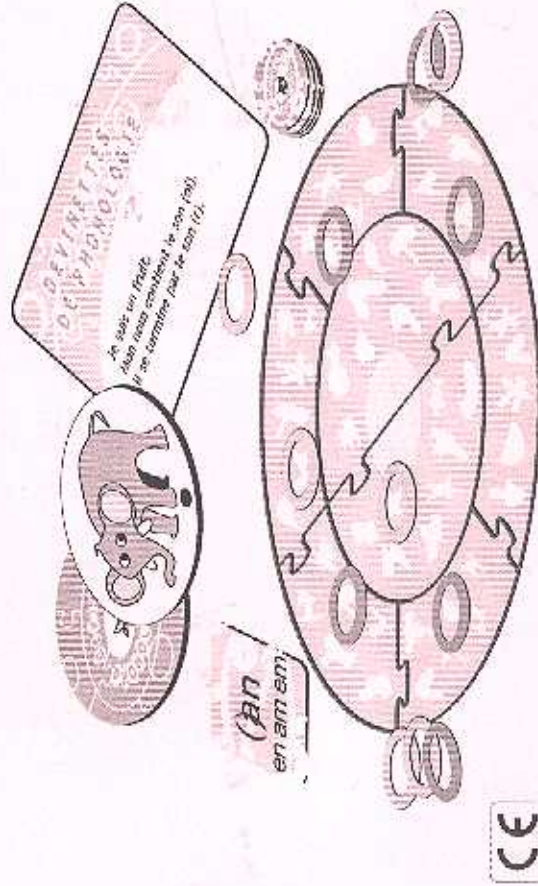


# DEVINETTES<sup>DE</sup> PHONOLOGIE



## JEU DE PHONOLOGIE ET DE REPR SENTATION MENTALE DES MOTS

Conception : Aïx Lacombles - Illustrations : Sylvain Henry

central seul correspond aux 19 premières devinettes (N° de 1 à 19).  
Le meneur de jeu lit une carte «devinettes» à voix haute et les joueurs recherchent sur le plateau l'illustration correspondante. Le premier qui la désigne gagne la carte devinette correspondante. On valide la proposition par la réponse au dos de la carte devinette. Le joueur qui gagne le plus de cartes «devinettes» remporte la partie.

### AUTRES JEUX POSSIBLES :

**Dominos** - Matériel : les 54 cartes «image».

Les cartes «image» sont distribuées aux enfants. Le premier joueur pose une carte «image», son voisin dépose alors une autre image qui comporte un son commun aux deux images et ainsi de suite (exemple : bateau-bonbon - mouton-manteau, etc.) en justifiant son choix. Le premier joueur qui a déposé toutes ses cartes a gagné. Si personne ne peut plus déposer de cartes, le gagnant est celui qui a le moins de cartes en mains.

**Jeu du portrait** - Matériel : les 54 cartes «image».

Un enfant pioche une carte «image» et la décrit sans prononcer le nom du sujet illustré. Les autres joueurs doivent poser des questions de «son» sur ce mot :

« Entend-on le son (AN) dans le mot ? »  
ou « Y a-t-il un (F) dans le mot ? » etc.

Le meneur de jeu ne répond que par «oui» ou «non». Celui qui trouve remporte la carte et devient meneur de jeu à son tour.

**Le son interdit** - Matériel : les 54 cartes «image» et les cartes «son(s)».

Les cartes «image» sont distribuées à l'ensemble des joueurs. À l'inverse des jeux précédents, on tire une carte «son(s)» qui devient «le son interdit».

Exemple : «Je ne veux pas de son (ON)». Chacun des joueurs dépose ses cartes «image» ne comportant pas ce son. On valide les réponses puis un second son devient «interdit».

Le premier joueur qui n'a plus de cartes a gagné la manche.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Jeu de phonologie favorisant la représentation mentale des mots et la recherche de sons.  
Jeu de balayage oculaire.

### MATÉRIEL :

- 1 plateau composé de deux disques concentriques avec 54 illustrations (18 sur le disque intérieur, 36 sur le disque extérieur).
- 54 cartes rondes «image» correspondant aux illustrations du plateau. Ces cartes sont indicées soit d'un « ● » pour des mots contenant les sons : f, v, ch, j, s, z, et d'un « ■ » pour les sons : p, b, t, d, k, g, ou des deux indices « ● ■ ».
- 56 cartes «devinettes» portant sur la phonologie des mots illustrés (réponses au verso des cartes).
- 46 cartes carrées «son(s)», recherche de sons dans les mots illustrés sur le plateau. Corrections non exhaustives au dos.
- 2 lots de 15 anneaux «réponse» à positionner sur le plateau.

## MODES OPÉRATOIRES :

### JEU DE RECHERCHE DE SONS DANS LES MOTS

#### A) Jeu individuel

Matériel : Le plateau de jeu, 46 cartes «son(s)» et les 30 anneaux.

Chaque joueur reçoit 5 anneaux. Une carte «son(s)» est posée au centre de la table. Les joueurs posent les anneaux sur les images correspondant au son recherché. Lorsque toutes les images ont été trouvées, on retourne la carte «son(s)» pour vérifier les réponses. Le joueur qui n'a plus d'anneaux ou qui a posé le plus d'anneaux, gagne la manche (une carte «image»).

Une autre carte «son(s)» est alors jouée, et ainsi de suite. Le joueur qui a remporté le plus de cartes «image» gagne la partie.

#### B) Jeu par équipe

Matériel : le plateau de jeu, 46 cartes «son(s)» et les 30 anneaux.

Chaque équipe dispose de 15 anneaux. Une carte «son(s)» est posée au centre de la table. Les équipes positionnent les anneaux sur les images correspondant au son recherché. L'équipe qui a cerclé le plus de dessins gagne la manche (gain d'une image). On vérifie les réponses au dos de la carte «son(s)». Les équipes récupèrent leurs 15 anneaux, un nouveau son est retourné et ainsi de suite. L'équipe gagnante est celle qui aura gagné le plus d'images.

#### C) Jeu de groupe dirigé

Matériel : le plateau de jeu, 46 cartes «son(s)» et les 30 anneaux.

Découverte des sons : - Sons individuels

- Sons doubles

- Nombre de syllabes

- Position du son dans le mot

Les anneaux sont placés au centre de la table. Le meneur choisit les sons avec lesquels il veut travailler.

A tour de rôle les joueurs désignent sur le plateau un mot contenant le son recherché. Si celui-ci est validé on pose un anneau dessus. Le meneur valide les bonnes réponses au regard des solutions se trouvant au dos de la carte.

#### D) Variante :

Matériel : 54 cartes «image» individuelles, 46 cartes «son(s)».

L'ensemble des cartes «image» est distribué aux joueurs.

Un premier son est recherché, à tour de rôle, les joueurs disposant d'une ou plusieurs images correspondantes les posent sur la table.

Une fois que toutes les images sont déposées, l'adulte vérifie les réponses en retournant la carte «son(s)». On prend alors une nouvelle carte «son(s)». Le 1er qui n'a plus de cartes gagne la partie.

### JEU DE DEVINETTES DE PHONOLOGIE

Matériel : 56 cartes «devinettes» et le plateau de jeu.

Remarque : Utilisation du plateau complet ou partiel. Le rond