

Silabémo

À partir de 6 ans.

De 2 à 4 joueurs.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Syllabe.

But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en lisant les syllabes sans faire d'erreur.

Principe du jeu :

Les cartes Syllabe sont mélangées puis partagées entre les joueurs. Chaque joueur pose son tas devant lui, face cachée. Le plus jeune joueur commence. Il prend une carte Syllabe, la pose au milieu sur la table et lit la syllabe. Le suivant à sa gauche retourne une de ses cartes et la pose après la première, puis lit les 2 syllabes. Et ainsi de suite.

Dès qu'un joueur fait une erreur de lecture, il ramasse les cartes Syllabe.

Quand 6 syllabes sont posées sur la table et lues sans erreur, les cartes sont défaussées pour le reste de la partie.

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie.

Variante :

Dès qu'une syllabe est lue, on retourne la carte. Il faudra donc de la mémoire pour redonner les différentes syllabes.

Si un joueur pense qu'un autre se trompe, il dit «Silabémo !» et retourne la carte qu'il pense différente. S'il a raison, l'autre prend les cartes ; s'il a tort, c'est lui qui reçoit les syllabes.

Points forts :

- Jeu simple pour les enfants qui apprennent à lire les syllabes, la règle étant facile.
- Variante très bonne pour la mémoire

TriCats - La réussite

De 2 à 8 joueurs. À partir de 6 ans.

Durée de la partie : 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Image et cartes Syllabe.

But du jeu : former les mots liés aux images.

Principe du jeu :

On utilisera 2 groupes de joueurs et 2 tables, les mots et syllabes prenant de la place.

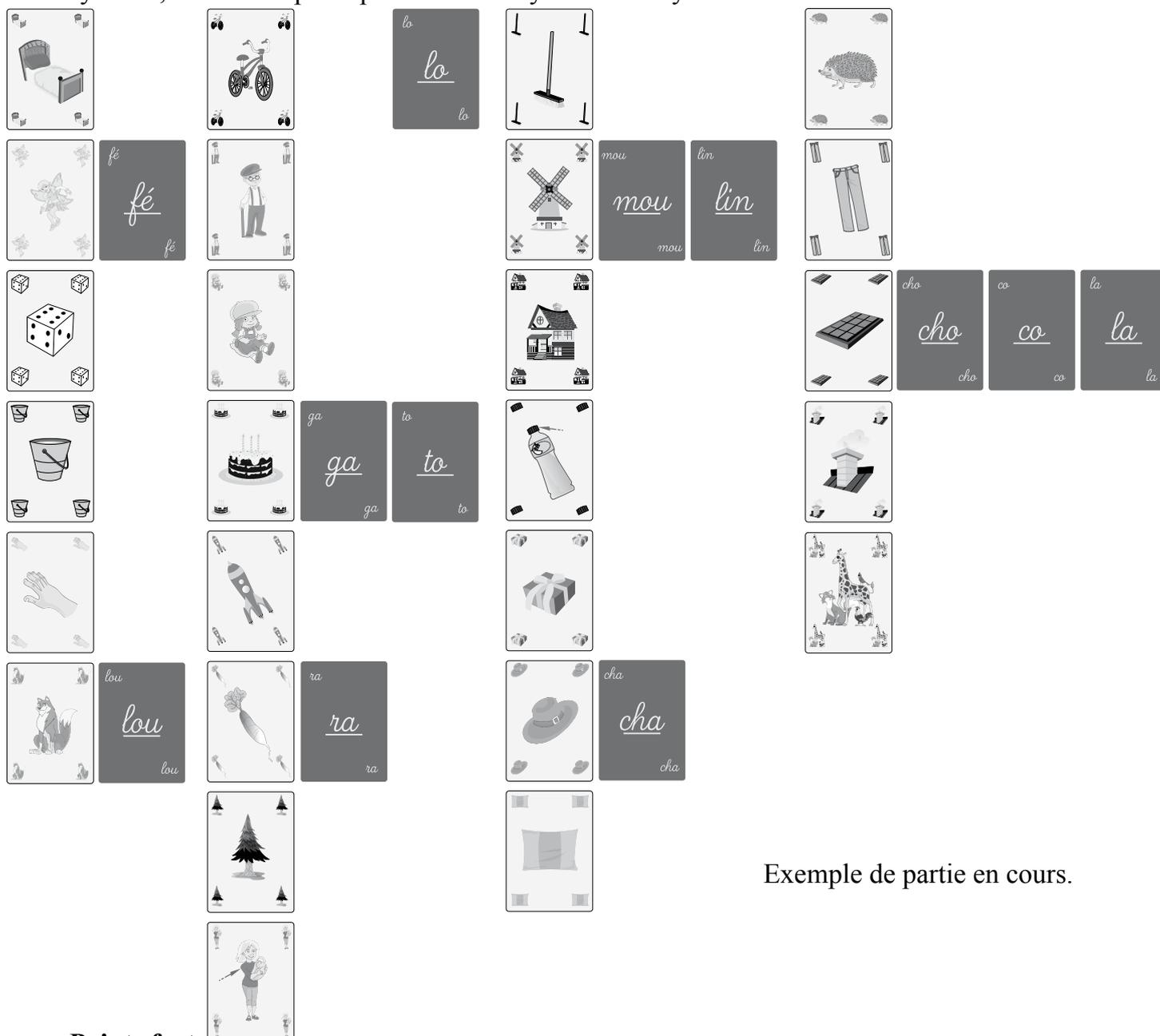
Les joueurs posent les cartes Image sur la table en colonnes.

Les images dont les mots ne contiennent qu'une syllabe sont dans la première colonne.

Les images dont les mots contiennent 2 syllabes sont dans la 2^e et 3^e colonne.

Les images dont les mots contiennent 3 syllabes sont dans la 4^e colonne.

Ils prennent ensuite les cartes Syllabe et les placent à côté des images qui contiennent ces syllabes, à la bonne place pour les mots ayant 2 ou 3 syllabes.



Exemple de partie en cours.

Points forts :

- Jeu simple pour les enfants qui découvrent les syllabes, la règle étant facile.
- Faire travailler les enfants par petits groupes et voir comment ils s'organisent.

MémoCats

De 1 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans.

Durée de la partie : entre 5 et 15 minutes, selon le nombre de paires.

Cartes utilisées : cartes Image associées à leurs cartes Syllabe.

Le nombre de cartes dépend du niveau de mémoire des élèves. On choisit entre 4 et 12 images, avec leurs syllabes associées.

But du jeu : retrouver le plus grand nombre de séries de cartes.

Principe du jeu :

On sélectionne plusieurs images et toutes les syllabes associées, on les mélange puis on les pose faces cachées. Le jeu commence.

On retourne tout d'abord 2 cartes.

- Si ces cartes sont des images, elles ne peuvent s'appareiller, on les remet faces cachées.
- Si ces cartes sont 2 syllabes d'un même mot dont l'image est cachée, on peut retourner une troisième carte pour l'image, voire une quatrième si le mot a 3 syllabes. On gagnera l'ensemble si on trouve l'image et toutes les syllabes du mot. Et on rejouera.
- Si ces cartes sont 2 syllabes de mots différents, on les remet faces cachées.
- Si une carte est une image et que l'autre est une syllabe d'un mot ne correspondant pas à cette image, on remet ces 2 cartes faces cachées.
- Si une carte est une image et que l'autre est une syllabe du mot correspondant à cette image, on pourra retourner en plus une ou 2 cartes selon que le mot fait 2 ou 3 syllabes. On gagnera l'ensemble si on trouve l'image et toutes les syllabes du mot. Et on rejouera.

Pour un joueur :

Le joueur mélange les cartes qu'il a choisies puis les pose face cachée sur la table. Ensuite il en retourne 2 (voir principe ci-dessus)...

Le jeu s'arrête quand le joueur a découvert toutes les paires.

Pour plusieurs joueurs :

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les pose face cachée sur la table. Le joueur à sa gauche commence à jouer et retourne 2 cartes.

Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Points forts :

- Jeu simple pour les enfants qui découvrent les lettres, la règle étant facile.
- Un seul jeu peut faire jouer plusieurs groupes, on peut changer les séries à volonté.
- Jeu très bon pour la mémoire.

Le Misty

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans.

Durée de la partie : 10 minutes.

Cartes utilisées : cartes Image associées à leurs cartes Syllabe et la carte Chaudron.

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en formant des mots liés aux images.

Principe du jeu :

Pour 2 joueurs :

On sélectionne 3 images par joueur et les syllabes correspondantes. On ajoute la carte Chaudron et on mélange les cartes puis on les distribue.

Si un joueur a une image et toutes les syllabes pour former le mot, il pose les syllabes et l'image sur la table. Puis, à tour de rôle, les joueurs piochent une carte dans le jeu de l'autre, puis ils posent les ensembles image-syllabe, s'ils ont une image et les syllabes. Le but est de ne pas piocher la carte Chaudron ou de ne pas la garder en main, la carte Chaudron ne pouvant s'appareiller.

Le premier joueur à ne plus avoir de carte gagne la manche.

Pour 3 à 4 joueurs :

On sélectionne 3 images par joueur et les syllabes correspondantes. On ajoute la carte Chaudron et on mélange les cartes puis on les distribue.

Si un joueur a une image et toutes les syllabes pour former le mot, il pose les syllabes et l'image sur la table. Puis, à tour de rôle, les joueurs piochent une carte dans le jeu du voisin de droite, puis ils posent les ensembles image-syllabe, s'ils ont une image et les syllabes.

Le but est de ne pas piocher la carte Chaudron ou de ne pas la garder en main, la carte Chaudron ne pouvant s'appareiller.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Chaudron), qui est le perdant de cette manche.

Points forts :

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent les syllabes.
- Le côté Chance du jeu peut plaire aux élèves un peu moins forts en lecture.

Les familles

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans.

Durée de la partie : 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Image et cartes Syllabe.

But du jeu : gagner des familles Image-Syllabe(s).

Principe du jeu :

On sélectionne 4 images par joueur et les syllabes correspondantes. On mélange les cartes puis on distribue 6 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche.

Chaque joueur regarde s'il a déjà une famille complète (image + syllabes formant le mot) dans son jeu. Si c'est le cas, il la pose directement sur la table.

Puis le plus jeune joueur commence et demande à un autre joueur s'il a une syllabe ou une image.

Attention : on doit avoir au moins une carte de la famille pour faire la demande.

Si l'autre joueur a la carte, il la donne et le joueur peut demander une autre carte.

Sinon, il pioche et c'est au tour du joueur suivant...

Quand toutes les familles ont été gagnées, chacun compte ses familles. Le joueur ayant formé le plus grand nombre de familles gagne la partie.

Points forts :

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent les syllabes.
- Le côté Chance du jeu peut plaire aux élèves un peu moins forts en lecture.

Le Rami

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans.

Durée de la partie : 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Syllabe, carte Chaudron.

But du jeu : former des mots avec les syllabes.

Principe du jeu :

On mélange les cartes Syllabe et Chaudron, et on distribue 7 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche. Une carte est retournée. Elle débute le talon.

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour.

- Ils prennent la première carte de la pioche ou la dernière carte posée du talon.
- Ils posent des cartes Syllabe sur la table si elles forment un mot qui existe dans le dictionnaire.
- Puis ils rejettent une carte au talon.

On n'a le droit de poser un mot monosyllabique qu'une seule fois par joueur dans la partie.

On a le droit de compléter un mot avec une autre syllabe si le nouveau mot existe.

La carte Chaudron remplace n'importe quelle syllabe pour former un mot d'au moins 2 syllabes.

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne la partie.

Points forts :

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui doivent apprendre à former des mots.
- Le côté Chance du jeu peut plaire aux élèves un peu moins forts en lecture.
- Le jeu fait travailler le vocabulaire (en phonologie et non en orthographe)