

apprendre

l'alphabet et les mots

Sommaire

-
- Présentation du matériel de la boîte. p. 4
-

Les jeux

-
- L'alphabet p. 5

 - Le jeu de la chenille. p. 6

 - La course à la voyelle p. 7

 - Des images et des mots p. 8- 9- 10

 - Les noms des animaux p. 11

 - Qui se ressemble s'assemble p. 12-13

 - Les jolies petites histoires. p. 14-15
-

Ce matériel propose une série de jeux qui vont permettre à l'enfant d'aborder l'alphabet, les voyelles, les initiales, les syllabes et les mots.

Ces jeux, simples et amusants, favorisent également l'observation, l'identification et la mise en correspondance.

Ils peuvent se dérouler entre 2, 3 et 4 joueurs, mais ils offrent aussi un grand intérêt au joueur seul.

Ils sont à difficulté progressive et il est conseillé de les utiliser dans l'ordre.

La plupart de ces jeux comportent un système autocorrecteur.

Présentation du matériel de la boîte

- 9 planches illustrées recto-verso :
- 24 jetons-voyelles
- 26 images
- 26 jetons-mots
- 26 jetons-alphabet
- 40 jetons-lettres
- 24 jetons-syllabes
- 32 jetons-histoires
- 1 dé
- 4 pions de couleur différente
- 4 sachets plastique pour ranger les jetons.

Les planches nécessaires à un même jeu ont un cadre de couleur identique. Les jetons nécessaires à un même jeu ont le verso de même couleur que les cadres des planches.

Lors de la première utilisation du matériel, détacher tous les jetons prédécoupés et les grouper par jeu.

2 A 4 JOUEURh

L'ALPHABET

Reconnaître une même lettre
dans 2 caractères différents.

MATÉRIEL

- planche alphabet cadre rouge - n° 1
- 26 jetons-alphabet verso rouge

COMMENT JOUER

- Placer la planche alphabet au milieu des joueurs.
- Mettre les jetons à l'envers et les mélanger. Ils constituent la pioche.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence. Il tire un jeton dans la pioche, annonce la lettre qui y figure et la désigne également sur la planche alphabet.
- Si c'est juste, il pose le jeton sur la planche alphabet, sous la même lettre. Si c'est faux, il garde le jeton.
- Les autres joueurs procèdent de même et la partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.
- Le gagnant est le joueur qui a posé le plus de jetons sur la planche. (C'est donc celui qui en possède le moins).

L'alphabet-ribambelle (variante)

Dans ce jeu, seuls les jetons-alphabet sont utilisés.

- Distribuer les jetons entre les joueurs.
- Chaque joueur dispose ses jetons à l'endroit devant lui.
- Celui qui possède la lettre A commence la partie.
- Il place cette lettre à l'endroit au milieu des joueurs. S'il possède également les lettres B, C, etc. il les pose à la suite.
- Lorsqu'il ne peut plus jouer, il dit "Je passe".
- Le joueur qui possède la (ou les) lettre poursuivant l'alphabet la pose à son tour et la partie se déroule ainsi.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a posé toutes ses lettres.
- La partie se poursuit entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.

Nota

Ce matériel permet également des jeux de tri et de classement sur la planche alphabet.

2 A 4 JOUEURS

LE JEU DE LA CHENILLE

Trouver des mots commençant
par les lettres de la chenille
pour atteindre le premier l'arrivée.

MATÉRIEL

- planche chenille cadre marron - n° 2
- 4 pions • 1 dé

COMMENT JOUER

- Placer la planche chenille au milieu des joueurs.
- Chaque joueur reçoit un pion qu'il pose au "départ".
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance son pion sur la chenille du nombre de cases indiqué par le dé.
- Il nomme alors la lettre sur laquelle son pion s'arrête, puis un mot commençant par cette lettre.

- Si c'est juste, il reste où il est ; si c'est faux, il retourne au départ.
- Puis c'est au joueur suivant qui joue de même et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.
- En cours de jeu, lorsqu'un joueur annonce un mot erroné, il retourne sur la case qu'il vient de quitter.
- Chaque fois qu'un joueur fait un 6 il a le droit de rejouer.
- Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, atteint ou dépasse "l'arrivée".

Exemple : il fait 5 avec le dé, avance de 5 cases et se pose sur la lettre L. Il la nomme et annonce : lapin (ou lion, ou lune...).

2 A 4 JOUEURS

LA COURSE A LA VOYELLE

Poser les voyelles à droite ou à gauche
des dessins pour compléter
les noms et les images.

MATÉRIEL

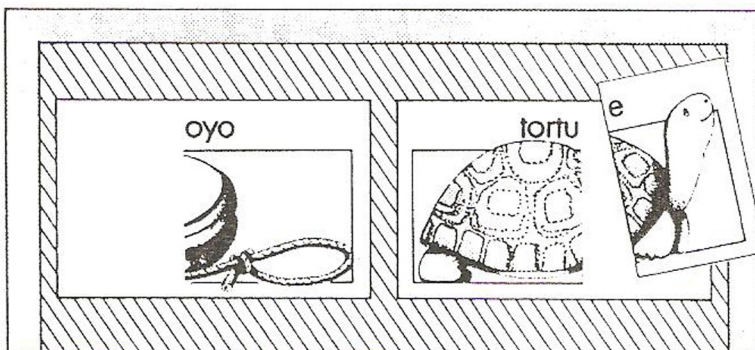
- 4 planches cadre orange - n° 3
- 24 jetons-voyelles verso orange

COMMENT JOUER

- Distribuer les planches :
 - à 2 joueurs : 2 planches chacun.
 - à 3 et 4 joueurs : 1 planche chacun.La planche non utilisée et les jetons correspondants sont écartés.
- Mettre les jetons à l'envers et les mélanger. Ils constituent la pioche.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence. Il tire un jeton dans la pioche, le montre aux autres joueurs en nommant la voyelle représentée. Exemple "e" de tortue.
- Le joueur qui a la planche sur laquelle figure la carapace de la tortue, réclame le jeton et le pose

à droite du dessin. L'image et son nom sont ainsi complétés et le joueur doit alors lire le nom à haute voix.

- Les autres joueurs procèdent de même, chacun à leur tour, et la partie se poursuit ainsi en posant les jetons soit à gauche, soit à droite des dessins.
- Si un joueur réclame un jeton n'appartenant pas à sa planche, il rend le jeton plus un qu'il a déjà posé. Les 2 jetons sont remis à l'envers dans la pioche.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété tous les dessins de sa (ou ses) planche (s).
- La partie continue entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.



Exemple

2 A 4 JOUEURS

DES IMAGES ET DES MOTS

Associer le mot et son initiale
à chaque image.

MATÉRIEL

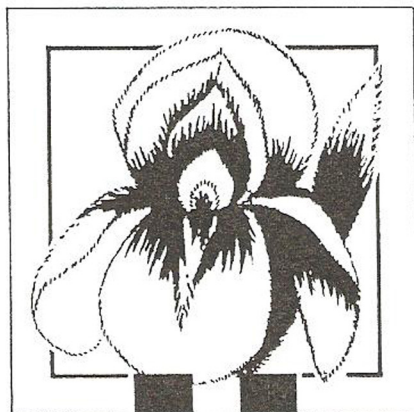
- 26 images verso rouge
- 26 jètons-mots verso rouge avec repères autocorrecteurs
- 26 jetons-alphabet verso rouge

COMMENT JOUER

- Distribuer les images :
 - à 2 joueurs : 13 images chacun.
 - à 3 joueurs : 8 images chacun.
 - à 4 joueurs : 6 images chacun.Les 2 images restantes sont posées à l'écart, à l'endroit sur la table.
- Chaque joueur dispose ses images à l'endroit devant lui en les espaçant.
- Séparer les jetons-alphabet des jetons-mots et les poser en deux tas à l'envers sur la table. Ils constituent la pioche.

Première version avec les jetons-alphabet

- Le premier joueur tire un jeton dans la pioche et annonce la lettre qui y figure, en disant, par exemple : "I comme ?".
- Tous les joueurs examinent leurs images et celui qui a l'image dont le nom commence par un "I" répond "Iris". Il reçoit alors le jeton qu'il place à droite de l'image.



Exemple



- Le second joueur à son tour tire un jeton, annonce la lettre et la partie se poursuit comme précédemment indiqué, chacun jouant à tour de rôle.

- Lorsqu'un joueur tire un jeton correspondant à l'une ou l'autre des 2 images écartées, il le pose à côté et a le droit de rejouer. (Ceci n'est valable que dans le jeu à 3 ou 4 joueurs).

- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété toutes ses images.

- La partie se poursuit entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.

- Quand tous les jetons-alphabet sont posés, les joueurs les lisent dans l'ordre de l'alphabet. Celui qui a le "A" commence et chaque joueur enchaîne selon les lettres qu'il possède.

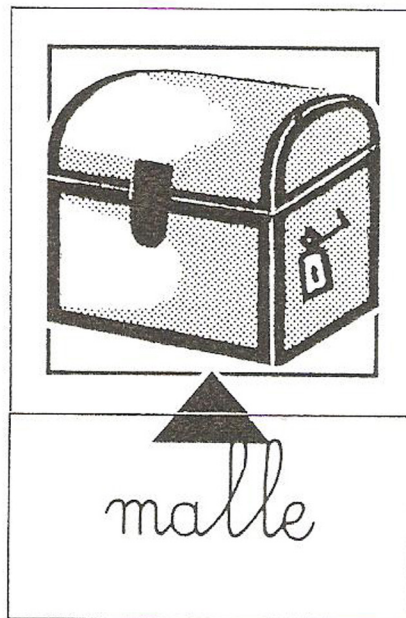
Deuxième version avec les jetons-mots

- Distribuer les images comme indiqué précédemment.

- Le premier joueur tire un jeton dans la pioche et lit à haute voix le mot qui y figure.

- Le joueur qui possède l'image correspondante réclame le jeton et le pose dessous en vérifiant que les repères autocorrecteurs concordent bien.

Exemple



- Le second joueur tire un jeton, annonce le mot et la partie se poursuit ainsi, chacun jouant à tour de rôle.

- Lorsqu'un joueur tire un jeton correspondant à l'une ou l'autre des 2 images écartées, il le pose dessous et a le droit de rejouer.

- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété toutes ses images.

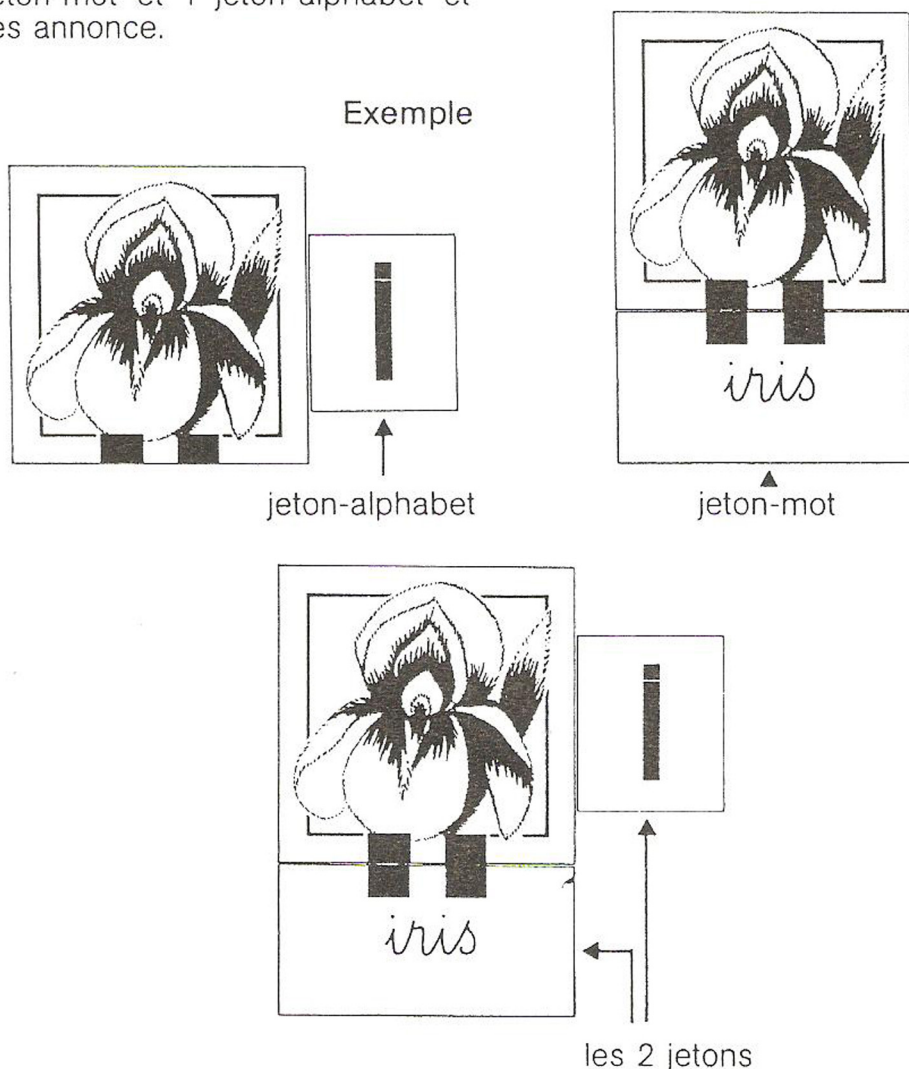
- La partie se poursuit entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.

Troisième version avec tous les jetons

- Distribuer les images.

- La partie se déroule comme précédemment indiqué, mais chaque joueur, à son tour, tire 2 jetons: 1 jeton-mot et 1 jeton-alphabet et les annonce.

- Le (ou les) joueur qui possède l'image correspondant soit au jeton-mot, soit au jeton-alphabet (ou les 2) le réclame et le pose.



- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété toutes ses images avec les 2 jetons chacune.

2 A 4 JOUEURS

LES NOMS DES ANIMAUX

Compléter, avec les jetons-lettres,
tous les noms des animaux.

MATÉRIEL

- 4 planches cadre jaune - n° 4
- 40 jetons-lettres verso jaune avec repères autocorrecteurs

COMMENT JOUER

- La préparation de la partie est identique à celle de "La course à la voyelle".
- Tous les joueurs, simultanément, tirent les jetons un à un dans la pioche et les posent au fur et à mesure sur les cases blanches correspondantes de leur(s) planche(s), en vérifiant que les repères autocorrecteurs concordent bien.

– s'il s'est trompé, il remet à l'envers dans la pioche la (ou les) lettre mauvaise et la partie se poursuit.

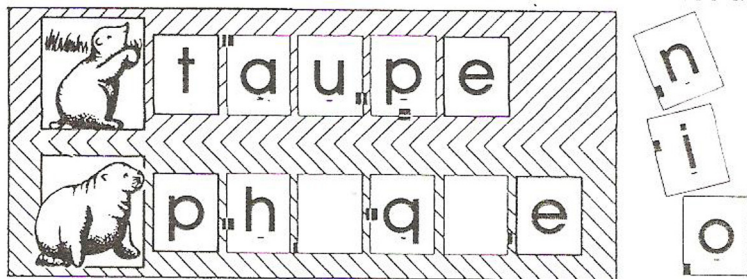
– s'il ne s'est pas trompé, il note 10 points par planche.

• Les autres joueurs notent autant de points que de lettres bien posées sur leur(s) planche(s).

• On procède alors à une autre partie :

• Toutes les lettres sont remises à

Exemple



• Lorsqu'un joueur tire un jeton qu'il ne peut poser, il le remet à l'envers dans la pioche puis en tire un autre.

• Dès qu'un joueur a complété sa (ou ses) planche, il dit "Stop" et le jeu s'arrête. Il lit alors à haute voix les noms des animaux et tous les joueurs vérifient sa (ou ses) planche :

l'envers dans la pioche et mélangées.

• Les joueurs échangent leur(s) planche(s) et le jeu se déroule comme précédemment indiqué.

• Quand tous les joueurs ont joué sur toutes les planches, la partie s'arrête et chacun fait le total de ses points.

• Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points.

2 A 4 JOUEURS

QUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE

Trouver la syllabe commune
à deux mots différents.

MATÉRIEL

- 4 planches cadre vert - n° 5
- 24 jetons-syllabes verso vert avec repères autocorrecteurs

COMMENT JOUER

- La préparation de la partie est identique à celle du jeu "La course à la voyelle".
- Le premier joueur tire un jeton dans la pioche et annonce la syllabe représentée. Exemple "fe".
- Le joueur qui a la planche sur laquelle figure la girafe et la carafe réclame le jeton et le pose sur la case blanche à côté des deux dessins, en vérifiant que les repères autocorrecteurs correspondent bien.



• Puis il lit à haute voix le nom des 2 sujets en insistant sur la syllabe finale.

• Les autres joueurs procèdent de même, chacun à leur tour, et la partie se poursuit ainsi.

- Si un joueur réclame un jeton n'appartenant pas à sa (ou ses) planche (s), il rend le jeton, plus un qu'il a déjà posé. Les 2 jetons sont remis à l'envers dans la pioche.
 - Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété sa (ou ses) planche (s).
 - La partie se poursuit entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.
-

Des syllabes à la volée! (variante)

Dans ce jeu, seuls les jetons sont utilisés.

- Mettre les jetons à l'envers et les mélanger.
- Désigner un meneur de jeu. Il tire les jetons un à un et annonce, à chaque fois, la syllabe représentée en disant, par exemple: "TURE comme?".
- Les joueurs doivent alors donner un mot finissant par cette syllabe (voiture, aventure, etc.).
- Le premier qui trouve reçoit le jeton.
- Le gagnant est le joueur qui possède le plus de jetons lorsque la pioche est épuisée.
- Il devient à son tour meneur de jeu d'une autre partie.

2 A 4 JOUEURS

LES JOLIES PETITES HISTOIRES

Compléter les histoires en posant des mots
sur les dessins des planches.

MATÉRIEL

- 4 planches cadre bleu - n° 6
- 32 jetons-histoires verso bleu

COMMENT JOUER

Première version

- Choisir une planche et la poser au milieu des joueurs.
 - Grouper les jetons correspondants et les étaler à l'endroit sur la table.
 - Un des joueurs anime le jeu : il lit
- l'histoire à haute voix jusqu'au premier dessin qu'il nomme.
- Tous les joueurs cherchent alors le jeton mentionnant le nom du sujet annoncé. Celui qui le trouve le prend et le pose sur le dessin.

LA PLUIE

Bonjour la pluie. Je t'attrape avec mes mains, dans les flaques d'eau, je lance des cailloux, je pousse les feuilles qui flottent comme des voiles. Je

feuilles

cailloux

- Puis le meneur de jeu poursuit l'histoire jusqu'au deuxième dessin qu'il nomme et ainsi de suite jusqu'à la fin.
- Dès que la planche est complète, le meneur de jeu relit entièrement l'histoire.
- Puis cette planche et les jetons sont écartés et l'on choisit une autre planche et les jetons correspondants.
- Un autre joueur anime le jeu et la partie se déroule comme précédemment indiqué.
- A chaque fois que l'on utilise une autre planche, un nouveau meneur de jeu est désigné.
- Lorsque toutes les planches ont été utilisées, la partie s'arrête.
- Ici, il n'y a ni gagnant, ni perdant, mais chacun aura appris quatre jolies histoires.

Deuxième version

Ce jeu peut se dérouler sous forme de loto.

- La préparation de la partie est identique à celle du jeu "La course à la voyelle".
- Chaque joueur, à son tour, tire un jeton dans la pioche et lit à haute voix le nom qui y est inscrit.
- Le joueur qui possède la (ou les) planche(s) sur laquelle figure le sujet annoncé, réclame le jeton et le pose sur le dessin.
- Dès qu'un joueur a complété sa (ou ses) planche(s), la partie s'arrête.
- Il est le gagnant et il doit lire l'histoire (ou les histoires) à haute voix.
- Puis le jeu se poursuit entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.