



mes jeux de mots

Au parc, à la maison ou à la plage, Julien, Amélie et leurs parents ne s'ennuient jamais; pas plus que le chien et le chat de la famille toujours là pour faire des bêtises ou jouer des tours... Tous vivent des aventures passionnantes, mais le plus drôle est d'inventer soi-même la suite de l'histoire.

1 à 4 joueurs

4-6 ans

CONTENU DU COFFRET

- 4 grandes planches illustrées
- 64 jetons mot-image
- 32 cartes mot-image (à dos jaune)
- 32 cartes-mot (à dos orange)
- 6 jetons préposition
- 16 planches animaux prédécoupées

LE LOTO DES MOTS

- les planches illustrées
- les jetons mot-image

Chaque enfant choisit 1 ou 2 planches. Les jetons sont posés face cachée et sont piochés un à un à tour de rôle par chaque enfant.

Si l'image tirée correspond à un détail de sa planche, le joueur la pose à la bonne place, sinon il remet le jeton dans la pioche.

Le premier qui a complété sa ou ses planches a gagné.

LE JEU DES PHRASES

- les cartes mot-image
- les jetons-préposition

Pour composer une phrase, il faut 1 carte sujet (cadre vert), 1 carte verbe (cadre rouge) puis 1 carte complément (cadre bleu) posées dans cet ordre.

L'enfant peut utiliser si besoin est un jeton-préposition.

Ex : **papa dort sous le parasol**

Chaque enfant reçoit 6 cartes et les tient en main. Faire une pioche avec les cartes restantes.

A tour de rôle, chaque joueur pose devant lui une carte de son jeu qui commence ou complète une phrase.

S'il ne peut pas poser de carte, il en demande une à un autre joueur (ex : as-tu la carte "parasol"?).

Si cet autre joueur n'a pas la carte demandée, il tire une carte dans la pioche et la pose si elle convient, sinon il remet une carte de son jeu dans la pioche.

Quand une phrase est composée, on la lit en entier.

Le premier qui a composé 2 phrases avec un sujet, un verbe et un complément a gagné.

LES PHRASES A MIMER

- les cartes-mot
- les jetons-préposition

Comme dans le Jeu des phrases, chaque joueur doit composer 2 phrases en posant d'abord un sujet, puis un verbe (filet rouge) puis un complément, les cartes à filet bleu-vert pouvant servir indifféremment de sujet ou de complément.

L'enfant peut utiliser si besoin est un jeton-préposition.

Ex : **un singe mange Amélie**

Chaque enfant reçoit 6 cartes et les tient en main. Faire une pioche avec les cartes restantes.

A tour de rôle, chaque joueur peut poser une carte de son jeu ou une carte tirée dans la pioche (si la carte piochée ne convient pas, il doit remettre une carte dans la pioche).

Quand un joueur a posé le **sujet** et le **verbe** d'une même phrase, il doit avant de poser le **complément** le faire deviner aux autres joueurs en le mimant. Si le mot est deviné, il pose sa carte; s'il ne l'est pas, le joueur devra trouver un autre mot au prochain tour. Quand une phrase est composée, on la lit en entier. Le premier qui a composé ses 2 phrases a gagné.

DRÔLES D'ANIMAUX

■ les planches-animaux prédécoupées en 3 morceaux (les séparer et les mélanger).

Il faut reconstituer simultanément un mot et une image en assemblant 3 morceaux : on pose d'abord la tête de l'animal/ 1^{er} son du mot, puis le corps/2^{ème} son, puis la queue/3^{ème} son.
Ex : **DRO MA DAIRE**

Chaque joueur reçoit 12 morceaux et les pose en rangées face visible à côté de lui. Faire une pioche avec les cartes restantes. A tour de rôle, chaque joueur peut poser un morceau de son jeu, ou un morceau pris dans le jeu d'un autre joueur, ou un morceau pioché. Il lit le son écrit dessus et le pose devant lui.

Quand un animal est reconstitué, on lit son nom en entier. Le premier qui a reconstitué 4 animaux a gagné.

DRÔLES D'ANIMAUX : VARIANTE

Se joue exactement comme le jeu précédent, mais les enfants ont toute liberté pour inventer et imaginer des animaux et des noms extraordinaires en assemblant la tête d'un animal avec le corps d'un second et la queue d'un troisième. Dès que l'enfant a posé ses 3 cartes, il lit le "nom" de l'animal ainsi reconstitué.

Lettre aux parents

La collection Déclic Lecture des JEUX NATHAN a pour but de préparer et d'accompagner l'enfant dans son apprentissage de la lecture.

Elle comprend deux coffrets d'apprentissage :

Mes jeux de mots, de 4 à 6 ans

Des mots et des histoires, de 6 à 8 ans

et deux coffrets d'entraînement en orthographe et en vocabulaire :

La maison des mots, de 6 à 8 ans

Premiers mots croisés, de 8 à 11 ans.

Ce premier coffret propose trois jeux progressifs qui suivent les méthodes scolaires actuelles et donnent le goût de lire : découverte des premiers mots qui permettent de construire ses premières phrases, puis apprentissage des premiers sons qui mènent à l'orthographe. Cette dernière phase s'appuie sur l'écoute des sons, les noms d'animaux sont donc découpés en 3 sons et non en 3 syllabes.

Avec Mes jeux de mots, la lecture est un jeu : dès les premiers mots, l'enfant découvre et pénètre dans le monde merveilleux des histoires.