

Première lecture

Découvrir et identifier 21 noms d'animaux et apprendre leur orthographe.

Jeu Ravensburger

Illustration: Anne Logvinoff

Jeu d'apprentissage de la lecture et de l'orthographe pour 1 à 4 joueurs de 5 à 7 ans



Contenu:

21 cartes image-mot proposent un gros plan sur un animal avec son nom. L'image est découpée en fonction des lettres qui composent le nom de l'animal (3, 4, 5 ou 6 lettres). Soit un total de 107 pièces de jeu.

Objectif du jeu:

Reconstituer l'illustration de chaque animal à l'aide des parties d'images ou des lettres composant son nom.

Préparatifs:

Détacher les cartes de leur cadre. (Inutile de conserver les cadres.)

Avant de jouer pour la première fois, faites observer chacune des cartes image-mot aux enfants pour qu'ils identifient les animaux et éventuellement épellent chacun des noms.

Règle pour un enfant seul

Trier les cartes-lettres selon la couleur de leurs bords (il y a 3 cartes image-mot avec le même filet de couleur).

Choisir une couleur, le bleu par exemple. Les cartes-lettres bordées de bleu sont mélangées et retournées, face cachée au milieu de la table; les autres cartes sont mises de côté.



Retourner les cartes-lettres les unes après les autres et essayer de reconstituer les animaux.

Passer au fur et à mesure aux cartes-lettres de bord rouge puis jaune, etc ... jusqu'à ce que l'enfant, en s'aidant ou non des petites images de la règle, ait reconstitué l'ensemble des images.

Règle pour jouer à plusieurs

1ère variante

Faire un tas comprenant toutes les cartes qui représentent la tête des animaux.

Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit:

- à 2 joueurs : 10 cartes „tête” (la carte restante est mise de côté)
- à 3 joueurs : 7 cartes „tête”
- à 4 joueurs : 5 cartes „tête” (la carte restante est mise de côté)

Les cartes sont posées, face visible, devant eux.

Retirer du jeu toutes les parties d'image que les joueurs n'auront pas à retrouver, (ex, le singe car sa carte „tête” n'a pas été distribuée).

Mélanger les autres cartes, c'est-à-dire les cartes „corps” qui appartiennent aux cartes „tête” distribuées et les retourner, face cachée, au milieu de la table.





Le plus jeune joueur pioche l'une de ces cartes:

- si cette carte convient à l'un de ses animaux, il la positionne au bon endroit à côté de la carte „tête”, en la nommant à haute voix (par exemple : C'est le „A” de mon mot „GIRAFE”).

Pour les enfants plus grands, ayant acquis la lecture et l'écriture, demandez leur de préciser : C'est la 4ème lettre de mon mot „GIRAFE”).

- si elle ne convient pas il la montre aux autres joueurs qui peuvent ainsi la mémoriser, et la retourne, face cachée, sur la table.

C'est au tour du joueur suivant.

Le gagnant est celui qui reconstitue le premier toutes ses images d'animaux.

2ème variante

Toutes les cartes, (cartes „tête” et cartes „corps”) sont mélangées entre elles, puis distribuées aux joueurs.

Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit:

- à 2 joueurs: 14 cartes
- à 3 joueurs: 10 cartes
- à 4 joueurs: 8 cartes

qu'il ne montre pas aux autres. Les cartes restantes forment la pioche.





d i n o s a u r



l y n x



m o u t o n



g i r a f e

Pour pouvoir constituer un animal, chaque joueur doit posséder, soit une carte „tête“ ,soit au moins 2 cartes „corps“ appartenant au même animal

Le plus jeune commence et pose devant lui, face visible, toutes les cartes „tête“ et les 2 cartes „corps“ correspondant au même animal: puis il peut:

- soit prendre la carte de son choix au joueur de droite,
- soit prendre une carte dans la pioche,

Si la carte obtenue:

- s'associe à l'une des cartes déjà posée devant lui, il complète son image,
- s'associe à l'une des cartes possédées dans sa main, il peut alors poser les 2 nouvelles cartes devant lui
- sinon il conserve cette carte dans la main.

C'est au tour du joueur suivant qui choisit de nouveau:

- soit une carte de la pioche,
- soit une carte à son voisin de droite,

Il vérifie ensuite s'il possède une ou plusieurs cartes „tête“ ou au moins 2 cartes permettant de reconstituer un animal et les pose face visible devant lui, avant de céder son tour.

Le gagnant est celui qui, lorsque tous les animaux ont été reconstitués, en possède le plus.