

Animaux et sons

À partir de 5 ans.

De 2 à 4 joueurs.

Durée d'une partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Image et cartes Son.

But du jeu : poser les sons liés aux images.

Principe du jeu : jeu coopératif

On mélange les cartes Image et on les pose en tas face cachée.

On distribue les cartes Son entre les joueurs et on choisit les sons avec lesquels on va jouer : sons vocaliques (fond rouge) ou sons consonantiques (fond bleu).

Les cartes Son peuvent être prises en main ou posées sur la table devant chacun.

Le jeu commence.

On retourne une carte Image avec un animal.

Chaque joueur regarde s'il a une ou plusieurs cartes Son correspondant au nom de l'animal, et les pose devant lui le cas échéant.

L'animal est gagné par le groupe si tous les sons du mot sont posés sur la table.

Et on retourne un nouvel animal...

La partie est gagnée dès que les joueurs ont constitué un troupeau de 10 animaux.

Points forts :

- Jeu simple pour les enfants qui apprennent les sons, la règle étant facile.
- Il n'y a pas de perdant.

TriCats - La réussite

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans.

Durée de la partie : 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Image et cartes Son. Pour la variante, cartes Nombre.

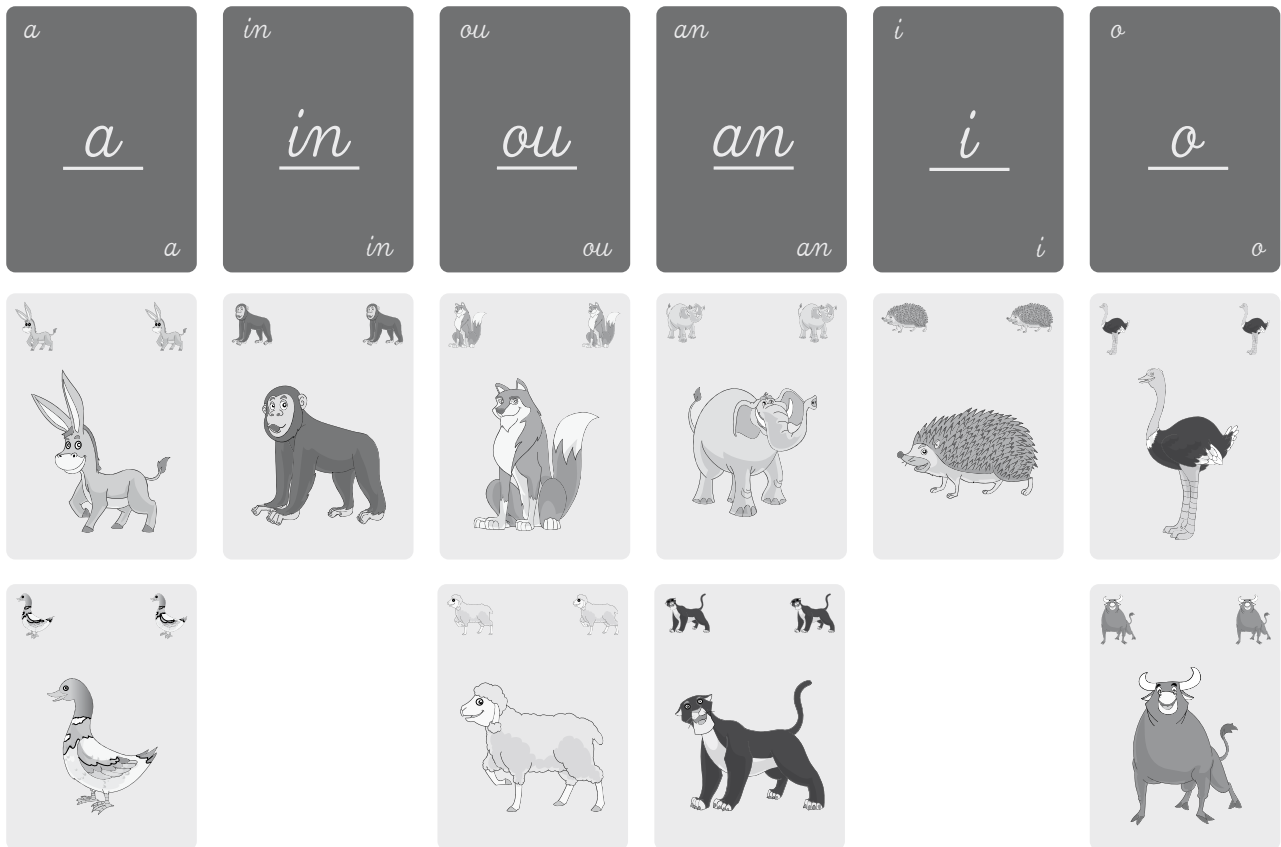
But du jeu : classer les images en fonction des sons.

Principe du jeu :

Les joueurs posent 6 cartes Son sur la table (on jouera avec une seule couleur de son, rouge ou bleue). Puis ils prennent les cartes Image et les placent sous le son qui correspond.

Attention : certaines images peuvent contenir plusieurs sons posés sur la table. On pourra donc trier les animaux pour qu'un animal n'ait qu'un seul son posé sur la table.

Exemple de partie en cours :



Variante sur le nombre de sons d'un mot :

On joue avec les cartes Nombre au lieu des cartes Son. Il faut classer les images selon le nombre de sons (nombre total de sons, ou nombre de sons différents).

On pourra ajouter des cartes Nombre si besoin (5, 6, 7...).

Points forts :

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

Le Misty

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans.

Durée de la partie : 10 minutes.

Cartes utilisées : cartes Image et la carte Sieste.

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

Principe du jeu :

Pour 2 joueurs :

On jouera avec 7 cartes par joueur, plus la carte Sieste. Un des joueurs mélange les cartes choisies puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes ayant un son commun, s'il le peut. On annonce le son commun en posant la paire.

Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes ayant un son commun, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Sieste ou de ne pas la garder en main, la carte Sieste ne pouvant s'appareiller.

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

Pour 3 à 4 joueurs :

On jouera avec 7 cartes par joueur, plus la carte Sieste. Un des joueurs mélange les cartes choisies puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes ayant un son commun, s'il le peut. On annonce le son commun en posant la paire.

Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes ayant un son commun, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Sieste ou de ne pas la garder en main, la carte Sieste 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 Sieste), qui est le perdant de cette manche.

Points forts :

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

Pic pic

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans.

Durée de la partie : 15 minutes.

Cartes utilisées : les cartes Image, la carte Sieste et la carte Détective.

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en posant une carte ayant un son commun avec la carte du talon.

Principe du jeu :

On mélange les cartes Image et Sieste, et on distribue 7 cartes à chaque joueur, cartes qu'ils prennent en main. Le reste forme la pioche.

Une carte est retournée. Elle débute le talon.

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Il faut poser une carte Image ayant un son commun avec la dernière carte posée du talon, en annonçant le son.

Ainsi, si la carte avec l'image de la vache est posée, on peut mettre la carte avec le renard en annonçant : son « a » !

Dès qu'un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une carte. De fait, il passe son tour.

On peut poser une carte Détective ou Sieste quand vient son tour.

La carte Détective permet de rejouer en posant n'importe quelle carte Image.

La carte Sieste fait passer le tour du joueur suivant.

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)

La bataille des animaux - Version son

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans.

Durée de la partie : 15 minutes.

Cartes utilisées : les cartes Image et la carte Détective.

But du jeu : Gagner toutes les cartes mises en jeu.

Principe du jeu :

Après avoir mélangé le jeu, on partage les cartes entre les joueurs.

Les cartes sont mises en tas, face cachée.

Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte.

Chacun compte le nombre total de sons de son animal. Les sons peuvent être répétés dans un même mot.

Exemples :

« chat » a 2 sons : « ch » et « a » ; « éléphant » en a 5 : « é », « l », « é », « f » et « an ».

Le joueur dont l'animal a le plus grand nombre de sons ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

En cas d'égalité, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le plus grand nombre de sons lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs.

La carte Détective est un joker : elle surpasse toutes les autres cartes.

Et ainsi de suite...

On arrête le jeu à un temps donné, ou au bout d'une durée déterminée à l'avance.

Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Remarque : on pourra jouer aussi avec le nombre de sons différents dans les mots.

Points forts :

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent à compter les sons d'un mot.
- Le côté Chance du jeu peut plaire aux élèves un peu moins forts.

La bataille des animaux - Version syllabe

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans.

Durée de la partie : 15 minutes.

Cartes utilisées : les cartes Image et la carte Détective.

But du jeu : Gagner toutes les cartes mises en jeu.

Principe du jeu :

Après avoir mélangé le jeu, on partage les cartes entre les joueurs.

Les cartes sont mises en tas, face cachée.

Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte.

Chacun compte le nombre de syllabes de son animal.

Exemples :

« chat » a 1 syllabe ; « éléphant » en a 3.

Le joueur dont l'animal a le plus grand nombre de syllabes ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

En cas d'égalité, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le plus grand nombre de syllabes lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs.

La carte Détective est un joker : elle surpasse toutes les autres cartes.

Et ainsi de suite...

On arrête le jeu à un temps donné, ou au bout d'une durée déterminée à l'avance.

Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Points forts :

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