

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Mots du plateau orange

	Arbre		Journal
	Bougie		Lézard
	Champignon		Luge
	Château		Marteau
	Chocolat		Moustique
	Confiture		Oiseau
	Crevette		Ordinateur
	Crocodile		Parachute
	Dauphin		Phare
	Dinosaure		Plume
	Dragon		Stylo
	Écureuil		Table
	Éléphant		Taureau
	Fromage		Souris
	Girafe		Zèbre
	Guitare		

jeu mots

Règle du jeu



Composition du jeu

Ce jeu contient :

- 1 règle du jeu,
- 1 plateau de jeu, recto verso,
- 130 cartes recto verso (50 vertes, 80 orange),
- 1 carnet pour compter les points,
- 1 pochette en plastique pour ranger les cartes.

Nombre et âge des joueurs

De 2 à 6 joueurs.

De 5 à 8 ans.

But du jeu

Composer des mots à l'aide de syllabes pour marquer le plus de points possible.

Un jeu évolutif

Pour accompagner les enfants dans l'apprentissage de la lecture tout au long de leurs années de grande section, de CP et de CE1, ce jeu comporte 4 niveaux.

Le 1^{er} niveau se joue avec la face verte du plateau et les cartes vert clair. L'enfant, aidé par les dessins, composera des mots courts, constitués de syllabes simples.

Le 2^e niveau se joue avec la face orange du plateau et les cartes orange clair. L'enfant, toujours aidé par les dessins, composera des mots plus longs, constitués de syllabes complexes.

Le 3^e niveau se joue avec la face verte du plateau et les cartes vert foncé. L'enfant composera des mots courts sans être aidé par les dessins.

Le 4^e niveau se joue avec la face orange du plateau et les cartes orange foncé. L'enfant composera des mots plus longs sans être aidé par les dessins.

Pour retrouver chaque mot, les enfants pourront s'aider du lexique.

Début de la partie

Les joueurs choisissent le plateau avec lequel ils veulent jouer (s'il y a plusieurs joueurs de niveaux différents, les joueurs doivent choisir le plateau

correspondant au niveau du plus jeune joueur). Ils glissent ensuite dans la pochette en plastique les cartes correspondantes au plateau choisi.

Chaque joueur pioche 7 cartes au hasard et les pose devant lui en respectant son niveau (si le joueur commence à apprendre à lire, il doit poser les cartes de manière à voir les dessins. S'il sait déjà bien lire, il doit jouer avec le côté des cartes qui n'est pas illustré).

Le plus jeune joueur commence à jouer.

On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le premier joueur doit poser une carte **qui correspond à la 1^{ère} syllabe d'un mot.**

Il pioche ensuite une carte et c'est au tour du joueur suivant.

Celui-ci peut débiter un nouveau mot. Il peut aussi en compléter ou en finir un autre déjà commencé sur le plateau. Il lui faut en tout cas, à chaque fois, poser une carte selon l'ordre des syllabes du mot. Une fois sa carte posée, il pioche une carte et c'est au tour du joueur suivant. Si un joueur ne peut poser aucune carte, il peut remettre son jeu dans la pochette en plastique et tirer 7 nouvelles cartes. Quand un joueur termine un mot, il marque autant de points que le mot contient de syllabes (par exemple : si le premier joueur met le « Co » de « Cochon » et le deuxième le « chon », le deuxième marque 2 points).

Variante : Ceux qui jouent avec les cartes illustrées peuvent piocher 5 cartes. Le premier joueur doit poser le plus de cartes possible en commençant toujours par la 1^{ère} syllabe d'un mot. Quand il ne peut plus en poser, il pioche des cartes jusqu'à en avoir 5 et c'est au tour du joueur suivant. Lorsqu'un joueur constitue un mot entier en une seule fois, les points du mot sont doublés. Lorsqu'il pose ses 5 cartes en un seul tour de jeu, il gagne un bonus de 5 points.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs n'a plus de cartes devant lui et qu'il n'y a plus de cartes dans la pochette en plastique. Tous les joueurs font alors le compte de leurs points. Chacun

retire à son total le nombre de points équivalent au nombre de cartes qu'il lui reste (chaque carte restante = un point).

Celui qui a le plus de points a gagné !

L'avis des enseignants

Le jeu des mots permet aux enfants de se familiariser tout en douceur avec le découpage syllabique des mots. Convenant aussi bien à des enfants de maternelle non lecteurs qu'à des enfants lecteurs du cours élémentaire, les 4 niveaux de ce jeu constituent un bon tremplin vers la compréhension par étape des règles de lecture les plus élémentaires.

Pour que les enfants comprennent le principe du découpage syllabique des mots sans avoir besoin de maîtriser en même temps les règles d'orthographe, le premier niveau, illustré, aborde des mots courts comme Bé-bé et des syllabes dites simples comme Lu-ne.

S'appuyant sur cette première acquisition et sur le rôle actif des dessins, le deuxième niveau s'intéresse à des mots plus longs et à des syllabes plus complexes, permettant d'expliquer 3 règles de lecture essentielles.

- Pour découvrir les sons inversés, les enfants liront le [aR] de marteau ou le [oR] d'ordinateur.
- Pour comprendre ce que sont les consonnes doubles, le « cr » de crevette ou le « dr » de dragon les aideront.
- Pour saisir les premières règles d'orthographe comme l'apparition du « m » avant le « p » ou la nécessité de mettre un « u » après le « g » afin d'obtenir le son [g], ils liront les mots champignon ainsi que guitare et girafe.

Sans dessins sur les cartes, les troisième et quatrième niveaux permettront ensuite aux enfants de lire de manière autonome les mots. Ils comprendront également qu'un même son peut s'écrire différemment comme l'exemple leur est donné avec le son [k] de cartable, kangourou et moustique, le son [f] de girafe, éléphant et dauphin, ou le son [o] de dinosaure et bateau. Ils réaliseront enfin que certaines lettres finales sont muettes, comme dans canard, robot ou lézard et renforceront alors leur répertoire orthographique.

Grâce à ce panel de mots choisis, les enfants vont pouvoir jouer, gagner et se faire plaisir.

Apprendre, oui ! Mais en s'amusant !























Lucienne Brive,

Professeuse des écoles spécialisée,

Maître-formateur en Institut de formation des maîtres.

Lexique

Mots du plateau vert

	Baleine		Fourmi
	Bateau		Hibou
	Bébé		Kangourou
	Biberon		Lapin
	Bonbon		Lune
	Cadeau		Moulin
	Canard		Robot
	Chameau		Sapin
	Cochon		Tomate
	Domino		Tortue
	Étoile		Vélo