

L'avis des orthophonistes

Afin d'accompagner chaque enfant au rythme de ses acquisitions progressives pour apprendre à lire, les 4 **JeuX pour lire!** ont été conçus de manière évolutive.

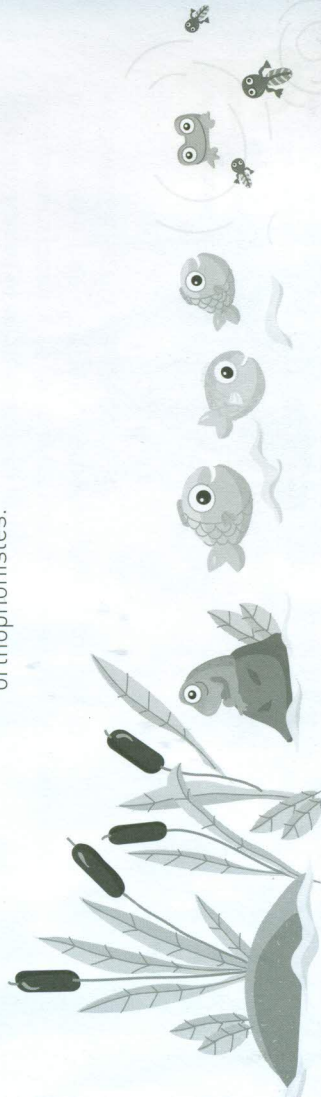
Au début de leur apprentissage, les enfants doivent maîtriser la technique du décodage syllabique. Avec le jeu du pouilleux, ils comprendront la composition des mots grâce à des syllabes simples constituées d'une consonne liée à une voyelle (S+i, M+a...) et situées en début de mot pour une compréhension plus immédiate.

La progression de la lecture s'oriente dans un deuxième temps vers des syllabes complexes (une voyelle liée à plusieurs consonnes comme « nal » dans journal ou « dra » dans dragon). Le jeu du loto fait intervenir un exercice supplémentaire d'analyse : il pousse les enfants à lire le mot en entier, à le décomposer et à éviter les risques d'inversions sur des syllabes comme « car » dans escargot et « cra » dans crabe, « for » dans forteresse et « fro » dans fromage.

Les deux jeux de l'oie abordent des thèmes de lecture plus difficiles. Le plateau avec un décor de prairie fait ainsi intervenir des voyelles complexes telles que « oin », « ain », « ion » dans foin, train et avion. Le plateau avec un décor de mare concerne quant à lui des graphies faisant référence à des règles de lecture telle que celle du « g » qui peut se lire « g » ou « j » selon que l'on lit guitare ou girafe.

Au fil des jeux, les enfants comprendront le principe des syllabes, s'amuseront et apprendront à lire !

Dominique Kemeny et Samia Rozier
orthophonistes.



**Création
PLAY
BAC**

JeuX pour lire!

© 2014 Jeu pour lire

Ce jeu contient

- 1 règle du jeu,
- 33 cartes pour le jeu du pouilleux,
- 6 planches pour le jeu du loto,
- 36 cartes rondes pour le jeu du loto,
- 1 plateau recto verso pour les 2 jeux de l'oie,
- 6 pions,
- 1 dé.

Règle du jeu

Nombre et âge des joueurs

De 2 à 6 joueurs.
De 6 à 8 ans.

Un jeu évolutif

Pour accompagner les enfants dans l'apprentissage de la lecture pendant leurs années de CP et CE1, **cette boîte contient 4 jeux, de 4 niveaux différents.**

Le jeu du pouilleux correspond au premier niveau. Il renvoie à des syllabes simples, accessibles dès le début de l'année de CP.

Pour le **deuxième niveau**, le jeu du loto utilise des syllabes plus complexes, abordées en milieu de CP.

Le **troisième niveau correspond au jeu de l'oie avec un décor de prairie.** Abordant des voyelles complexes, il peut se jouer en fin de CP.

Le **jeu de l'oie avec un décor de mare fait référence** aux règles de lecture essentielles. Il renvoie au **quatrième et dernier niveau** et peut se jouer en CE1.

L'adulte peut guider le choix du jeu en fonction de l'âge des enfants.



Le pouilleux

Matériel

33 cartes (16 avec un dessin, 16 avec une syllabe et 1 avec le lutin du pouilleux).

But du jeu

Constituer des paires en associant une carte illustrée avec une carte contenant la première syllabe du mot correspondant et ne pas finir la partie avec le pouilleux dans son jeu !

Début de la partie

Un des joueurs distribue la totalité des cartes.

Les joueurs posent toutes les paires qu'ils possèdent dans leur jeu. Par exemple, la carte qui représente une sirène s'associe à la carte contenant la syllabe « si ».

Déroulement de la partie

Quand plus personne ne peut poser de paire,

le jeu commence en suivant le mouvement des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur tire alors une carte dans le jeu de son voisin de gauche.

Si cette carte lui permet de faire une paire, il pose cette paire.

Sinon, il garde cette carte dans son jeu. Puis, c'est au tour du joueur suivant qui pioche dans le jeu de son voisin de gauche.

La partie se termine quand plus personne ne peut poser de paire et qu'il ne reste donc qu'une seule carte : le lutin du pouilleux. Celui qui la possède a perdu !

Le loto

Matériel

6 planches de couleurs différentes et 36 cartes rondes

(les cartes correspondant à une planche sont de la même couleur que celle-ci).

But du jeu

Remplir sa ou ses planches en posant sur chaque dessin la carte contenant la syllabe qui complétera le mot marqué sous le dessin.

Début de la partie

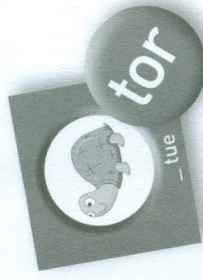
Les joueurs répartissent de manière équitable les plateaux entre eux et étalent, face cachée, les cartes des syllabes.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence par piocher une carte. Il la montre à tous les joueurs. Le joueur qui possède la planche avec le mot contenant cette syllabe manquante la prend. Il la pose sur le dessin correspondant.

Par exemple, s'il possède la planche avec le mot marqué _tue et le dessin de la tortue, il prend la carte « tor » et la pose sur le dessin.

C'est ensuite à lui de piocher une carte et de la montrer à tous les autres. Le premier joueur à avoir rempli sa ou ses planches a gagné !



Les jeux de l'oie

Matériel

1 plateau recto verso, 6 pions et 1 dé.

But du jeu

Atteindre le premier l'arrivée en suivant le parcours qui renvoie d'un dessin au nom correspondant et d'un nom au dessin correspondant.

Début de la partie

Les joueurs choisissent le plateau correspondant le mieux à leur niveau et posent sur la case du départ autant de pions qu'il y a de joueurs.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence à jouer. Il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué.

S'il tombe sur **une case contenant un dessin**, il doit se rendre directement sur la case contenant le mot qui désigne ce dessin et c'est au tour du joueur suivant.

S'il tombe sur **une case contenant un mot**, il doit se rendre directement sur la case contenant le dessin qui illustre ce mot. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

S'il tombe sur **une case contenant une consigne**, il la suit (ex. : il relance le dé, avance ou recule du nombre de cases indiqué) et c'est au tour du joueur suivant.

Chacun avance et recule selon ce principe.

Si plusieurs joueurs se retrouvent sur la même case, ils continuent à jouer sans rien changer. Le premier joueur qui atteint ou dépasse l'arrivée a gagné !

