

le nom de l'image cachée, elle conserve ce puzzle et continue à jouer. Dans le cas contraire, c'est l'autre équipe qui pose la question suivante. Le vainqueur est le groupe qui détient le plus grand nombre de puzzles.

JEU 4 : Le jeu des familles

Les règles de ce jeu sont identiques à celles du jeu n° 3. Vous pouvez cependant y apporter une variante qui augmentera l'intérêt de

l'apprentissage de la lecture. Les puzzles ayant tous été assemblés, les enfants peuvent classer les mots par famille. Par exemple : le chien, le lion et le lapin, pour les animaux; le train et la roulette pour les moyens de transport, etc. Le jeu est alors plutôt orienté vers la recherche de groupes de mots. Le vainqueur est celui qui a réussi à rassembler le plus grand nombre de puzzles appartenant à la même famille de mots.

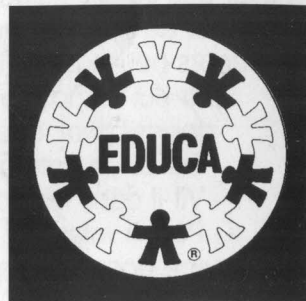
ASPECTS EDUCATIFS

- L'emboîtement unique des pièces aide l'enfant à corriger ses propres erreurs. Il ne peut en effet emboîter que des pièces qui font partie du mot à construire.

- Les joueurs apprennent à associer la représentation graphique d'un objet, d'un animal, etc. avec le nom correspondant et découvrent que chaque mot peut être exprimé sous la forme d'un langage écrit.

Ils apprennent également à identifier les lettres par leurs sons et peuvent s'initier à l'écriture des lettres et des mots.

Cette notice ne contient que quelques-unes des innombrables possibilités que ce jeu offre aux enfants. Laissez libre cours à votre imagination et vous trouverez de nombreuses combinaisons supplémentaires, qui vous permettront également, même sous une forme différente, d'atteindre les objectifs éducatifs proposés.



PREPARATION

Il est important que les enfants se familiarisent avec les images (plantes, animaux, etc.) représentées au dos de la boîte avant de commencer à jouer. Vous pouvez les guider en leur posant différentes questions :

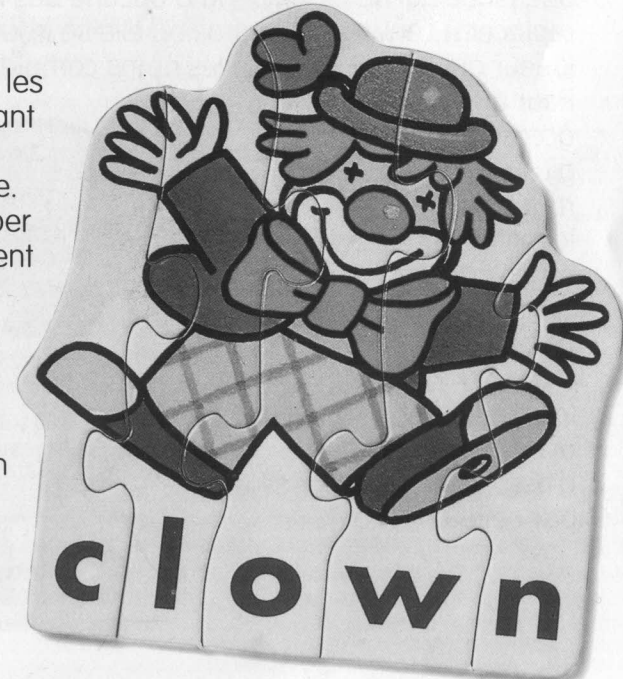
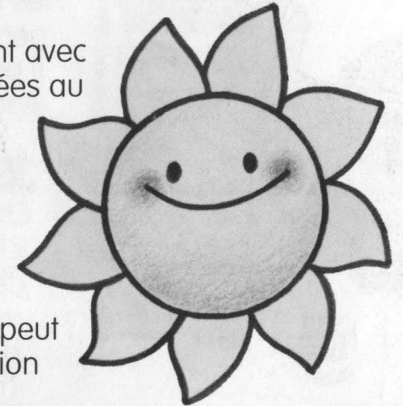
- Qu'est-ce que c'est ?
- As-tu déjà vu cet animal ?
- Où l'as-tu vu ?

L'enfant s'étant familiarisé avec les images, il peut passer à l'étape suivante, à savoir l'identification des lettres et des mots.

Il est important que vous lui montriez les puzzles reconstitués et que vous lui lisiez les mots à voix haute afin qu'il les répète, en les prononçant correctement. C'est une méthode efficace pour que l'enfant apprenne à associer la chose représentée et le nom exact qui lui correspond.

JEU INDIVIDUEL

L'enfant s'amusera en montant les différents puzzles et en observant comment se forment les noms correspondant à chaque image. Il peut jouer seul sans se tromper grâce au système d'emboîtement spécial qui l'empêchera d'assembler des pièces ne correspondant pas au même mot. L'enfant acquerra ainsi un vocabulaire de base et pourra apprendre à épeler les mots en observant attentivement



Premières lectures



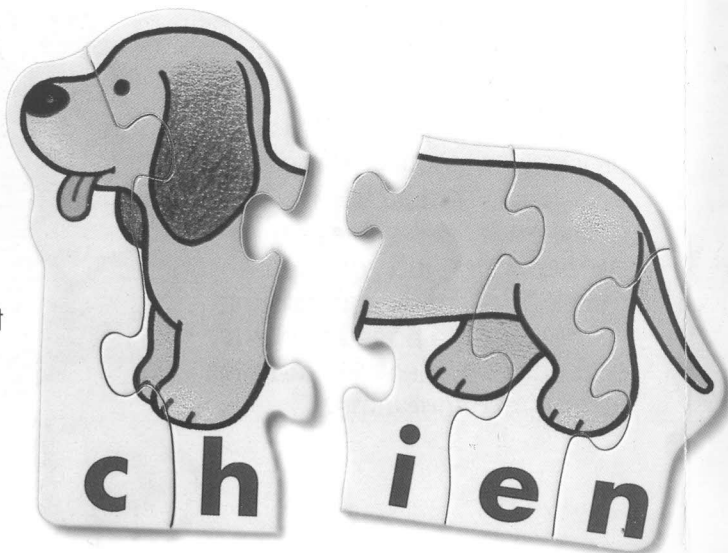
les séries de lettres assemblées. Ce jeu lui permettra aussi de développer son imagination; il pourra construire de nouveaux mots et les épeler en suivant l'exemple des puzzles.

JEU 1 : Qui est le plus rapide ?

Chacun des joueurs reçoit un nombre égal de lettres correspondant aux premières lettres des noms des objets représentés. Les pièces restantes sont placées, à l'envers, à portée de la main de tous les joueurs. L'un des joueurs annonce le début de la partie. Chaque joueur doit essayer de trouver les pièces qui lui

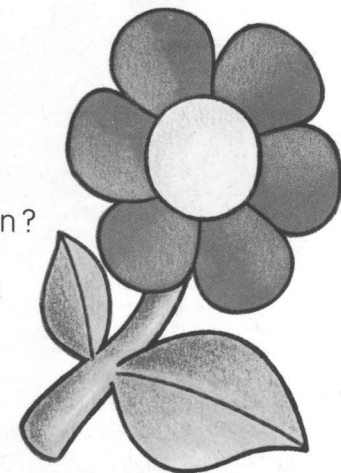
manquent pour compléter les images, et donc les mots, qu'il a en sa possession. Les enfants doivent pour cela retourner les pièces qui sont à l'envers et choisir celles qui leur seront utiles. Si l'un des joueurs retourne une pièce qui ne correspond à aucune des images qu'il possède, il doit la replacer à l'envers, à l'endroit où elle se trouvait. Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à former les noms complets de toutes ses images.

Pour que le jeu soit accessible même aux plus petits, des dessins représentant l'objet à identifier sont imprimés au dos de chaque pièce. Cette astuce peut aider les enfants à jouer avec plus d'aisance et à se familiariser plus rapidement avec les règles d'association proposées par ce jeu.



JEU 2 : Le jeu des questions

Chacun des joueurs reçoit la même quantité de pièces qu'il doit cacher à la vue des autres participants. Le jeu consiste à former le plus grand nombre d'images complètes possible. Le premier joueur demande à un autre participant : As-tu le "c" de canard ? ou, peux-tu me donner le "a" de maison ? S'il possède cette pièce, le joueur interrogé doit la donner à celui qui l'a demandée. Celui-ci peut alors continuer à jouer. Dans le cas contraire, on passe au joueur suivant. Chaque participant ayant formé une image complète devra la placer devant lui. Le jeu se termine lorsque l'un des enfants a formé les noms complets de toutes ses images ou lorsque toutes les pièces des puzzles sont assemblées. Dans les deux cas, le vainqueur est celui qui a formé le plus grand nombre d'images.



JEU 3 : Le jeu des devinettes

Ce jeu est d'autant plus amusant que le nombre de participants est élevé. Les joueurs forment deux équipes adverses et sont prêts à engager une compétition trépidante. Ils doivent tout d'abord assembler tous les puzzles. Ceux-ci sont ensuite distribués en nombre égal à chacune des équipes, qui les cache à la vue de l'autre en les posant à l'envers. L'une des deux équipes choisit un puzzle. L'équipe adverse doit poser des questions pour essayer de deviner de quelle image il s'agit. Les joueurs peuvent uniquement répondre par oui ou par non et les questions doivent donc être du style :

- Est-ce un animal ?
- Vit-il dans les bois ?
- Peut-il voler ?

Si l'équipe posant les questions devine le

