

LIRODINGO

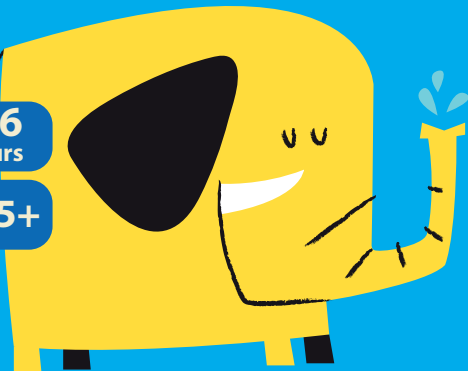
Lettres
& Sons

5 jeux de lettres et sons (GS/CP)

Mémoire, loto bingo, kim, cherche et trouve...

1 à 6
joueurs

âge 5+



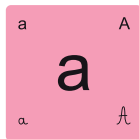
● Présentation du jeu ●

Matériel



27 cartes Mot

Chaque **carte Mot** comprend une illustration et l'orthographe du mot.



27 cartes Lettre correspondant aux 26 lettres de l'alphabet + la lettre « é »

Chaque **carte Lettre** comprend la lettre écrite sous 4 formes différentes (minuscule et majuscule script, minuscule et majuscule cursive).

Principe des cartes

27 cartes Mot

Pour chaque **carte Lettre**, il y a une **carte Mot** associée.

Comment faire correspondre les cartes ?

Les cartes peuvent être associées si la **carte Lettre** correspond au premier son de la **carte Mot** illustrée.

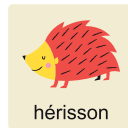
Exemple M = MOTO (m...moto)

NB : La correspondance est valable uniquement avec la première lettre de chaque mot.

Niveau de progression

Les cartes sont réparties en 4 niveaux reconnaissables sur la face des cartes.

Niveau 1 : **Niveau 2 :** **Niveau 3 :** **Niveau 4 :**

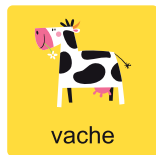


● Introduction ●

Avant de jouer, nous avons quelques recommandations pour le meneur de jeu.

Il y a 2 façons de prononcer une lettre :

- 1) Comme elle est énumérée dans l'alphabet
- 2) Comme quand elle est employée dans un mot (par exemple « v » dans « vache »)



Nous vous invitons à déterminer la prononciation appropriée en fonction :

- de votre objectif pédagogique,
- du niveau des élèves du groupe.

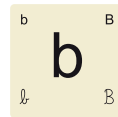
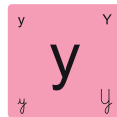
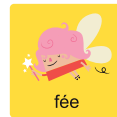
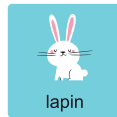
■ Exercice d'entraînement ■

Prendre 4 cartes **Lettre** et leurs cartes **Mot** associées. Étaler ces 8 cartes face visible sur la table.

Étape 1. Nommer la lettre « façon alphabet ».

Étape 2. Inviter les joueurs à trouver la carte **Mot** associée.

Étape 3. Inviter les joueurs à prononcer lentement le mot et appuyer le premier son.



● Loto Bingo ●

À partir de 5 ans

2 à 6 joueurs + 1 meneur de jeu

But du jeu :

Être le premier à avoir retourné toutes ses cartes **Mot**.

Préparation :

On désigne un joueur qui sera le meneur. Il prend les cartes **Mot** et les cartes **Lettre** correspondantes. Il distribue face visible les cartes **Mot** aux joueurs suivant la répartition suivante :

- 2 joueurs : 13 cartes **Mot** (= 26 lettres)
- 3 joueurs : 9 cartes **Mot** (= 27 lettres)
- 4 joueurs : 6 cartes **Mot** (=24 lettres)
- 5 joueurs : 5 cartes **Mot** (=25 lettres)
- 6 joueurs : 4 cartes **Mot** (=24 lettres)

Les cartes **Lettre** et les cartes **Mot** correspondantes non utilisées sont écartées du jeu. Les joueurs étalent leurs cartes **Mot** devant eux face visible.

Le meneur pose les cartes **Lettre** en une pile face cachée.

Déroulement :

Le meneur pioche une carte **Lettre** et l'annonce sans la montrer. Les joueurs tentent de retrouver la carte **Mot** correspondante dans leur jeu. Dès qu'un joueur la trouve, il montre la carte.

- Si le mot correspond, le joueur la retourne face cachée.
- Si le mot ne correspond pas, les joueurs continuent à chercher.

Le meneur pioche une nouvelle carte **Lettre**.

Fin de partie :

Le premier joueur qui n'a plus de cartes **Mot** face visible est le grand gagnant. Les joueurs continuent jusqu'à ce que les cartes restantes soient épuisées et que tous les autres joueurs aient gagné.

Variante :

On place les cartes **Mot** en pile face cachée. Les joueurs ont les cartes **Lettre** devant eux.

Variante pour simplifier la préparation :

Distribuer toutes les cartes **Mot** aux joueurs.

● Cherche et trouve ●

À partir de 5 ans

2 à 4 joueurs + 1 meneur de jeu

But du jeu :

Gagner le plus de cartes possible.

Préparation :

Choisir un ou plusieurs niveaux (niveau 1/2/3/4). Séparer les cartes **Mot** des cartes **Lettre**. Poser les cartes **Lettre** en une pile face cachée. Étaler les cartes **Mot** face visible.

Déroulement :

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meneur prend la carte du dessous du paquet et la met au-dessus.

Les joueurs cherchent alors la carte **Mot** correspondant à la carte **Lettre** visible. Le premier joueur qui pense l'avoir trouvée montre la carte. Si c'est la bonne réponse, il gagne la paire de cartes (**Lettre** et **Mot**).

Fin de partie :

Quand la pile de cartes **Lettre** est épuisée, on compte les cartes de chacun.

Variante :

Poser les cartes **Mot** en une pile face cachée. Étaler les cartes **Lettre** face visible.

Variante coopérative pour la classe :

Tous les joueurs ont gagné s'ils ne font pas plus d'une erreur par niveau utilisé.

● Les 2 font la paire ●

À partir de 5 ans
2 à 4 joueurs

But du jeu :

Gagner le plus de cartes possible.

Préparation :

Choisir un ou plusieurs niveaux (niveau 1/2/3/4).
Séparer les cartes **Mot** des cartes **Lettre**. Poser les cartes **Lettre** en une pile face cachée (la pioche).
Étaler les cartes **Mot** face cachée.

Déroulement :

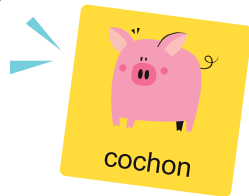
On joue chacun son tour. Un joueur retourne la première carte **Lettre** de la pioche. Il découvre une lettre. Il retourne une carte **Mot** sur la table.

- Si la carte **Mot** correspond, le joueur remporte la paire et rejoue.

- Si la carte **Mot** ne correspond pas, elle est retournée face cachée. C'est au joueur suivant de jouer. Il joue avec la lettre déjà retournée tant que le mot correspondant n'a pas été trouvé. Sinon, il retourne une nouvelle carte **Lettre** de la pioche.

Fin de partie :

Quand la pile de cartes **Lettre** est épuisée, on compte les cartes de chacun. Il n'y a pas de perdant. On met les paires trouvées en tas au fur et à mesure. Tout le monde a gagné quand toutes les paires ont été trouvées.



● Memo ●

À partir de 5 ans
1 à 6 joueurs

But du jeu :

Gagner le plus de cartes possible.

Préparation :

Choisir un ou plusieurs niveaux selon le niveau des joueurs.

Débutant = 1 niveau

Confirmé = 2 niveaux

Avancé = 3 niveaux

Champion = 4 niveaux

Mélanger les cartes **Mot** et **Lettre**. Disposer toutes les cartes face cachée sur la table.

Déroulement :

On joue chacun son tour. Le joueur retourne jusqu'à trois cartes face visible.

Le joueur a **une paire** :

- Avec seulement **2 cartes retournées**

Il la gagne et la met devant lui. Il peut rejouer immédiatement et retourner à nouveau 3 cartes.

- Avec **3 cartes retournées**

Il la gagne et la met devant lui. Il retourne la carte restante face cachée. C'est au joueur suivant de jouer.

Si le joueur **n'a pas de paire**, il retourne les trois cartes face cachée. C'est au joueur suivant de jouer.

Fin de partie :

Quand il n'y a plus de cartes sur la table, on compte les cartes de chacun.

● Kim caché ●

À partir de 5 ans

2 à 6 joueurs + 1 meneur de jeu

But du jeu :

Gagner le plus de tours possible (ensemble, jeu coopératif).

Préparation :

Retirer du jeu les cartes **Mot**.

Déroulement :

Poser 5 cartes **Lettre** sur la table face visible (ou plus si le jeu devient trop facile avec 5 cartes).

Les joueurs essaient alors de les mémoriser.

Après un temps d'observation, on les recouvre d'un tissu (c'est plus convivial que de les retourner, et les cartes sont vraiment cachées).

Ensemble, les joueurs essaient de retrouver toutes les lettres sur la table. Quand ils pensent les avoir retrouvées, on retourne les cartes pour vérifier.

Si les joueurs ont bien trouvé toutes les lettres, ils ont tous gagné ce tour (sinon ils ont perdu).

Fin de partie :

Le jeu se termine quand la pile de cartes **Mot** est épuisée.

Variante « Mots » :

Jouer avec les cartes **Mot**. Les joueurs doivent se souvenir de la première lettre de chaque mot. Pour ce faire, ils peuvent essayer de se souvenir des mots.

Variante « Kim Retiré » :

Les joueurs ferment les yeux, et l'un d'eux retire une des cartes au hasard et la cache. Les joueurs doivent retrouver de quelle carte il s'agit.

Variante « Kim Ajouté » :

Les joueurs ferment les yeux. L'un d'eux ajoute une carte au hasard sur la table. Les joueurs doivent retrouver de quelle carte il s'agit.



DidaCool, la collection de jeux éducatifs
de Cocktail Games et Aritma
www.aritma.net
info@aritma.net



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com