

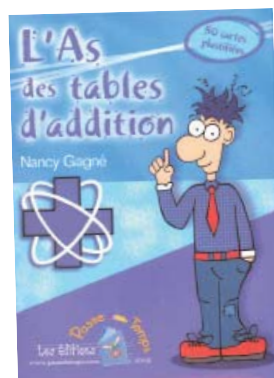
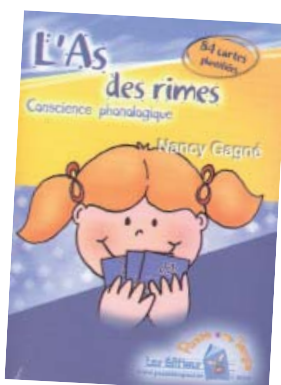
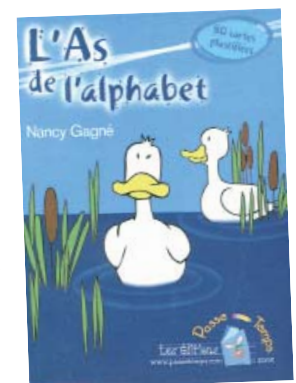
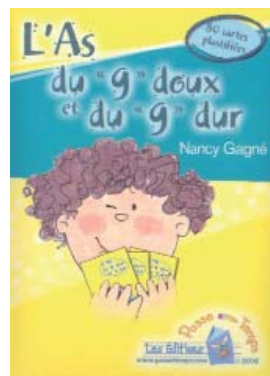


Les jeux de l'as

11 jeux simples, rapides et amusants pour stimuler la phonologie, l'orthographe, les mathématiques...

Description du matériel :

- selon le jeu : 70 à 80 cartes plastifiées
- en fonction des jeux : la liste des mots proposés
- 1 règle de jeu



Modalités de jeu :

- Un joueur mélange les cartes puis en distribue 5 à chacun.
- Il place le reste de la pile à l'envers, retourne la première carte et la dépose à côté de la pile.
- Il lit à voix haute le mot figurant sur la carte retournée.



- Le joueur suivant doit trouver dans son jeu une carte présentant au moins un élément identique à l'un ou l'autre des éléments surlignés sur la carte retournée.
- Il place alors sa carte sur celle qui est retournée et lit ce mot à voix haute.



- Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour.
- Si un joueur n'a aucune carte qui convient, il en pioche une et la place tout de suite si elle convient. Sinon, il la garde dans ses mains et passe son tour.
- La carte «Chance !» peut être placée sur n'importe quelle carte retournée. Elle donne le droit de poursuivre immédiatement avec la carte de son choix. Le joueur se défait alors de 2 cartes.



- Si, à la fin du jeu, un joueur se retrouve avec 2 cartes «Chance!» et une carte-mot, il peut placer sur la pile ses 2 cartes «Chance!» et ensuite la carte-mot.
- Le premier joueur qui se défait de toutes ses cartes gagne la partie !

Objectifs d'apprentissage :

- la lecture à voix haute des mots contribue au développement de la **mémoire auditive**.
- une utilisation régulière de ce jeu permet aux enfants de retenir l'**orthographe** de certains mots qui pourront leur servir de mots-repères en situation d'écriture.
- ce jeu de groupe permet aussi à l'enfant d'interagir avec ses pairs en apportant son soutien aux autres joueurs ou en bénéficiant de leur aide, et favorise donc la **coopération** entre les enfants.

Particularités de chaque jeu :

L'as des sons : permet de développer la stratégie de décodage en lisant des mots contenant les sons suivants : «ai», «an», «au», «eau», «en», «eu», «in», «oi», «on», et «ou».



L'as des syllabes simples : permet d'aider à la segmentation de mots formés de syllabes simples : «de», «ge», «ri», «ma», «ci», «na», etc.



L'as des consonnes doubles : permet de développer la stratégie de décodage en lisant des mots contenant les consonnes doubles suivantes : «bl», «br», «ch», «cl», «cr», «dr», «fl», «gn», «ph», «pl», «tr» et «pr».



L'as des lettres muettes : permet d'apprendre à lire des mots contenant des lettres muettes finales et à mémoriser leur orthographe. Dans ce jeu, la première lettre (sonore) et la dernière lettre (muette) de chaque mot sont surlignées, afin d'inviter le joueur à distinguer la version sonore et muette d'une même lettre.



L'as des sons inversés : permet de développer la stratégie de décodage en lisant des mots contenant les sons suivants : «al», «ar», «as», «el», «er», «es», «ir», «is», «oir», «ol», «or», «os», «our» et «ous».



L'as des sons complexes : permet de développer la stratégie de décodage en lisant des mots contenant les sons suivants : «a», «aille», «ain», «an», «e», «é», «ir», «is», «oir», «ol», «or», «os», «our» et «ous».



L'as du «c» doux et du «c» dur : permet d'apprendre à lire et à mémoriser l'orthographe des mots contenant des syllabes telles que : «ca», «ça», «çon», «cy», «can», «co», etc.



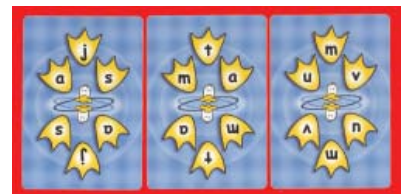
L'as du «g» doux et du «g» dur : permet d'apprendre à lire et à mémoriser l'orthographe des mots contenant des syllabes telles que : «ga», «gan», «gé», «gi», «go», «gou», etc.



L'as des rimes : permet de développer la conscience phonologique en identifiant des sons identiques à la fin des mots (reconnaissance des phonèmes finaux). Dans ce jeu, les mots sont représentés par une image : il s'agit de trouver une carte dont au moins un mot rime avec l'un des mots de la carte déjà posée.



L'as de l'alphabet : apprend à reconnaître et à nommer les lettres de l'alphabet. Dans ce jeu, il faut poser une carte dont une des trois lettres correspond à l'une des trois lettres de la carte déjà posée.



L'as des tables d'addition : permet de mémoriser les tables d'addition afin d'acquérir de la vitesse de calcul. Dans ce jeu, il faut trouver une carte dont le résultat d'une des deux additions correspond au résultat d'une des additions de la carte déjà posée.

