

NOS AMIES LES LETTRES MUETTES

Un jeu de François Petit
Graphisme : Skwid Création et François Petit

Suivez les aventures de Lilo le lièvre, Touti la tortue et leurs discrets amis et jouez avec les lettres muettes : lecture et écriture.

Le jeu contient 2 planches avec des jeux de plateau, 2 planches de petites cartes à découper et 1 planche mixte (jeu de plateau et cartes à découper).

Vous trouverez 4 plateaux de jeu différents, 220 cartes Mot (3 niveaux de mots) et 8 cartes Lettre.



Règle du jeu de classification « Donne à manger aux animaux » :

Ce premier jeu permet d'aborder de manière évolutive les lettres muettes. 7 lettres sont proposées, avec pour chacune l'animal qui a la lettre : le porc, le renard, le hérisson, le loup, la souris, le chat et la perdrix. On pourra ne jouer qu'avec certaines lettres muettes au départ (le tri se fera en fonction du verso des cartes Mot, avec les lettres muettes écrites).

Jeu d'écoute : l'orthophoniste lit un mot et l'enfant place ce mot face Mot dans la bonne gamelle correspondante (exemple : le mot « canar... » dans la gamelle du renard). Il vérifie sa réponse en retournant la carte. Puis on recommence avec un autre mot, qu'on posera sur le premier...

Modalité écriture : l'enfant écrit le mot complet sur une feuille, mot qu'il peut ensuite découper et placer dans la bonne gamelle. Il vérifie ensuite sa réponse en prenant la vraie carte et en la retournant.

Jeu de lecture : l'enfant pioche un mot et le lit, puis le place dans la bonne gamelle. Il vérifie ensuite sa réponse en retournant la carte.

Un second plateau est disponible pour l'orthophoniste.

Remarque : l'enfant pourra utiliser les cartes Lettre s'il est visuel, et mettre la lettre à côté du mot.



Règle du jeu « La course des animaux » :

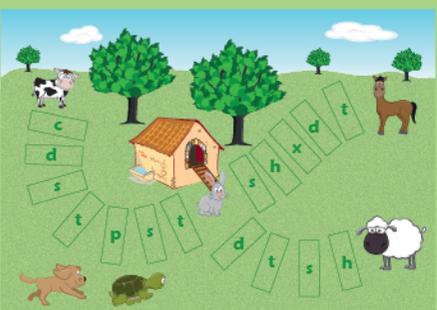
Le départ a été donné ! Quel animal va remporter la course ? Les paris sont lancés !

Chaque joueur joue un animal ou deux animaux (au choix).

On pioche un mot au hasard et on le met dans la case après l'animal ayant la bonne lettre muette dans son nom (on utilisera les mêmes principes que pour le premier jeu : écoute, écriture, lecture).

Il faut ainsi 2 cartes avec la lettre muette « c » pour que le porc gagne, 3 pour la perdrix et le loup, 4 pour le hérisson, 5 pour le chat, la souris et le renard. Le premier joueur qui atteint l'arrivée gagne la partie.

Remarque : on pourra mettre les cartes Lettre à gauche des animaux si l'enfant ne se souvient pas de la lettre muette de l'animal.

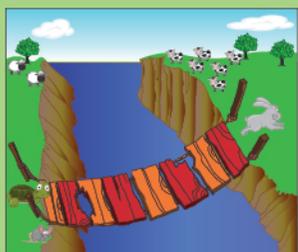


Règle du jeu « La balade de Lilo » :

Amenez Lilo voir ses amis mouton, vache ou cheval en associant vos cartes Mot aux lettres muettes des cases.

On pose 12 cartes Mot (le mot étant face visible) sur la table entre les joueurs. Le but est d'amener Lilo chez un de ses amis par un chemin. Pour cela, les joueurs, à tour de rôle, doivent trouver parmi les cartes Mot les cartes qui correspondent aux lettres muettes des différentes cases.

Pour certaines séries de 12 mots, les 3 chemins seront possibles, pour d'autres séries peut-être n'y aura-t-il pas de chemin... Bonne chance !



Règle du jeu « La traversée du pont » :

Lilo et Touti font la course. Ils doivent franchir un pont aux planches fragiles. Lilo, très rapide, est déjà passé. Touti, plus lente, hésite à le traverser.

L'enfant pioche et lit un mot. S'il trouve la lettre muette de ce mot, il pose le mot sur la première planche de bois et ainsi de suite.

Il gagne la partie dès que les 8 planches de bois ont été recouvertes de mots.

Variantes possibles :

- On pourrait jouer de la même manière en écoute ou faire écrire le mot
- On pourra utiliser le niveau 3 de jeu (cartes marron)

**À vous de jouer !
Bonne balade !**