

Nos amis les sons complexes

ail/aïlle, eil/eïlle, euil/euille, ille, ouil/ouille

Suivez les aventures de Célia l'abeille, Nina la chenille et leurs amis et jouez avec les sons complexes : lecture et écriture.

Le jeu est à partir de 7 ans.

Le jeu contient :

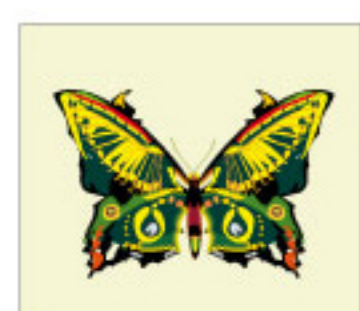
- 2 planches avec des jeux de plateau
- 3 planches de petites cartes à découper

Vous trouverez 3 plateaux de jeu différents, 90 cartes Mot, 24 carte Image et 32 cartes Définition.

Auteur : François Petit

Illustrations : Skwid création

[Acheter la pochette en ligne](#)



bouillir

Autre nom pour une série télévisée.



Singulier de « coraux ».

épouvantail

abeille



Remarque :

Cas particulier : cartes avec une étoile bleue - sons en («ueil»).

On pourra également jouer avec les images et les définitions en dénommant au préalable le mot (sauf «juillet» et «cuillère»).

Règle 2 : « 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 le bon son dans son nom (on utilisera les mêmes principes que pour le premier jeu : écoute, écriture, lecture).

Il faut ainsi 5 cartes avec le son «ail» pour que l'épouvantail gagne, 4 pour la chenille, 3 pour la grenouille, l'écureuil et l'abeille. 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 1 : Règle du jeu de classification « Donne à manger aux animaux »

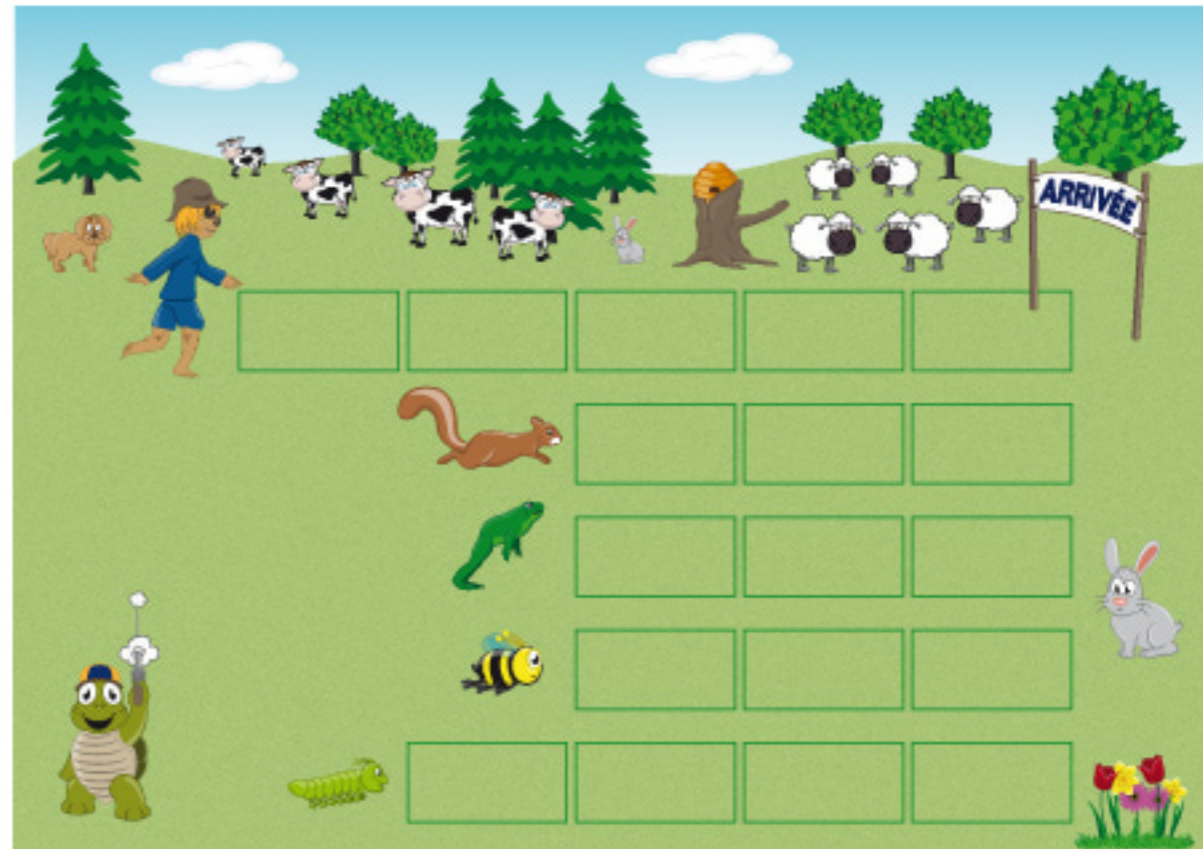
Ce premier jeu permet d'aborder de manière évolutive les sons complexes. 5 sons complexes sont proposés, avec pour chacun un personnage qui a le son : la chenille («ille» mouillé), la grenouille («ouil», «ouille»), l'écureuil («euil», «euille»), l'abeille («eil», «eille») et l'épouvantail («ail», «aïlle»).

On pourra ne jouer qu'avec certains sons complexes au départ (le tri se fera par l'adulte).

Jeu de lecture : l'enfant pioche un mot et le lit, puis place ce mot dans le rectangle lié au personnage ayant le son complexe proposé (exemple : le mot « faucille » dans le rectangle de la chenille). Puis on recommence avec un autre mot, qu'on posera sur le premier...

Jeu d'écoute : l'adulte pioche un mot et le lit. L'enfant place ce mot dans le bon rectangle. Il vérifie ensuite sa réponse en lisant le mot. L'enfant pourra également écrire le mot complet sur une feuille, annoncer si ce mot est au féminin ou au masculin, si le son complexe est en initiale, médiane ou finale.

Un second plateau est disponible pour l'adulte ou un deuxième enfant.



Règle 3 : « Balade autour de la mare »

On place à côté du plateau les 3 modalités de jeu : mots - images - définitions. Les cartes Nombre sont retournées et mélangées. Chaque joueur choisit un pion Personnage. On partira de la case Tortue.

Ensuite, le premier joueur tire une carte nombre et avance du nombre indiqué. Une case correspond à une couleur.

Trois couleurs représentent une épreuve :
Bleue : lecture de mot
Orangé : écriture de mot à partir d'une image
Verte : écriture de mot à partir d'une définition On gagne la carte si on répond juste à l'épreuve.
La couleur rouge est pour les actions (un dé : on rejoue ; une abeille barrée : on passe le prochain tour ; -1 : on rend une carte gagnée).

Quand les nombres auront tous été joués, on les posera face cachée et on les remélangerà. Le premier joueur à remporter 4 cartes de chaque catégorie gagne la partie.