

Règles du jeu



But du jeu

Aider les gens du village à réapprendre à prononcer les mots et jeter un sort à Graficius le vilain magicien.

Préparation

1. L'adulte remet une planche de jeu à l'enfant et prend l'autre pour lui-même.
2. Il remet à l'enfant un crayon (non inclus) – ou un autre objet – qui lui servira de baguette magique pour l'aider à prononcer les mots.
3. Il place le panneau d'invisibilité entre l'enfant et lui afin de cacher la planche de jeu de chacun.
4. Il choisit un ensemble de cartes-images qui ont un verso de la même couleur (voir l'encadré « Les ensembles »).
5. Il forme une pile avec les cartes-images du niveau choisi et la place à côté du panneau, de sorte que les deux joueurs y aient accès.
6. Il prend une carte Graficius au hasard sans la montrer à l'enfant et la place, face cachée, sur la table: elle sera dévoilée par le gagnant à la fin de la partie seulement.
7. Il lit à haute voix la mise en situation suivante.



cartes-images



Pronuncio disparum! Oh non, Graficius le vilain magicien a jeté un mauvais sort aux gens du village! Ils sont incapables de prononcer les mots qu'ils connaissent. Aide-les à réapprendre à prononcer les mots et jette un sort à Graficius pour lui donner une leçon!



cartes Graficius



verso



recto: exemples de sorts jetés à Graficius (à placer face cachée sur la table)



verso

Les ensembles

Les ensembles correspondent à cinq niveaux faisant intervenir des habiletés de prononciation de plus en plus complexes.



Ensemble 1: mots composés d'une syllabe et de consonnes faciles à prononcer («m», «n», «t», «p», «b» et «d»): *pot, nez, dé, dos, but, thé, main, pain, dent, banc, pue (ça pue)*.



Ensemble 2: mots composés d'une ou deux syllabes, de consonnes faciles à prononcer («m», «t», «p» et «b») et de la consonne «l», un peu plus difficile à prononcer: *bouton, mouton, bonbon, bâton, ballon, bateau, manteau, pomme, petit, balle, bulles*.



Ensemble 3: mots composés d'une ou deux syllabes et de consonnes plus difficiles à prononcer («v», «ch», «j», «s» et «z»): *chat, chou, joue, sauter, bouche, douche, mouche, mousse, chaise, tasse, vache*.



Ensemble 4: mots composés d'une ou deux syllabes et de consonnes plus difficiles à prononcer («k», «r» et «l»): *cheval, courir, cerise, souris, girafe, chapeau, chameau, radeau, rideau, singe, orange (fruit)*.

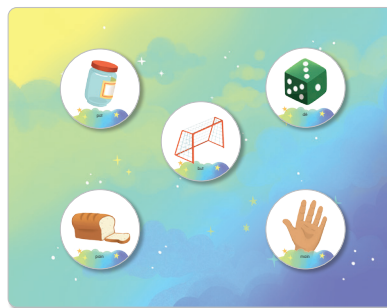


Ensemble 5: mots comprenant une ou deux syllabes avec des consonnes collées plus difficiles à prononcer: *train, chien, fromage, triste, fourchette, cerceau, serpent, moustache, flute, fleur, violon*.



Déroulement

1. Chaque joueur prend cinq cartes-images sur la pile et les place sur sa planche de jeu (il est le seul à les voir)¹.



2. Un premier joueur (l'enfant ou l'adulte) choisit l'un des mots illustrés sur les cartes de sa planche de jeu. Pour savoir si l'autre joueur a ce mot illustré dans son jeu, il lui demande (ex.: «As-tu *mouton*?»). Le joueur peut utiliser sa baguette magique pour s'aider à prononcer le mot syllabe par syllabe en donnant des coups de baguette pour chaque syllabe (ex.: *mou-ton*).
3. L'autre joueur observe les images sur sa planche de jeu pour voir si l'une d'elles correspond au mot nommé.
 - Si c'est le cas, il remet la carte au joueur qui a posé la question: ce dernier a réussi à faire réapprendre ce mot aux gens du village! Ce joueur place la paire remportée à côté de sa planche de jeu. Il pose une nouvelle question à son adversaire.
 - Si aucune image ne correspond au mot nommé par le joueur, celui-ci prend une nouvelle carte-image sur la pile, il l'ajoute sur sa planche de jeu, et son tour se termine. Si l'image prise est identique à une image sur sa planche, il nomme l'élément illustré, il met la paire d'images à côté de sa planche de jeu (il s'agit d'une paire obtenue en bonus), et son tour se termine.
4. Le jeu se poursuit de la même façon en inversant les rôles à chaque tour.

Note: Si à un moment un joueur n'a plus de cartes sur sa planche, il prend une carte-image sur la pile et la pose sur sa planche (que ce soit son tour ou celui de son adversaire). Si c'est son tour, il peut demander à l'autre joueur s'il a cette carte.

5. La partie se termine lorsque toutes les paires d'images ont été formées. Le joueur qui a formé le plus de paires gagne la partie: il jette un sort à Graficius et retourne la carte Graficius pour découvrir l'effet du sort.

¹ Si un joueur a deux images identiques sur sa planche, il nomme l'élément illustré et met les cartes à côté de sa planche de jeu (il s'agit d'une paire obtenue en bonus).

Variantes ciblées pour les 2 ½ ans

Expression :

- L'adulte place les cartes-images de l'ensemble choisi dans la boîte du jeu, faces cachées. Il prend une carte Graficius au hasard et la place, face cachée, sur la table.
- L'enfant prend cinq cartes-images au hasard dans la boîte et les place sur sa planche de jeu. Il prend une autre carte-image dans la boîte, la regarde et observe les cinq images sur sa planche.
 - S'il a la même image sur sa planche, il nomme l'image en tapant dessus à l'aide de sa baguette magique (ex. : *mouton*). Au besoin, l'adulte l'aide en lui offrant un modèle pour prononcer le mot. L'enfant place les deux cartes identiques à côté de sa planche de jeu : il a réussi à faire réapprendre ce mot aux gens du village ! Il prend ensuite une nouvelle carte-image dans la boîte et la place sur sa planche pour en avoir cinq.
 - Si l'enfant n'a pas la même image devant lui, il remet la carte-image dans la boîte et brasse les cartes dedans.
- Il continue le jeu en prenant une autre carte-image dans la boîte et en comparant l'image avec celles sur sa planche pour voir s'il y en a une pareille.
- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires d'images aient été formées. L'enfant a alors réussi à vaincre Graficius : il retourne la carte Graficius pour découvrir l'effet du sort qu'il lui a jeté !

Compréhension :

- Avant de commencer la partie, l'adulte prend les 22 cartes-images de l'ensemble choisi et les nomme quelques fois à l'enfant en les lui montrant. Il place ensuite les cartes-images dans la boîte du jeu, faces cachées.
- L'enfant prend cinq cartes-images au hasard dans la boîte et les place sur sa planche de jeu.
- L'adulte prend une carte-image dans la boîte sans la montrer à l'enfant et nomme le mot illustré dessus à voix haute. L'enfant observe les cinq images sur sa planche.
 - S'il a l'image nommée devant lui, il la nomme à son tour en tapant dessus à l'aide de sa baguette magique (ex. : *mou-ton*) et il remporte la paire d'images identiques. Il place la paire à côté de sa planche et prend une nouvelle carte dans la boîte pour en avoir cinq sur sa planche.
 - Si l'enfant n'a pas l'image nommée devant lui, l'adulte remet la carte dans la boîte et en prend une nouvelle.
- Le jeu se poursuit de la même façon jusqu'à ce que toutes les paires d'images aient été formées. Le joueur a alors réussi à vaincre Graficius : il retourne la carte Graficius pour découvrir l'effet du sort qu'il lui a jeté !

