



La fabrique à syllabes

2ème Version

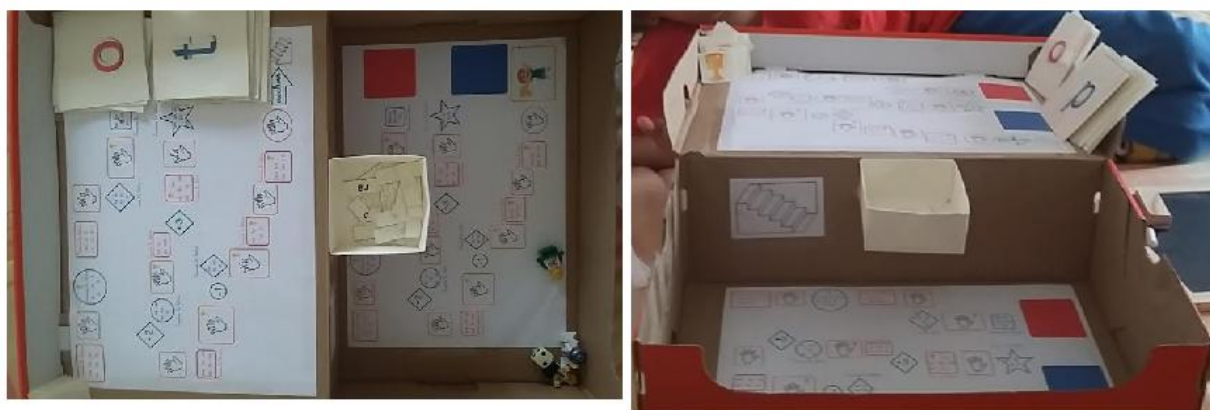
Le premier jeu ayant évolué au niveau des règles, les sons plus complexes ont été ajoutés au fur et à mesure et vu l'assimilation de la "fabrication" d'une syllabe, Lino s'est rapidement familiarisé avec des "combinaisons de sons" comme "PR" "BR" "FL" ...

C'est donc très facilement qu'il lisait tout fier les petites phrases très simples (uniquement avec des syllabes simples) dans la pioche, remportant un maximum de coupes.

Suite à cette évolution, j'ai décidé de lui proposer un nouveau jeu ! NIVEAU 2 ! Comme mon fils adore les "défis", il était tout excité de cette nouvelle version du jeu qui allait lui proposer de gagner en plus des coupes... des voitures !

(je rappelle ici que mon petit ange ADORE les voitures. C'était même son premier mot. Il est passionné de cette technologie, du design et des effets de conduite. Alors si votre enfant témoigne d'une passion, n'hésitez pas à en faire de même et l'insérer dans le jeu à la place des coupes et des voitures !)

La 2ème version du jeu se fabrique de la même manière, vous n'aurez qu'à imprimer les nouveautés !



Matériel :

- Une boîte à chaussure (assez grande pour y coller une feuille format A4),
- ciseaux et colle,
- imprimante :),
- un dé à jouer.



Imprimer :

- PDF plateau 1 (V2),
- PDF plateau 2 (V2),
- Pioche V2,
- 1ère syllabe 1,
- 1ère syllabe 2,
- Bon ordre 1,
- Bon ordre 2,
- Bon ordre 3,
- Formules 1 (voiture à gagner)
- Voiture (voiture à gagner)

La pioche :

De manière ludique, nous avons fabriqué notre petite boîte de pioche en origami.

Voici le tuto : [cliquez ici](#)

Nous avons fabriqué 2 boîtes supplémentaires pour les cases "1ere syllabe" et "Bon ordre" :



Construction du jeu :

Collez le plateau 1 sur la partie haute de la boîte à chaussures et le plateau 2 à l'intérieur.

Collez les escaliers et la petite boîte comme sur la photo n°2 (mon fils adore découvrir la boîte collée ici en ouvrant le jeu !).

Découpez les images "1ère syllabes" et les petits exercices "Bon ordre". Disposez les dans leurs boîtes respectives en les pliant en accordéon pour les papiers "Bon ordre".

Découpez les mots et images de la nouvelle pioche.

Trouvez des pions.



Votre jeu peut commencer !

Règle du jeu :

Informations

Pour cette version j'ai gardé les cartes lettres rouges et bleues de la première version comme soutien. Il garde ainsi ses repères et nous pouvons lui rappeler facilement un son lorsqu'il l'a oublié :)

Il est très important de lui rappeler avec le sourire, le son quand il a oublié.

Nous sommes là pour nous amuser !

Il retient beaucoup plus vite lorsqu'on lui rappelle sans le culpabiliser :)

Règle du jeu !

Celui qui a fait le plus grand chiffre en lançant le dé débute la partie.

Case rouge "1ère syllabe" :

L'enfant pioche dans la boîte "1ère syllabe" une image. Il prononce le mot, trouve le son de la première syllabe puis l'écrit ou l'épelle.



Ex : L'enfant prononce "SA" "PIN" (avec l'aide des parents si besoin pour le découpage du mot). L'enfant doit écrire ou épeler "SA".

Case violette "Bon ordre" :

L'enfant pioche dans la boîte "Bon ordre" un petit exercice. A l'aide de l'image et des lettres dans le désordre, il doit recomposer à l'oral le mot (ou l'écrire sur une feuille si besoin). Il peut s'aider des cases pour compter les lettres à ranger.

URM



Ex : L'enfant doit replacer "U" "R" et "M" = "MUR"



Case + ou - :

J'avance ou recule du même nombre de cases suivant le chiffre.

Case "pioche" (main) :

L'enfant pioche dans la boîte collée au centre du jeu.

Il pioche une image : il écrit le mot.

Il pioche un mot : il lit le mot. (les mots de la pioche contiennent maintenant des sons plus complexes ou des "combinaisons de sons" comme "FR" BR"...)

Les syllabes sont volontairement colorées différemment pour faciliter la lecture.

L'enfant s'applique à lire le mot syllabe par syllabe, avec l'aide des parents s'il la demande.

Case escaliers :

Je descends sur le plateau du bas.

Lorsque je trouve la bonne réponse, je peux lancer le dé au prochain tour. Sinon je retente la case.

Case coupe et voiture :

Certaines cases permettent de gagner des coupes ou des voitures !

Si l'enfant réalise correctement l'exercice de la case, il remporte autant de coupes ou de voitures qu'il y a sur la case :)

Dans cette version, elles sont encore plus nombreuses !

En suivant la passion de notre fils, nous avons décrété que deux voitures pouvaient être échangées par une formule 1. Et 4 coupes brillantes pouvaient être changées par une coupe bleue (se référer à la première version du jeu).

Ces échanges sont un moyen très ludique de comptabiliser et donner le pouvoir à l'enfant de transformer ses gains selon ses envies !

Je vous souhaite à tous de bons moments avec vos amours,

Lulu.



Sources utilisées pour les PDF :

"1ère syllabes" et "Bon ordre" :

<http://www.logicieleducatif.fr/fiches/lecture/fiches-lecture.php>

Voiture et formule 1 :

Images Google.