

# Syllabes et mots

Auteur : François Petit

Illustrations : Gaëlle Picard

Présentation : 29 cartes Image, 21 cartes Syllabe 1, 36 cartes Syllabe 2, 21 cartes Syllabe 3, 1 carte Ordre (alphabétique ou inverse), 1 carte Chaudron, 1 carte Imagier.



Image



Syllabe 1  
phonologie  
uniquement



Syllabe 2  
phonologie et  
orthographe



Syllabe 3  
orthographe  
uniquement



Ordre  
alphabétique



Ordre  
alphabétique  
inversé



Chaudron



Imagier

On jouera avec les syllabes sur fond violet et fond vert pour la phonologie, les syllabes avec fond vert et fond bleu pour l'orthographe.

## TriCats

À partir de 5 ans. Pour 1 à 4 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes.

**Cartes utilisées :** cartes Image et cartes Syllabe (1 et 2, ou 2 et 3).

**But du jeu :** Former les mots liés aux images

**Principe du jeu :**

**Niveau 1 - phonologie :**

Les joueurs posent les cartes Image sur la table en colonnes. Ils prennent ensuite les cartes Syllabe 1 (fond violet) et Syllabe 2 (fond vert) et les placent à côté des images qui contiennent ces syllabes. Puis ils reconstituent les mots en mettant les syllabes dans le bon ordre.

**Niveau 2 - orthographe :**

Les joueurs posent les cartes Image sur la table en colonnes. Ils prennent ensuite les cartes Syllabe 2 (fond vert) et Syllabe 3 (fond bleu) et les placent à côté des images qui contiennent ces syllabes. Puis ils reconstituent les mots en mettant les syllabes dans le bon ordre.

## Misty

À partir de 5 ans. Pour 2 à 4 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes.

**Cartes utilisées :** cartes Image et cartes Syllabe (1 et 2, ou 2 et 3).

**But du jeu :** se débarrasser de ses cartes en formant des mots liés aux images.

**Principe du jeu :**

On sélectionne 3 images par joueur et les syllabes correspon-

dantes, selon le niveau souhaité (phonologie ou orthographe). On ajoute la carte Chaudron et on mélange les cartes puis on les distribue.

Si un joueur a une image et toutes les syllabes pour former le mot, il pose les syllabes et l'image sur la table. Puis, à tour de rôle, les joueurs piochent une carte dans le jeu de leur voisin de droite, puis ils posent les ensembles image-syllabe(s), s'ils ont une image et la ou les syllabes correspondantes.

Le but est de ne pas piocher la carte Chaudron ou de ne pas la garder en main, la carte Chaudron ne pouvant s'appareiller.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Chaudron), qui est le perdant de cette manche.

## Les familles

À partir de 5 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

**Cartes utilisées :** cartes Image et cartes Syllabe (1 et 2, ou 2 et 3).

**But du jeu :** gagner des familles Image-Syllabe(s).

**Principe du jeu :**

On sélectionne 4 images par joueur et les syllabes correspondantes, selon le niveau souhaité (phonologie ou orthographe).

On mélange les cartes puis on distribue 6 cartes à chaque joueur.

Le reste forme la pioche. Chaque joueur regarde s'il a déjà une famille complète (image + syllabes formant le mot) dans son jeu. Si c'est le cas, il la pose directement sur la table.

Puis le plus jeune joueur commence et demande à un autre joueur s'il a une syllabe ou une image.

Attention : on doit avoir au moins une carte de la famille pour faire la demande.

Si l'autre joueur a la carte, il la donne et le joueur peut demander une autre carte. Sinon, il pioche. Soit la carte piochée correspond à la carte demandée ("Bonne pioche !") et le joueur la montre aux autres et il peut ensuite redemander une autre carte, soit la carte piochée ne correspond pas et c'est au tour du joueur suivant...

Quand toutes les familles ont été gagnées, chacun compte ses familles. Le joueur ayant formé le plus grand nombre de familles gagne la partie.

## Silabémo

À partir de 5 ans. Pour 2 à 4 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes.

**Cartes utilisées :** cartes Syllabe (1 et 2 ou 1 à 3, selon le niveau).

**But du jeu :** se débarrasser de ses cartes Syllabe en prononçant sans faute la suite de syllabes.

### Principe du jeu :

Les cartes Syllabe sont mélangées puis partagées entre les joueurs et posées en pile face cachée. Le premier joueur prend une carte Syllabe, la pose au milieu sur la table et lit la syllabe. Le suivant retourne une de ses cartes et la pose après la première, puis lit les 2 syllabes. Et ainsi de suite. Dès qu'un joueur fait une erreur de lecture, il ramasse les cartes Syllabe et les met sous son paquet. Le joueur à sa gauche relance la partie en posant une carte.

Quand 6 syllabes sont posées sur la table et lues sans erreur (8 pour un niveau plus fort), les cartes sont défaussées pour le reste de la partie.

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie.

**Variante Lecture :** on joue avec les accords consonnes et syl-

labes. Ainsi, pour les syllabes "ma" "son", le "s" étant les lettres a et o, il sera prononcé "z".

**Variante Mémoire :** dès qu'une syllabe est lue, on retourne la carte. Il faudra donc de la mémoire pour redonner les différentes syllabes. Si un joueur pense qu'un autre se trompe, il dit «Silabémo !» et retourne la carte qu'il pense différente. S'il a raison, l'autre prend les cartes ; s'il a tort, c'est lui qui reçoit les syllabes.

## Rami

À partir de 6 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 20 minutes.

**Cartes utilisées :** toutes les cartes Syllabe, la carte Chaudron.

**But du jeu :** former des mots avec les syllabes.

### Principe du jeu :

On mélange les cartes Syllabe et Chaudron, et on distribue 7 cartes à chaque joueur (10 pour un niveau plus fort). Le reste forme la pioche. Une carte est retournée. Elle débute le talon.

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Ils prennent la première carte de la pioche ou la dernière carte posée du talon. Ils posent des cartes Syllabe sur la table si elles forment un mot qui existe dans le dictionnaire. Puis ils rejettent une carte au talon.

On n'a le droit de poser un mot monosyllabique qu'une seule fois par joueur dans la partie.

On a le droit de compléter un mot avec une autre syllabe si le nouveau mot existe.

La carte Chaudron remplace n'importe quelle syllabe pour former un mot d'au moins 2 syllabes.

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne la partie.

## Ordre et syllabes

À partir de 6 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 10 minutes.

**Cartes utilisées :** carte Ordre, cartes Syllabe (1 et 2 ou 1 à 3, selon le niveau).

**But du jeu :** former des mots avec les syllabes.

### Principe du jeu :

Plusieurs petites règles pour jouer avec l'ordre alphabétique ou l'ordre inversé.

1) On pose la carte A->Z sur la table. Chaque joueur reçoit 4 syllabes. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur doit poser une carte Syllabe sur la table, qui doit respecter l'ordre alphabétique. S'il se trompe, il reprend la carte. Le jeu s'arrête quand un joueur a posé sa dernière carte, et quand on a fini le tour de jeu. Les joueurs sans carte gagnent la partie.

2) On joue la même règle, mais avec la carte Z->A sur la table.

3) On joue en collaboration. On reçoit pour un groupe 20 syllabes, qu'on doit ranger dans l'ordre demandé. Un adulte vient vérifier les cartes et on gagne tous si tout est bien rangé.

4) Bataille : On mélange les syllabes et on les partage entre les joueurs, faces cachées. Puis les joueurs prennent la première carte de leur paquet et la retourne.

A->Z : le joueur ayant la carte la plus proche de Z gagne les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

Z->A : le joueur ayant la carte la plus proche de A gagne les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

Et ainsi de suite. Le joueur qui gagne toutes les cartes gagne la partie.

**Découvrez la vidéo du jeu sur [www.catsfamily.eu](http://www.catsfamily.eu), avec les différentes règles présentées.**