

MISSION SYLLABES

Cycle 2

Christian Potus

Coordination : Cécile Ceillier

Notice du jeu



Illustrations : Julien Flamand
Création maquette : Thierry Poulet
Composition : Médiamax

Réf. : F52690

© Éditions Sed, 2009
2, rue de Chappe – 78130 Les Mureaux
www.editions-sed.fr

AVANT-PROPOS

Qui sera le premier à reformer les 5 mots des cartes de sa mission en allant chercher les syllabes correspondantes disséminées sur le plateau de jeu ? Tel est l'enjeu ludique de *Mission Syllabes*, qui s'adresse aux élèves du cycle 2, ainsi qu'à ceux qui présentent des besoins éducatifs particuliers. Outil stimulant d'accompagnement à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, ce jeu trouvera naturellement sa place dans un fonctionnement en ateliers ou dans le cadre de l'aide personnalisée en faveur des élèves en difficulté.

Deux principes pédagogiques ont guidé son élaboration :

- La nécessité pour chaque élève de se constituer, par imprégnation et manipulation, un corpus syllabique personnel. Ce stock syllabique est essentiel pour ancrer le raisonnement analogique dans le traitement analytique de l'écrit. Il permet, en outre, de compenser les difficultés de certains élèves à percevoir plus isolément les composantes phonémiques ou graphémiques des mots. Nous avons retenu, dans ce jeu, 125 syllabes sélectionnées en fonction de leur représentativité dans la langue écrite.
- La nécessité pour l'enseignant de gérer la très grande hétérogénéité des compétences observée chez les élèves à cette période de l'apprentissage. Ce jeu le permet aisément. Chaque joueur reçoit 5 cartes missions (parmi les 150 disponibles) en fonction de son niveau de compétences (mots écrits illustrés / mots à inférer à partir d'illustration / mots à inférer à partir de définition). Il est donc possible d'utiliser ce matériel avec un groupe très hétérogène ou, à l'inverse, de constituer un groupe de niveau. Il est possible d'ajuster le nombre de cartes missions aux compétences des participants ainsi que leur niveau de difficulté (mots de 2 ou 3 syllabes). L'utilisation de couleurs différentes facilite le repérage des syllabes et la manipulation du matériel, favorisant ainsi l'autonomie de tous les élèves.

COMPÉTENCES MISES EN ŒUVRE

	Missions niveau 1	Missions niveau 2	Missions niveau 3
Segmenter un mot en syllabes orales	●	●	●
Dénombrer les syllabes orales d'un mot	●	●	●
Développer la maîtrise des correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples et complexes	●	●	●
Repérer, dans un mot écrit, les graphies et syllabes qui le composent	●	●	●
Associer une syllabe orale à sa forme écrite	●	●	●
Ordonner des syllabes écrites pour recomposer un mot	●	●	●
Anticiper sur la forme écrite d'un mot à partir de son illustration ou d'une définition		●	●
Lire une phrase pour en extraire le sens implicite			●
Déchiffrer des syllabes	●	●	●
Déchiffrer des mots inconnus	●	●	●
Développer la reconnaissance directe de syllabes	●	●	●
Lire de plus en plus aisément des mots déjà rencontrés	●	●	●
Discriminer visuellement les cases à atteindre sur le plateau	●	●	●
Maintenir l'intention : garder en mémoire l'objet des missions	●	●	●
Anticiper : adopter une stratégie de déplacement adaptée	●	●	●
Se décentrer : s'impliquer dans le jeu d'autrui	●	●	●

RÈGLES DU JEU

But du jeu : être le premier à reconstituer les 5 mots de sa mission.

Matériel :

- 1 plateau de jeu ;
- 5 pions ;
- 1 dé ;
- 150 cartes missions ;
- 125 cartes syllabes.

Nombre de joueurs : 2 à 5.

Déroulement :

- Un pion est attribué à chaque joueur.
- Les pions sont placés sur le cratère du volcan, qui sert de case départ.
- Chaque joueur reçoit 5 cartes missions, de la couleur de son pion et adaptées à son niveau de compétences. (Il est également possible de panacher les couleurs des cartes missions, sans tenir compte alors de la couleur des pions.)
- Chaque joueur est le « gardien d'une couleur ». Au début de la partie, il prend en charge les cartes syllabes de cette couleur et devra les distribuer tout au long du jeu.
- À son tour, chaque joueur lance le dé et déplace son pion, en fonction du résultat, dans le couloir de son choix.
- Il faut s'arrêter « pile » dans une case pour recevoir la carte syllabe correspondante, remise par le gardien de la couleur.
- Si un joueur s'arrête dans une case qui ne le concerne pas et si le joueur concerné par cette case se manifeste, le gardien de la couleur doit donner automatiquement la syllabe mentionnée à cet autre participant.
- Les cases inutilisées sont déclarées neutres.
- Chaque fois qu'un joueur reconstitue en entier un des mots de sa mission, il rejoue (ceci n'est valable que si c'est lui qui vient de jeter le dé et non s'il obtient une carte syllabe en dehors de son tour).
- À partir d'une case donnée, on peut se déplacer en avant ou en arrière dans les couloirs.
- Les passerelles sont des raccourcis qui permettent de passer d'un couloir à un autre sans revenir au centre. Une passerelle compte pour une case.
- Lors d'un déplacement, le cratère du volcan compte comme une case. Il permet, si l'on s'arrête pile dessus, de se rendre directement sur la case de son choix.
- La case « tunnel » permet de réapparaître dans une autre case « tunnel » de son choix.
- La case « scorpion » est une case à effet négatif (au choix mais à fixer au début de la partie : inverser le sens du jeu / faire passer un tour au joueur suivant / faire perdre une carte syllabe au joueur de son choix...).
- La partie s'arrête dès qu'un participant a reconstitué tous les mots de sa mission.

VARIANTES

En fonction du groupe constitué, l'enseignant pourra privilégier d'autres façons d'utiliser le matériel. Voici quelques jeux simples qui ne nécessitent pas l'utilisation du plateau.

Le Mémopioche

- Sélectionner 5 cartes missions d'une même couleur, du niveau et du nombre de syllabes voulus.
- En faire une pioche.
- Étaler les cartes syllabes correspondantes sur la table (face cachée).
- Le premier joueur retourne la carte du dessus de la pioche.
- Il s'agit alors, sur le principe du Memory, de retourner les syllabes qui correspondent à ce mot.
- Quand les syllabes sont retrouvées par un joueur, celui-ci tourne une nouvelle carte de la pioche et rejoue.
- En fin de partie, le vainqueur est celui qui a reconstitué le plus de mots.
- On peut poursuivre avec une autre sélection et jouer ainsi en plusieurs manches.

La Course aux mots

- Chaque joueur reçoit 10 cartes missions d'une même couleur et d'un niveau voulu, ainsi que les 25 cartes syllabes correspondantes.
- Au signal donné, la course débute : il faut être le premier à reconstituer les 10 mots avec les syllabes.
- On peut recommencer jusqu'à 5 manches de suite pour désigner le grand vainqueur en faisant tourner le matériel entre les joueurs.

Le Loto des syllabes

- Mélanger les 25 cartes missions du niveau et du nombre de syllabes voulus.
- Faire une pioche des cartes syllabes correspondantes.
- Distribuer un même nombre de cartes missions aux joueurs.
- Les joueurs étalent ces cartes devant eux (face visible).
- À son tour, chaque joueur pioche une syllabe et la lit à voix haute.
- Le joueur concerné par cette syllabe la récupère.
- Le premier joueur à reconstituer tous ses mots dit « stop ! » et gagne la partie.

Remarque : pour les non-lecteurs, c'est l'adulte qui lit les syllabes.

L'Annonceur

- Mélanger les 50 cartes missions qui proposent les définitions.
- Étaler sur la table les 50 cartes missions qui comportent uniquement une illustration.
- À tour de rôle, chaque participant lit une définition.
- Le premier des autres participants qui nomme et pointe la réponse sur la table en désignant la bonne illustration marque un point.
- À la fin de la partie, celui qui comptabilise le plus de points gagne.

Remarque : pour les non-lecteurs, c'est l'adulte qui joue le rôle de l'annonceur.

LISTE DES MOTS ET SYLLABES UTILISÉS

25 mots de deux syllabes :

BLEU	ba lai	ci tron	dau phin	sty lo	ser pent
VIOLET	ca nard	cou teau	la pin	re quin	co chon
ORANGE	cha peau	vol can	mou ton	ro bot	pou pée
ROSE	ba teau	pin ceau	fu sée	pa nier	sol dat
VERT	vé lo	bou chon	sou ris	fu mée	tor tue

25 mots de trois syllabes :

BLEU	a na nas	né nu phar	che mi née	es car got	art i chaut
VIOLET	bou lan ger	é lé phant	ka ra té	ro bi net	phar ma cie
ORANGE	pa ra sol	cham pi gnon	do mi no	au to bus	ta bou ret
ROSE	kan gou rou	tam bou rin	cho co lat	ha ri cot	pan ta lon
VERT	py ja ma	ca na pé	é cu reuil	la va bo	pa ra pluie



2, rue Chappe – 78130 Les Mureaux
Tél. : 01 34 92 78 78 – Fax : 01 34 92 82 50
www.editions-sed.fr