

Lexilud®

éditions
sed



À l'aide de la présente boîte et des recharges thématiques, Lexilud permet aux enfants de maternelle de découvrir le monde qui les entoure, d'enrichir leur lexique et de jouer avec les mots de façon ludique et motivante.

Règles du jeu

1. BUT DU JEU

Chaque joueur doit poser le plus rapidement possible sur le plateau de jeu l'ensemble de ses pions, en sélectionnant des images correspondant aux consignes énoncées par l'aiguille de la girouette à chaque tour de jeu, tout en verbalisant son choix.

2. DÉROULEMENT

- Une partie de *Lexilud* réunit de 2 à 4 joueurs maximum. Chaque plateau de jeu étant doublé, il est possible de faire jouer 8 élèves simultanément à l'aide des deux socles de la boîte.
- Avant le début du jeu, l'enseignant fixe la durée de la partie (soit par un repère sur la pendule de la classe, soit en actionnant un repère sonore...).
- Chaque joueur, doté d'un lot de pions de couleur (une couleur par joueur) préalablement défini par l'enseignant (6 à 12 maximum), est installé autour d'un socle de jeu (couvercle de la boîte) sur lequel est posé un plateau contenant des images.
- Au centre du plateau, les joueurs disposent un disque consignes portant la couleur du plateau.
- La girouette magnétique est posée au centre du disque. Lorsqu'elle est actionnée, elle tourne jusqu'à l'arrêt et désigne le secteur du disque contenant un ou plusieurs pictogrammes représentant la consigne à respecter.
- Lorsque l'aiguille s'arrête, le joueur cherche sur le plateau une image correspondant à la consigne désignée.
- Son voisin actionne immédiatement le sablier, gardien du temps durant lequel le joueur peut répondre à la consigne. L'enseignant peut décider que le temps imparti soit de plusieurs sabliers. Lorsque le joueur a identifié une réponse sur le plateau, il pose sur l'image un de ses pions. Les autres joueurs ne pourront plus déposer de

pion sur cette image. S'il n'a pas répondu durant le temps imparti, il passe son tour.

- Le premier joueur qui a posé soit, le plus de pions pendant la durée de la partie, soit tous ses pions, a gagné.
- Plusieurs parties peuvent être réalisées en changeant le plateau de jeu pour augmenter les difficultés et enrichir le champ lexical exploré.

3. LES BONUS/MALUS

Les disques consignes contiennent différents secteurs représentant un avantage ou un désavantage :

☺ le joueur a le droit de poser son pion sur n'importe quelle image du plateau ;

☹ le joueur passe son tour sans poser de pion.

4. LES VARIANTES

En dehors de la règle principale, il est possible de jouer de plusieurs façons à *Lexilud*.

Solitaire

- Le joueur doit placer le plus rapidement possible tous les pions d'une même couleur sur les images correspondant à une même consigne.
- Le joueur attribue une consigne à une couleur de pion et il place l'ensemble des pions sur les images correspondantes.

Face à face (2, 3 ou 4 joueurs)

- Chaque joueur choisit une consigne et doit poser le plus vite possible l'ensemble de ses pions sur les images correspondantes.

Collectif

- Une consigne est désignée par la girouette et tous les joueurs posent un pion sur une image correspondant à la consigne.

5. CONSEILS POUR UNE PREMIÈRE UTILISATION

Lors de la première utilisation du jeu, l'enseignant prendra le temps de présenter l'ensemble des outils. Il s'assurera également avant la mise en place du jeu que les élèves reconnaissent l'univers dans lequel ils vont s'immerger.

Prendre le temps de faire observer les dessins et/ou photos de chacun des plateaux proposés.

Inviter les élèves à verbaliser ce qu'ils reconnaissent. Si des images contenues dans les plateaux ne sont pas reconnues, l'enseignant devra aider les élèves à enrichir leurs connaissances lexicales au fil du jeu.

Lorsqu'ils seront habitués à l'utilisation du jeu, ils pourront bien entendu jouer en complète autonomie. Les cartes catégories sont à leur disposition pour vérifier leurs réponses si besoin.

Matériel

LA BOÎTE DE JEU *LEXILUD*

La boîte de jeu *Lexilud* contient un ensemble de matériel permettant de faire jouer deux groupes de quatre élèves à partir des recharges thématiques *Lexilud*.

Chaque boîte est constituée de :

- 2 couvercles métalliques ;
- 2 girouettes magnétiques ;
- 2 sabliers ;
- 96 pions magnétiques (2 x 4 séries de 12 pions de la même couleur).

Les socles : les deux couvercles de la boîte du jeu *Lexilud* constituent les socles sur lesquels viennent se poser les plateaux de jeu.

Les girouettes : à chaque ensemble de six plateaux des recharges thématiques, correspond une girouette aimantée. Celle-ci se place par-dessus le disque consignes, lui-même positionné sur le plateau. L'aimant permet de solidariser l'ensemble au socle.

Les pions magnétiques : pour chaque ensemble, 48 pions magnétiques (12 de chaque couleur) sont destinés à être placés sur les images sélectionnées par les élèves sur les plateaux.

Les sabliers : ils comptent une durée de trente secondes. Si cette durée est trop courte, les extrémités des sabliers sont de couleurs différentes, de sorte que les élèves puissent le retourner et jouer sur la durée de plusieurs couleurs.

LES RECHARGES THÉMATIQUES *LEXILUD*

Les recharges thématiques *Lexilud* permettent d'aborder un thème spécifique de la scolarité des élèves de maternelle (vocabulaire, découverte du monde, langage...) à l'aide de la présente boîte *Lexilud*.

Ces recharges contiennent :

- 2 x 6 plateaux de jeu recto-verso ;
- 2 x 12 disques consignes ;
- 24 cartes catégories.

Les plateaux : chaque ensemble de jeux contient six plateaux recto-verso. Ceux-ci contiennent un ensemble d'images correspondant à différentes catégories du thème du jeu. Ils sont associés aux disques consignes par la couleur. Ainsi, les disques bleus comportent des consignes qui correspondent au plateau dont le centre est bleu.

Les disques consignes : à chaque ensemble de six plateaux correspond un paquet de 24 disques consignes. Ces disques sont d'une couleur identique à celle des plateaux auxquels ils sont destinés.

Les cartes catégories : ces cartes recensent l'ensemble des images contenues dans les plateaux classés par catégorie. Elles permettent aux élèves de vérifier, en l'absence de l'enseignant, si les réponses aux consignes proposées sont justes, et favorisent ainsi leur prise d'autonomie dans le jeu.



Réf. : 52000
ISBN : 978-2-8223-0156-5
9 782822 301565



Éditions Sed • 2, rue Chappe • 78130 Les Mureaux • www.editions-sed.fr