

SPEEDODINGO

MANUEL PEDAGOGIQUE



dida
cool

Jeux d'orthographe / A partir du CP

1 à 6 joueurs

âge 6+

SPEEDODINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **SpeedoDingo**, créé par Guillaume Blossier, auteur de jeu, permet de faire travailler des difficultés fréquentes dans l'orthographe française.

Les objectifs pédagogiques de SpeedoDingo sont de développer les capacités à **réfléchir à l'orthographe d'un mot**, et **connaître des mots** qui présentent des **difficultés orthographiques**.

Il a été conçu pour contribuer à atteindre les objectifs du **programme officiel de l'Éducation Nationale** pour les enseignants, les professionnels de l'éducation et les parents souhaitant faire du soutien scolaire.

Les enseignants de **Cycle 2 et 3** qui utilisent ce jeu permettent à leurs élèves, à travers un aspect ludique, d'apprendre ou de consolider leurs acquis. Les élèves doivent imaginer le mot sans le voir écrit dans un premier temps. Ils peuvent ensuite s'autocorriger en comparant leur réponse et le mot écrit sur le dos de la carte.

Matériel :

Le jeu comporte :

- 110 **cartes illustration**
- 26 **jetons lettres**
- 1 **livret** avec 4 règles de jeu
- 1 **médaille** Speedo Champion
- 1 boîte métal



Principe et objectifs des cartes :

Chaque carte comprend une illustration sur une face et l'écriture du mot ainsi que le niveau de difficulté sur l'autre face.

Il y a 3 niveaux de difficulté croissant.

★ = correspond à un niveau CP (37 cartes)



★ ★ = correspond à un niveau CE1 (39 cartes)



★ ★ ★ = correspond à un niveau CE2 (34 cartes)



NB : les couleurs de fond autour des illustrations n'ont pas de signification particulière.

Liste des difficultés SPEEDODINGO

Liste des mots présents dans le jeu (par ordre alphabétique) :

	1 ETOILE	2 ETOILES	3 ETOILES
1.	ANANAS	ANCRE	AIGLE
2.	ARC	ARBRE	BALEINE
3.	BALLON	AVION	BATEAU
4.	BANANE	CERISE	BOTTE
5.	CAMION	CHAISE	BOUTEILLE
6.	CARTABLE	CHAPEAU	CANARD
7.	CHEVAL	CHAT	CASQUETTE
8.	CINQ	CHAUSSURE	CERF
9.	DEUX	CHEMISE	CISEAUX
10.	DIX	CHIEN	DAUPHIN
11.	HUIT	CLOWN	GAZELLE
12.	JUPE	COCHON	GUIRE
13.	LAMA	COQ	KANGOUROU
14.	LAPIN	COUTEAU	KIWI
15.	LION	CRABE	LAMPE
16.	MAISON	CRAYON	LIBELLULE
17.	MELON	DRAGON	NOIX
18.	MOTO	FLEUR	OIE
19.	MOUCHE	FRAISE	PELLE
20.	MOUTON	GANT	PHOQUE
21.	NEUF	GIRAFE	RADIS
22.	NEZ	GOMME	RAQUETTE
23.	OS	KOALA	RATEAU
24.	PIANO	LIT	REQUIN
25.	POIRE	LOUP	SERPENT
26.	POMME	MANGUE	TAPIS
27.	POULE	MARTEAU	TAUPE
28.	QUATRE	OURS	TIGRE
29.	RENARD	PANDA	TORTUE
30.	ROBE	PANTALON	TRACTEUR
31.	SEPT	PAPILLON	TROTTINETTE
32.	SIX	PIED	VAUTOUR
33.	TABLE	ROBOT	VERRE
34.	TOMATE	SALADE	YEUX
35.	TROIS	STYLO	
36.	UN	TOUCAN	
37.	VACHE	TROMPETTE	
38.		VIOLON	
39.		VOITURE	

Le jeu Speedodingo contient des mots courants dans la langue française. Ceux-ci présentent diverses difficultés orthographiques. Certains mots peuvent avoir 1 à 4 difficultés différentes. Ci-dessous, vous pourrez trouver des explications simples à des difficultés orthographiques que l'on retrouve dans le jeu.

Son [g]

DRAGON, GAZELLE, GANT, GUITARE, AIGLE, MANGUE, TIGRE, KANGOUROU, GOMME

- Lorsque la lettre **g** précède une consonne (autre que le n) ou les voyelles **a**, **o** ou **u** on obtient le son "dur" [g].

Son [f]

PHOQUE, GIRAFE, FRAISE, NEUF, FLEUR, DAUPHIN

Le son [f] peut s'écrire **f** (famille), **ph** (téléphone)...

- La graphie simple **f** peut se trouver en toutes positions :
A l'initiale : *fantôme, félin, fou, fin...*
À l'intérieur : *africain, gaufre, plafond...*
Devant -e muet final : *agrafe, girafe, carafe...*
A la finale : *apéritif, bref, œuf, soif...*
On la trouve en finale dans beaucoup d'adjectifs en -tif : craintif, auditif, définitif, positif...
- La graphie **ph** provient de la lettre grecque "phie" et apparaît dans de nombreux mots d'origine savante. Certains préfixes (en début de mot) et certains suffixes (en fin de mot) prennent souvent ph.
Avec préfixes : *philosophie (philo-), physique (physi-), phonétique (phoné-)*...
Avec suffixes : *photographe (-graphie), atmosphère (-sphère), interphone (-phone)*...
Remarque : la graphie **ph** se trouve également dans de nombreux prénoms : *Philippe, Sophie, Christophe, Stéphane...*

Son [e] / E fermé

NEZ, PIED

Le son [e] peut s'écrire **er** (voler), **ez** (nez)...

- Une lettre muette peut modifier la prononciation de la lettre qui précède. Ainsi le E se prononce [e] quand il est suivi de **d**, **r**, **t**, **z** à la fin d'un mot.
Exemples : *Pied, chanter, inquiet, nez...*
Ces lettres sont là parce que l'histoire de la prononciation et l'histoire de l'orthographe ne sont pas superposables ou bien parce que le mot est issu d'un nom propre ou d'une langue étrangère. D'une manière générale, ces lettres gardent la trace de l'histoire du mot.

Attention : la différence entre é et è reste dépendant des régions (comme le O ouvert ou fermé)

Son [ɛ] / E ouvert

AIGLE, CHAISE, FRAISE, MAISON, BALEINE, RAQUETTE, TROTTINETTE, CASQUETTE, TROMPETTE, GAZELLE, PELLE, LIBELLULE, SEPT, CERF, VERRE, SERPENT, CASQUETTE

Le son "è" peut s'écrire **e** (avec), **ai** (craie), **ei** (neige)...

- Le son [ɛ] peut s'écrire **ei** qu'à l'intérieur des mots.
Exemples : *baleine, peigne, reine, treize...*
- Le son [ɛ] peut s'écrire **ai** en **toutes positions** dans les mots.
Exemples : *aide, aile, fontaine, vingtaine, balai, délai...*
- Le son [ɛ] s'écrit **e-(ll, nn, ss, tt)-e**
Le son [ɛ] peut s'écrire **e+consonne double+e muet** à la fin des mots.
Exemples : *dentelle, ancienne, faiblesse, squelette...*
- Le son [ɛ] peut s'écrire **e+consonne** (c, f, l, m, n, p, r, t, z) toujours à l'intérieur des mots.
Exemples : *sec, chef, ciel, totem, abdomen, sept, mer, concert, merveilleux, nef...*

Attention : la différence entre é et è reste dépendant des régions (comme le O ouvert ou fermé)

Son [ɑ̃]

ANCRE, LAMPE, MANGUE, PANTALON, TOUCAN, PANDA, KANGOUROU, GANT, SERPENT

Le son [ɑ̃] peut s'écrire **an** (anse), **am** (ampère), **en** (envie)...

- On écrit le son [ɑ̃] avec un "m", lorsque la lettre suivante est **m**, **b** ou **p**.
- **am** devant les lettres **b** ou **p**
Exemples : *ambiance, ampoule...*

Son [ɛ̃]

LAPIN, UN, CINQ, DAUPHIN, REQUIN, CHIEN

Le son [ɛ̃] peut s'écrire **in** (sapin), **en** (chien), **un** (chacun)...

Son [k]

ARC, COQ, TOUCAN, KOALA, COCHON, KANGOUROU, REQUIN, CARTABLE, RAQUETTE, CAMION, TRACTEUR, QUATRE, PHOQUE, CLOWN, CRABE, CANARD, ANCRE, COUTEAU, CRAYON, CASQUETTE, KIWI

Dans la plupart des cas, le son [k] s'écrit : **k**, **c** ou **qu**.

- La lettre **k** forme **toujours** le son [k].
Exemples : kayak, koala, képi, tank...
- La lettre **c** forme le son [k] dans les situations suivantes :
 - quand elle précède une consonne.
Exemples : Crevette, crapaud, récréation...
 - quand elle précède l'une de ces trois voyelles : **a**, **o** et **u**.
Exemples : Carotte, chocolat, reculer...
 - quand elle se trouve à la **fin du mot**.
Exemples : Grec, Turc...
- La lettre **q** est presque toujours suivie de la lettre **u** pour former la graphie **qu**.
Exemples : Un paquebot, quand, une barque...
Mais on trouve la lettre **q** seule en finale de deux mots : **coq** et **cing**.

Son [o]

DAUPHIN, VAUTOUR, TAUPE, MARTEAU, COUTEAU, RATEAU, MOTO, BATEAU, TROTTINETTE, CHAUSSURE, CHAPEAU, BOTTE, PIANO, VIOLON, ROBOT, CISEAUX, TORTUE, OS, STYLO, TOMATE, ROBE, COQ, KOALA, COCHON, OS, PHOQUE

Le son "o" peut s'écrire **o** (moto), **au** (auto), **eau** (eau)...

Son [j]

LION, BOUTEILLE, PAPILLON, VIOLON, CHIEN, AVION, YEUX

le son [j] peut s'écrire **ille** (oreille), **il** (soleil), **lle** (fille), **i** (piano), **ill** (bouillon)

- En fin de mot :
 - ille** au féminin derrière les voyelles **e**, **a**, **u**
 - il** au masculin derrière les voyelles **e**, **a**, **u**
 - lle** derrière la voyelle **i**Exemples : une oreille, le soleil, une fille
- Au milieu des mots :
 - i** derrière une consonne
 - ill** derrière les voyelles **e**, **a**, **u**Exemples : le lion, un piano, Julien, un bouillon, le paillason

- Derrière un groupe de consonnes, la lettre **i** se prononce [ij]
Exemples : *nous crions - une prière*

Son [z]

CERISE, FRAISE, CHEMISE, MAISON, CISEAUX, CHAISE
le son [z] peut s'écrire **ze** (treize), **se** (falaise), **z** (merguezz)

Le S se prononce [z] quand il est entre 2 voyelles : *grise, rose...*

Lettre muette

RENARD, CHAT, LOUP, OIE, CERF, SERPENT, TORTUE, CANARD, LIT, TAPIS, RADIS, NOIX, TROIS, YEUX, SIX, DEUX, HUIT, ROBOT, GANT, CISEAUX

On appelle une lettre qui ne se prononce pas une **lettre muette**. Elle peut être placée au début du mot (homme, hibou), au milieu du mot (rhume, Mathieu) ou à la fin du mot (loup, grisz, poings).

Pour trouver la lettre finale muette d'un mot, il peut parfois suffire :

- de s'aider du verbe correspondant au mot (un mont ==> monter)
- de s'aider du féminin du mot (vert ==> verte)
- de s'aider d'un mot de la même famille (le vent ==> un ventilateur)

Le e muet à la fin du mot

POULE, VACHE, MOUCHE, CRABE, TIGRE, BALEINE, TABLE, VOITURE, POIRE, BANANE, ROBE, ARBRE, LIBELLULE, TAUPE, ANCRE, LAMPE, PELLE, VERRE, POMME, TOMATE, SALADE, JUPE, GUITARE, QUATRE, GIRAFE, AIGLE, RAQUETTE, TROTTINETTE, CERISE, CHAUSSURE, BOTTE, TROMPETTE, CHEMISE, PHOQUE, OIE

Les mots terminés par une consonne + e muet sont très répandus. Il s'agit de la finale la plus fréquente en français. Rappel : Ces **e** ne sont pas muets dans les prononciations du sud de la France

On peut remarquer qu'il y a toujours un e muet avec les noms féminins terminant par :

- **-oie**
Exemples : *foie, joie, oie, soie, voie...*
6 exceptions : croix, foi, fois, loi, noix, voix

Activité préalable

Afin de se familiariser avec le matériel, nous vous proposons d'inciter le ou les joueurs à :

- Découvrir les cartes qui seront mises en jeu et faire dire le mot qui est représenté par l'illustration. Les joueurs doivent être en mesure d'identifier facilement l'objet ou l'animal.

À noter : 2 cartes représentent un objet en double pour une meilleure reconnaissance. Il s'agit de BOTTE et CERISE.



Ces mots doivent être écrits au singulier comme tous les autres mots du jeu (à l'exception de YEUX).

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

	Règle 1 Alpha Speed	Règle 2 Loto	Règle 3 Alpha Domino	Règle 4 Les 10 paires
Type de jeu	<i>Observation & rapidité</i>	<i>Observation & réflexion</i>	<i>Tactique & réflexion</i>	<i>Coopératif & réflexion</i>
Environnement préconisé	<i>Idéal pour la maison ou une séance d'orthophonie</i>	<i>Idéal pour la classe</i>		<i>Idéal pour la classe</i>
Les points forts	<i>Focal sur 1 mot par manche</i>	<i>Évaluation de 9 mots en même temps par joueur et par manche</i> <i>Raisonnement avec 1 seule lettre</i>	<i>Évaluation de 5 mots en même temps par joueur et par manche</i>	<i>Évaluation de 20 mots en même temps par manche</i>
Les particularités	<i>Jeu simultané des joueurs</i> <i>Règle dynamique et interactive</i> <i>Nombre de jetons limité = Répartition des chances plus juste</i>	<i>Règle très simple pour débuter</i> <i>Règle qui équilibre les niveaux</i>	<i>Règle qui favorise la réflexion</i> <i>Jeu individuel ou simultané (variante vitesse)</i>	<i>Version coopérative</i> <i>Règle qui favorise la réflexion</i> <i>Jeu individuel ou simultané (variante vitesse)</i>
Astuce pour jouer avec des plus jeunes	<i>Possibilité d'autoriser les joueurs les plus jeunes ou les moins forts à jouer avec le coté mot écrit</i>			

Règle supplémentaire (avec le même jeu de cartes)

Alphavisio (2 à 4 joueurs) - idéal pour les élèves qui découvrent l'écriture

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre les cartes à 1 étoile et former un tas face texte vers le haut.

Déroulement : On joue chacun son tour. À son tour, le joueur a 2 possibilités :

- Soit il prend une lettre présente dans le mot.
- Soit il prend la carte si toutes les lettres ont été trouvées.

Les lettres sont remises au milieu de la table et une nouvelle carte est dévoilée.

Fin du jeu : Quand le tas de cartes est épuisé, la partie est terminée. Les joueurs qui ont au moins 1 carte ont gagné.

Découvrez aussi les jeux FractoDingo, MultiDingo, SyllaDingo, ConjuDingo...
et toute la collection Didacool sur Aritma.net



BONUS FORMAT A4

ALPHA SPEED (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Avoir le maximum de cartes.

Préparation : Disposez au milieu de la table toutes les lettres de l'alphabet. Choisissez une série de cartes (★/★ ★/★ ★★/★ ★★/★ ★★ ★★). Mélangez les cartes. Posez-les en une pile, côté « image » visible.



Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur pioche une carte au hasard dans la pile et la met au-dessus du paquet côté « image » visible.

Tout le monde joue en même temps. Le plus vite possible, les joueurs prennent les jetons qui correspondent aux lettres qui composent ce « mot » (exemple : O N I L pour Lion).

Attention, pour des parties à :

- 2 *joueurs* : chaque joueur peut prendre 4 lettres maxi.
- 3 *joueurs et +* : chaque joueur peut prendre 2 lettres maxi.

On vérifie ensuite l'orthographe du mot au dos de la carte.

Pour chaque lettre qui est présente dans le mot, le joueur prend une carte de la pile.

Si une lettre récupérée n'est pas dans le mot, le joueur perd une carte précédemment gagnée.

NB : Si une lettre est présente plusieurs fois dans un mot (ex : l dans kiwi), le joueur gagne autant de cartes que de lettres présentes (exemple : 2 pour le l dans kiwi, 3 pour le A dans ananas).

Tous les joueurs reposent les lettres au centre de la table pour un nouveau tour.

Fin du jeu : Lorsque la pile est épuisée, on compte les cartes gagnées. Celui qui en a le plus gagne la partie.

LOTO *(2 à 4 joueurs)*

But du jeu : Être le premier à ne plus avoir de cartes image.

Préparation : Choisissez une série de cartes (★/★★/★★★). Mélangez les cartes. Distribuez à chaque joueur 8 cartes. Chaque joueur place devant lui ses 8 cartes côté image. Les 26 lettres sont au milieu de la table dans le couvercle de la boîte.

Déroulement : Chacun son tour, un joueur ferme les yeux, tire au hasard une lettre et la pose sur la table. Les joueurs cherchent alors parmi leurs cartes un mot qui comprend la lettre révélée.

S'ils trouvent un mot, ils retournent la carte pour vérifier l'orthographe. Si la lettre est présente, ils peuvent se débarrasser de la carte en question.

NB : Chaque joueur ne peut se débarrasser que d'une carte à la fois.

Tous les joueurs reposent les lettres au centre de la table pour un nouveau tour.

Fin du jeu : Le/les premiers joueurs qui n'ont plus de cartes gagnent.

ALPHA DOMINO (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Être le premier à se débarrasser de ses 5 cartes.

Préparation : Disposez au milieu de la table toutes les lettres de l'alphabet. Choisissez une série de cartes (★/★ ★/★ ★ ★/★ ★ ★ ★). Mélangez les cartes. Distribuez 5 cartes côté « image » à chaque joueur. Faites une pile avec le reste des cartes. Posez une carte de la pile au milieu de la table.

Déroulement : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs cherchent, parmi leurs 5 cartes, un mot qui contient au moins 1 lettre commune avec une des cartes sur la table.

Si un joueur a trouvé, il :

- annonce le mot ;
- pose sa carte sur un côté libre d'une carte qui a la même lettre ;
- met la lettre commune sur les 2 cartes connectées.

À partir de ce moment, cette lettre ne pourra plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : Sara pose sa carte TORTUE à côté de la carte TRACTEUR. Elle pose la lettre T sur les 2 cartes.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il a gagné. Si on ne peut plus poser de cartes, c'est le joueur qui en a le moins qui gagne.

Variante (version vitesse) : On joue comme expliqué précédemment. Tous les joueurs cherchent et jouent en même temps. Le plus rapide est le gagnant.

LES 10 PAIRES - MODE COOPÉRATIF

(1 à 6 joueurs)

But du jeu : Trouver 10 paires de cartes ayant une lettre commune.

Préparation : Étalez les 26 lettres sur la table. Choisissez une série de cartes (★/★ ★/★ ★ ★). Mélangez les cartes. Posez-les en une pile, côté « image » visible. Placez 10 cartes côté « image » au centre de la table.

Déroulement : Tous les joueurs cherchent en même temps 2 mots qui ont au moins 1 lettre commune. Dès qu'une paire de cartes est trouvée, on met les 2 cartes et la lettre commune de côté. On pioche de la pile 2 nouvelles cartes que l'on place sur la table.

Fin du jeu : La partie est gagnée dès que 10 paires de cartes ont été constituées.

Variante compétitive pour la maison (2 à 4 joueurs) :

On joue comme expliqué précédemment. Dès qu'un joueur trouve une paire, il gagne la lettre et les cartes.

- **À 2 joueurs :** Le premier qui remporte 7 paires gagne la partie.
- **À 3 joueurs :** Le premier qui remporte 5 paires gagne la partie.
- **À 4 joueurs :** Le premier qui remporte 4 paires gagne la partie.