

LIRODINGO

Syllabes
& Mots

Règles de jeu



LIRODINGO

Syllabes
& Mots

Un jeu d'Annick Delaunay, illustré par Allison Hornung

Merci de nous avoir fait confiance.

Lirodingo Syllabes et Mots permet d'accompagner l'apprentissage de la lecture.

Le jeu propose 4 règles pour apprendre étape par étape :

- 1) à lire les syllabes (en décodant la syllabe en sons, chaque son étant écrit avec une à trois lettres)
- 2) à lire les mots (en décodant le mot en syllabes)
- 3) à écrire des mots de son propre lexique, avec une orthographe correcte
- 4) à écrire des mots à plusieurs, ce qui permet d'apprendre des mots de vocabulaire supplémentaire et d'apprendre l'orthographe de ces mots

Les parties sont rapides (10 minutes environ), et peuvent être mises en place en classe, à la maison, en soutien ou en cabinet d'orthophonie. Le jeu est particulièrement adapté aux enfants rencontrant des difficultés dans l'apprentissage de la lecture.

TABLEAU DES RÈGLES

Le tableau suivant vous permet de trouver rapidement quelle règle correspond le mieux à votre étape de progression, et de choisir le jeu le plus adapté.

Règle	Notions travaillées	Âge	Type de règle	Page
Loto des syllabes	Lire les syllabes	5+	Hasard	6
Activité syllabes	Lire les syllabes	5+	Activité	
Loto des mots	Lire les mots	6+	Hasard	8
Croisons les mots	Écrire des mots	7+	Compétitif	10
Grand mot croisé	Écrire des mots	7+	Collaboratif	12

Toutes les règles se jouent de **1 à 4 joueurs**.

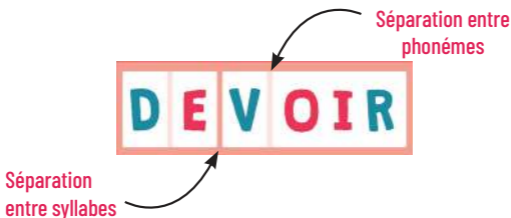
Des règles et activités supplémentaires sont proposées dans le manuel pédagogique que nous pouvez télécharger gratuitement sur le site arima.net.

MATÉRIEL DU JEU

LiroDingo Syllabes et Mots comprend 8 grandes cartes recto/verso, soit 16 faces (4 faces par niveau, 4 niveaux). Chaque face comporte 3 mots :



Les mots sur les cartes sont découpés par syllabe, et les syllabes du mot sont découpées en phonèmes :



Les lettres muettes sont indiquées en gris.

Voici les difficultés introduites à chaque niveau sur les 16 faces des cartes :

Niveau 1 : lettres simples se prononçant toutes.

Niveau 2 : lettres muettes (E, T, S), sons en deux lettres (OI, CH, OU, IN, ON, AN) double lettres (MM).

Niveau 3 : sons en deux lettres (CR, VR, FR, OR, DR, BR, AR), doubles lettres (NN, LL), son en trois lettres (OUR)

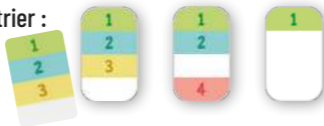
Niveau 4 : sons en deux lettres (AI, TR, IO, EN, FL), sons en trois lettres (EUR, OIR), deuxième prononciation des lettres S, G, C (S prononcé « Z », G prononcé « J », C prononcé « S »)

Niveau bonus (dos blanc) : sons en deux lettres (EU, AU, OU, GN), lettres peu fréquentes (Q, H)

Le jeu comprend **98 jetons** d'une à trois lettres chacun (représentant chacun un son, pour comprendre le codage phonétique du Français). Les consonnes sont **bleues** et les voyelles **rouges** :



Le dos des jetons indique les niveaux pour lesquels le jeton est employé dans les jeux « Loto des mots » et « Loto des syllabes » (chaque jeton peut être utilisé sur plusieurs niveaux), ce qui permet de les trier :



LOTO DES SYLLABES

1 à 4 joueurs, jeu de hasard, âge 5+

Le jeu doit être supervisé par un adulte pour la vérification des prononciations.

Notions travaillées : lire les syllabes.

But du jeu : Terminer les trois premières syllabes des mots de sa carte et réussir à prononcer ces syllabes correctement.

Préparation : Choisir un niveau de difficulté.

Poser une carte du niveau choisi devant chaque joueur.

Étaler les jetons faces cachées au milieu de la table.

Déroulement du jeu : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur :

- Pioche un jeton du niveau de difficulté choisi (écrit au dos), et le montre.
- S'il le peut, il pose le jeton sur la case correspondante de la **première syllabe d'un des mots** de sa carte (le jeton doit correspondre exactement à la case).
- S'il ne peut pas le placer, il le propose aux autres joueurs. Le premier qui répond le récupère et le place sur sa carte.

Si personne ne peut placer le jeton il est mis de côté.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Lorsque la première syllabe d'un mot est complétée, le joueur doit la prononcer. L'adulte valide ou corrige la prononciation. Il fait alors parti des vainqueurs.

Fin de partie : Le jeu continue, jusqu'à ce que tout le monde ait terminé ses trois syllabes et ait gagné.

Remarque : Si vous faites une deuxième partie avec le même niveau, échangez-vous les plaques !

Pré-requis : Les joueurs doivent savoir reconnaître les lettres de l'alphabet, et connaître leur prononciation la plus courante. Si ce n'est pas encore le cas, nous vous recommandons de jouer d'abord au jeu « LiroDingo Lettres et Sons » (disponible dans la collection DidaCool et édité par Aritma), puis une fois que les lettres sont connues au jeu « **LiroDingo Syllabes et Mots** ».

ACTIVITÉ SYLLABES

1 à 4 joueurs, activité, âge 5+

Pré-requis : Connaitre les lettres de l'alphabet et leur prononciation la plus courante. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez utiliser le jeu « **LiroDingo Lettres et Sons** ».

But : Faire comprendre le principe des syllabes simples de type « Consonne + Voyelle ».

Préparation : Le meneur de jeu doit savoir lire (adulte, ou enfant plus âgé).

Préparer un sac de jetons pour donner des points.

Déroulement du jeu : Le meneur de jeu place les voyelles verticalement dans l'ordre « A, E, I, O, U », ou un autre ordre.

Il demande au premier joueur de choisir une consonne (jeton d'une lettre avec une lettre bleue), et de la placer devant la première voyelle, comme dans l'**exemple** ci-dessous :

M	A
	E
	I
	O
	U

Le joueur doit prononcer le son que fait la syllabe (sur cet exemple la syllabe MA). S'il réussit, il gagne un point, puis fait descendre sa consonne devant la deuxième voyelle, et peut gagner ainsi de suite un point à chaque réussite.

On change de joueur après 5 voyelles. Le nouveau joueur tire une nouvelle consonne, et ainsi de suite.

Le nombre de tours dépend du temps désiré pour cet exercice.

À la fin, tous les joueurs sont déclarés gagnants.

LOTO DES MOTS

1 à 4 joueurs, jeu de hasard, âge 6+

Le jeu doit être supervisé par un adulte pour la vérification des prononciations.

Notions travaillées : lire les syllabes et les mots.

But du jeu : Terminer les trois mots de sa carte et réussir à prononcer toutes les syllabes correctement.

Préparation : Choisir un niveau de difficulté.

Poser une carte du niveau choisi devant chaque joueur.

Étaler les jetons faces cachées au milieu de la table.

Déroulement du jeu : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur :

- Pioche un jeton du **niveau de difficulté** choisi (écrit au dos), et le montre.
 - S'il le peut, il pose le jeton sur la case correspondante de sa carte (le jeton doit correspondre exactement à la case).
 - S'il ne peut pas le placer, il le propose aux autres joueurs.
- Le premier qui répond le récupère et le place sur sa carte.

Si personne ne peut placer le jeton il est mis de côté.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'une syllabe d'un mot est complétée, le joueur doit la prononcer. L'adulte valide ou corrige la prononciation.

Lorsqu'un des joueurs termine les trois mots de sa carte, il prononce ses 3 mots (en détachant bien les syllabes). L'adulte valide ou corrige la prononciation.

Il fait alors parti des vainqueurs.

Fin de partie : Le jeu continue, jusqu'à ce que tout le monde ait terminé sa carte et ait gagné.

Remarque : Si vous faites une deuxième partie avec le même niveau, échangez-vous les plaques !

Variante pour diminuer le nombre de jetons sur la table : Au moment de la préparation du jeu (après avoir étalé les jetons sur la table faces cachées), enlever les jetons qui n'ont pas le niveau de difficulté choisi au dos.

Variante plus rapide : à chaque tour, les joueurs piochent tous un jeton en même temps.

CROISONS LES MOTS

1 à 4 joueurs, jeu compétitif, âge 6+

Notions travaillées : écrire des mots.

But du jeu : Utiliser le maximum de jetons pour constituer un mot croisé.

Préparation : Chaque joueur pioche au hasard 20 jetons, et les dispose devant lui.

Par exemple :



Fin de partie : Le gagnant est le premier joueur qui utilise dans son mot croisé (selon son âge) :

- 6 ans : 12 jetons
- 7 ans : 15 jetons
- 8 ans : 16 jetons
- 9 ans : 17 jetons
- 10 ans : 18 jetons
- 11 à 13 ans : 19 jetons
- 14 ans ou plus : tous les 20 jetons

S'il a fait une faute d'orthographe, on reprend la partie là où elle été interrompue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait gagné.

GRAND MOT CROISÉ

1 à 4 joueurs, jeu collaboratif, âge 7+

Notions travaillées : écrire des mots, vocabulaire.

But du jeu : Utiliser le maximum de jetons pour constituer ensemble un mot croisé.

Préparation : Piocher au hasard 30 jetons, et les disposer au milieu de la tables faces visibles.

Déroulement du jeu : Ensemble, les joueurs essaient d'utiliser le maximum de tuiles possible pour constituer un mot croisé.

Par exemple :

Le mot croisé peut contenir autant de mots que les joueurs le souhaitent. Les joueurs peuvent essayer autant de combinaisons qu'ils le souhaitent.

Les jetons avec plusieurs lettres peuvent être utilisés sur des mots horizontaux ou verticaux.

On peut mettre un jeton à plusieurs lettres à l'intersection de deux lettres – dans ce cas, on peut l'utiliser pour le mot vertical comme une seule des lettres, ou comme toutes les lettres du jeton, au choix.

Fin de partie : Les joueurs ont gagné (selon l'âge du plus âgé des joueurs) s'il reste :

- 1 jeton (Adulte)
- 2 jetons (14 à 16 ans)
- 3 jetons (11 à 13 ans)
- 4 jetons (10 ans)
- 6 jetons (9 ans)
- 8 jetons (8 ans)
- 10 jetons (7 ans)

S'ils ne parviennent pas à atteindre ce nombre de jetons restants, ils ont perdu.

Les joueurs peuvent bien entendu essayer d'utiliser plus de jetons que cette limite s'ils le souhaitent.

