Say & Play

Règles de jeu

Say & Play

Un jeu de **Susana Obboh**, illustré par **Julie Jup**

Say&Play permet d'accompagner l'apprentissage de la prononciation anglaise (britannique).

Il peut être utilisé à partir de 7 ans, et à tout âge pour corriger des difficultés de prononciation.

Les sons de la langue anglaise sont abordés de façon progressive selon 6 niveaux de difficulté. Afin de faciliter la prononciation des mots :

- Chaque carte mot est pourvue d'un **QR Code** au verso permettant d'écouter le mot.
- Chaque mot est pourvu d'une transcription phonétique simplifiée destinée aux apprenants francophones (en plus de la phonétique internationale)

Les parties sont rapides (10 minutes environ) et peuvent être mises en place en classe, à la maison, ou en soutien scolaire.

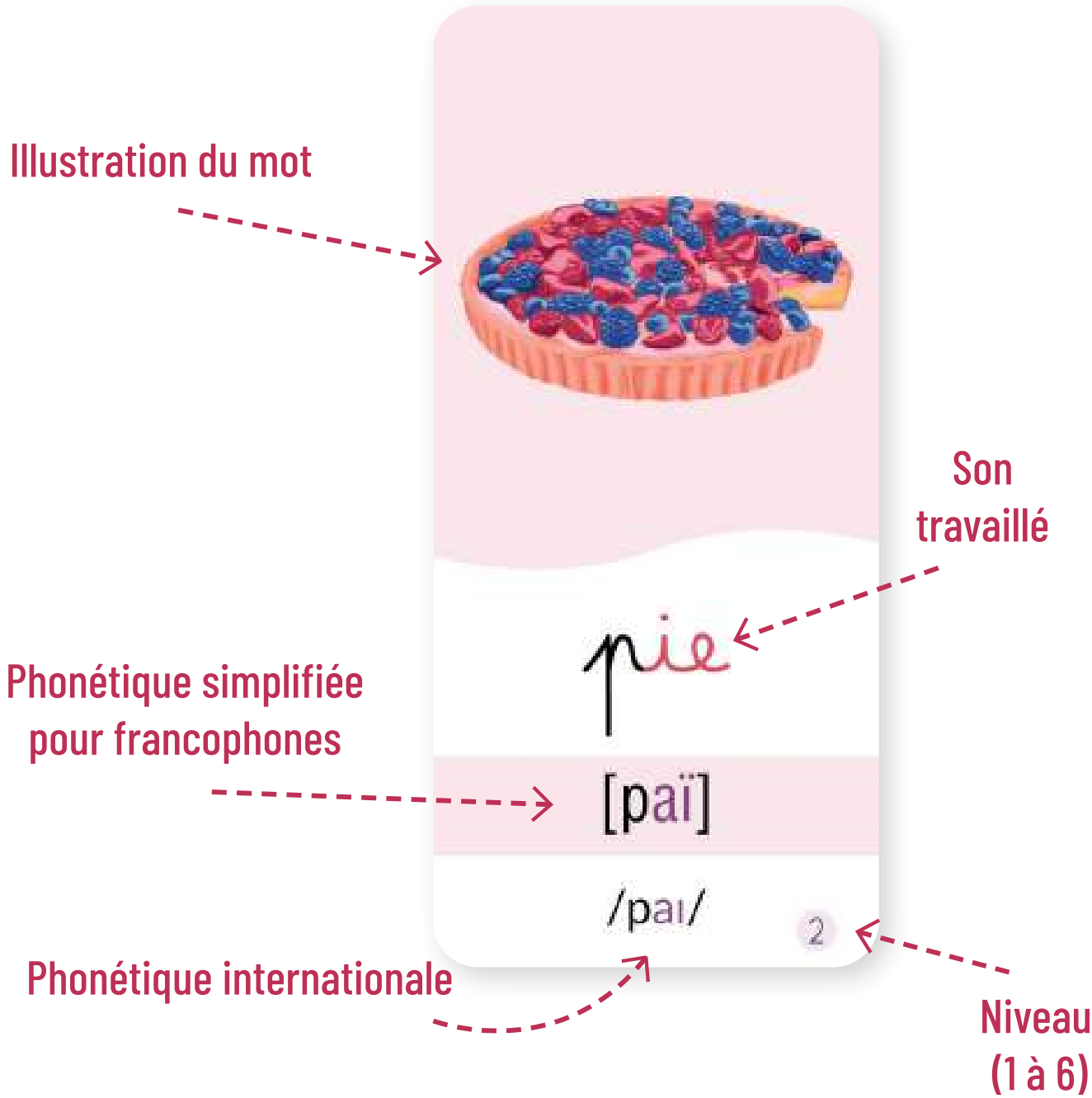
PRÉSENTATION DES CARTES

Le jeu comprend :

- 144 cartes mots réparties en 6 niveaux, avec un QR code au dos pour la prononciation. Chaque niveau comporte 24 cartes, organisées en 6 séries de 4 travaillant le même son.

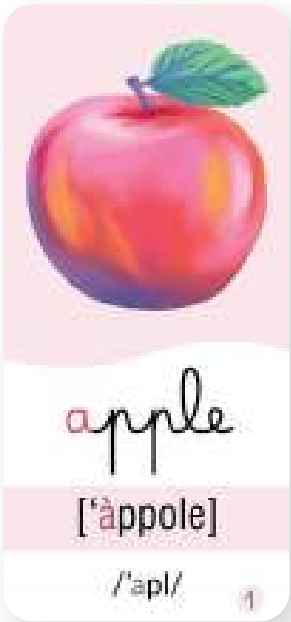
- 6 cartes « Mistigri » (une par niveau)

Les cartes du jeu comprennent les éléments suivants (face) :



Une aide à la prononciation du mot pour les francophones est donnée sous le mot. La transcription phonétique internationale est également indiquée (en plus petit).
Le dos des cartes comprend un « QR Code ». Scannez-le avec un smartphone ou une tablette pour écouter le mot (prononciation britannique).

Dans les règles du jeu, on apparie des cartes qui travaillent le même son.
La partie du mot comportant ce son est indiqué en rouge sur les cartes. Il peut s'écrire différemment selon les cartes. Pour chaque niveau (24 cartes), il y a **4 cartes qui travaillent le même son** :



JEUX PROPOSÉS

Règle	Joueurs	Type de règle	Page
Mistigri	2 à 6	Hasard	7
Bataille	2 à 8	Hasard	8
Rami	2 à 4	Stratégie	10
Read it	1 à 3	Hasard	11
Mémo	1 à 3	Mémorisation	12
Collector	1 à 4 ou 2 équipes	Attention	14

Des règles et activités supplémentaires sont proposées dans le manuel pédagogique que vous pouvez télécharger gratuitement sur le site **aritma.net**.

MISTIGRI

2 à 6 joueurs

But du jeu : Ne pas avoir le Mistigri à la fin.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'un niveau, y compris le Mistigri. Les distribuer aux joueurs une par une.
Chaque joueur :

- Élimine de son jeu les paires de cartes ayant le même son travaillé (même phonétique, pouvant être écrits différemment). Les autres joueurs vérifient que la paire est correcte.
- Garde les cartes restantes en main en éventail.

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

À son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite, et la met dans son jeu. S'il trouve dans son jeu deux cartes avec le même son travaillé (phonétiquement), il les pose sur la table.

Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Fin du jeu : À la fin, il ne reste qu'une carte « Mistigri ». Celui qui l'a a perdu !

BATAILLE

2 à 8 joueurs

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'un niveau (sauf le mistigri) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : Le jeu tourne et se joue en plusieurs tours.
À chaque tour :

- Tous les joueurs posent en même temps sur la table la première carte de leur tas, face visible,
- Si un joueur trouve deux cartes qui travaillent le même son (même écrit différemment), il gagne toutes les cartes sur la table et les met sous son tas. On passe alors au tour suivant,
- On passe alors au tour suivant,
- Si personne ne trouve, on passe aussi au tour suivant. Les cartes sont posées à côté des autres déjà sur la table

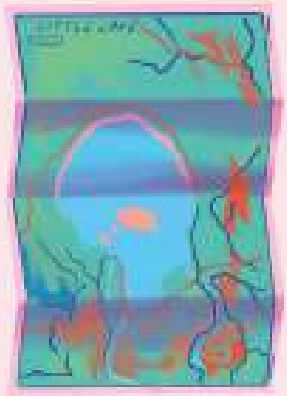
Fin du jeu : À la fin, il ne reste qu'une carte « Mistigri ». Celui qui l'a a perdu !

Variante pour la classe : On jour chacun son tour. Seul le joueur dont c'est le tour pose une carte et gagne les cartes sur la table s'il trouve une paire.

cat

[kàt]

/kat/ 1



map

[màp]

/map/ 1

quack

[qwak]

/kwak/ 6

tulip

[tyuulip]

/ˈtjuːlɪp/ 6

egg

[ègg]

/ɛg/ 1

uniform

[yuuniform]

/ˈjuːnɪfɔːm/ 6

RAMI

2 à 4 joueurs

But du jeu : Avoir dans son jeu trois paires de cartes ayant chacune le même son travaillé.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'un niveau sauf le mistigri. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche avec les cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. À son tour, le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes visibles à côté de la pioche, et
- Rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

Lorsqu'un joueur a dans son jeu deux cartes qui travaillent le même son, il lit les deux mots et pose ces deux cartes de côté sur la table.

Fin du jeu : Quand un joueur a ainsi éliminé toutes ses cartes, il dit « rami » et gagne.

READ IT

1 à 3 joueurs

Activité abordable dès le CP en compagnie d'un adulte.

But du jeu : Gagner le plus de mots qui ont un son en commun.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'un niveau, sauf le Mistigri. Distribuer 6 cartes par joueur. Déposer le reste des cartes en tas au centre de la table, face cachée, pour former une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne.
Le joueur dont c'est le tour :

- Pioche une carte, la lit à haute voix, et la dépose sur la table face visible.
- Cherche dans son jeu une ou plusieurs cartes ayant un son commun avec la carte piochée.
- S'il en trouve une ou plusieurs, il lit les mots et gagne ces cartes qu'il pose à côté de lui ainsi que la carte sur la table.

Fin du jeu : Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche. Le gagnant est celui qui a gagné le plus de cartes !

MÉMO

1 à 3 joueurs

Activité abordable dès le CP en compagnie d'un adulte.

But du jeu : Trouver des mots ayant un son en commun et savoir les lire à haute voix.

Préparation : Sélectionner un niveau. Mélanger les cartes du niveau choisi puis les poser, face cachée, au centre de la table.

Déroulement : Le jeu tourne.
Le joueur dont c'est le tour :

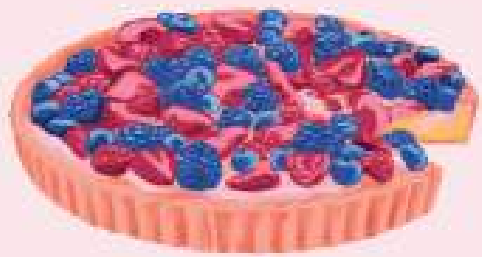
- Retourne deux cartes sur la table et les lit à haute voix.
  - ➔ Si elles travaillent le même son, il gagne les deux cartes, et retourne deux cartes supplémentaires pour tenter de gagner deux cartes de plus.
  - ➔ Sinon, on passe au joueur suivant

Fin du jeu : Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes !

rice

[waïs]

/raıs/ 2



pie

[paï]

/paı/ 2

COLLECTOR

Activité abordable dès le CP en compagnie d'un adulte.

1 à 4 joueurs ou 2 équipes

But du jeu : Reconnaître un mot à l'oral sur la table pour le gagner. À la fin de la partie, celui qui a le plus de cartes a gagné.

Préparation : Prendre les cartes d'un niveau. Poser au centre de la table faces visibles 10 à 16 cartes selon le nombre de joueurs. Poser le reste des cartes en une pioche sur le côté, faces cachées.

Lorsqu'une carte est retirée, une autre la remplacera, jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

Déroulement : Le jeu se joue en plusieurs tours. À chaque tour :

- Un joueur ou un adulte dit un mot (une ou deux fois) figurant sur l'une des cartes visibles sur la table.
- À tour de rôle, les autres joueurs cherchent la carte sur la table.
  - Le premier joueur à trouver la carte la gagne. Il la prend et la pose à côté de lui.
  - Si personne ne la trouve, le joueur qui a dit le mot gagne la carte.
  - Lorsqu'une carte est retirée de la table, on en pioche une et on la rajoute aux cartes sur la table

Fin du jeu : Lorsqu'il n'y a plus aucune carte dans la pioche et sur la table, le jeu se termine. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

aritma
www.aritma.net
info@aritma.net
facebook.com/jeux.aritma

didacool

DidaCool, la collection de jeux éducatifs