

# Jouons à lire et à découvrir les mots

la maison

le jardin

la mer

le zoo



ar

hér

arbre  
arbre



# Jouons à lire et à découvrir les mots

Jeu Ravensburger® n° 00 759 2  
Illustration: Laurence Batigne

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans

## Matériel de jeu:

- 6 planches illustrées
- 54 cartes-images
- 54 cartes-mots
- 54 cartes-articles (dont 18 *le*, 18 *un*, 6 *la*, 6 *une*, 6 *l'* )

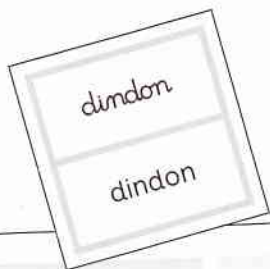
## Règle du jeu

---

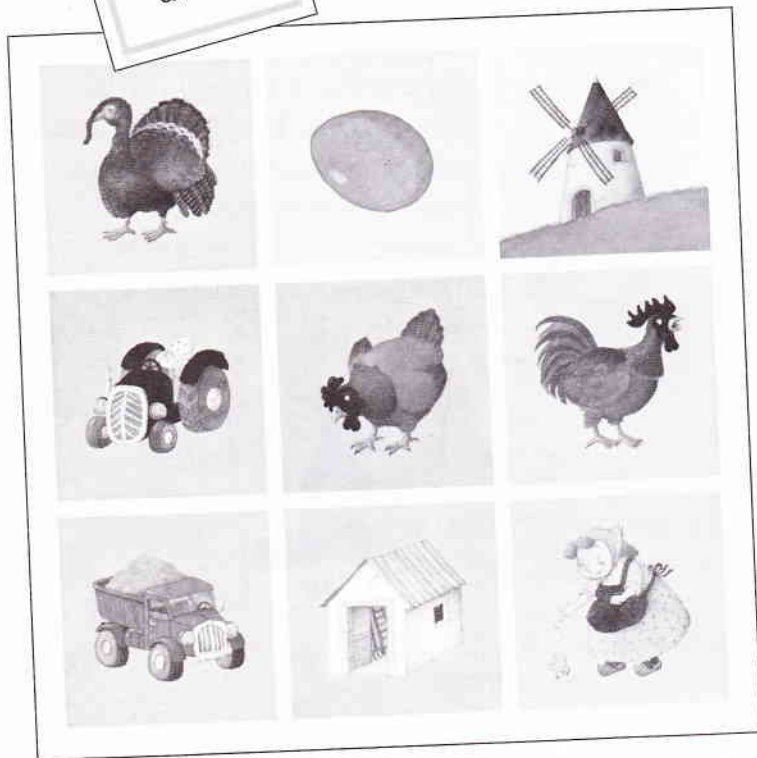
Avec ce jeu, votre enfant peut jouer seul ou avec d'autres. En phase de découverte de la lecture, l'aide des parents est conseillée pour les jeunes enfants débutants.

Ne pas oublier aussi que jouer avec Papa, Maman, est toujours pour le petit enfant, un grand moment de plaisir ...

Niveau 2:  
Découverte du jeu –  
Enfant débutant en lecture



L'enfant (ou les enfants) choisissent une ou plusieurs planches illustrées.



**Les cartes-mots** sont alors retournées (la face écrite étant cachée). L'enfant prend une carte-mot, il doit la lire à haute voix et peut alors replacer cette carte-mot à l'emplacement correspondant sur sa planche, si elle ne correspond pas il la retourne.

Dans le jeu à plusieurs, le gagnant est celui qui, le premier, a rempli sa ou ses planches.

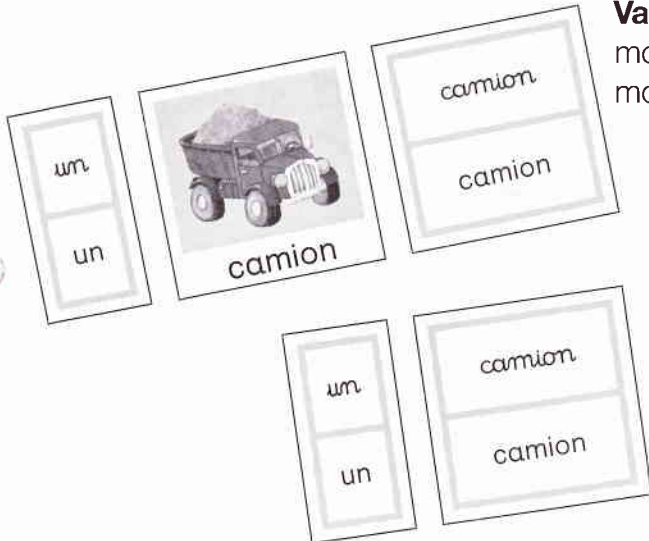
---

Niveau 3:  
Connaissance du jeu –  
Enfants lecteurs

Séparément ou simultanément l'enfant peut jouer avec les cartes-images, les cartes-mots et les cartes-articles.

**Variante 1:** L'enfant associe à la carte-image, soit la carte-mot, soit la carte-mot + l'article (exemples: carte-image soleil avec carte-mot *soleil* et article *le* ou *un*).

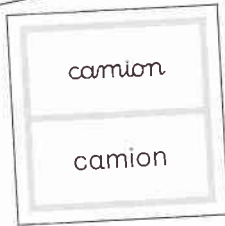
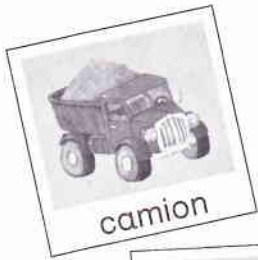
**Variante 2:** L'enfant associe à la carte-mot, l'article correspondant (ex: carte-mot *arrosoir* avec article *l'*).



Pour le plaisir:  
Autres jeux sans les planches illustrées

## 1) Le «Jeu de Memory»

---



Tout ou partie des cartes-images et des cartes-mots sont retournées en deux carrés distincts.

L'enfant prend une carte-image et une carte-mot et les observe.

La carte-image et la carte-mot sont identiques → il garde la paire ainsi formée.

La carte-image et la carte-mot sont différentes → il repose les deux cartes, chacune dans son carré.

Le gagnant est le joueur qui a associé le plus grand nombre de cartes-images/cartes-mots.

## 2) Le «Jeu de Kim»

---

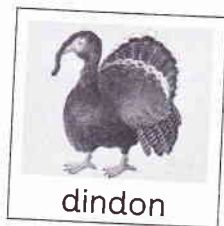
Un certain nombre de cartes-images sont disposées devant l'enfant qui doit les observer un certain temps. Il se cache les yeux tandis que le meneur de jeu enlève ou ajoute une ou plusieurs cartes-images.

L'enfant doit alors retrouver et nommer la ou les cartes enlevées ou rajoutées.

### 3) Le «Jeu des sons»

---

A partir des cartes-mots, l'enfant peut aussi apprendre à reconnaître et isoler les mots contenant le même son ...  
(ex.: son *on* = champignon; dindon; héron ...)



### 4) Le «Jeu des lettres»

---

A partir des cartes-mots, l'enfant peut aussi apprendre à classer les mots par ordre alphabétique, en isolant la première lettre.

(ex: **a**utruche; **b**ateau; **c**amion; etc.)



---

A vous parents, d'imaginer pour vos enfants, d'autres variantes amusantes, pour ces petits jeux qui mettent en relation l'image et le mot et facilitent l'apprentissage de la lecture.

© 1990 Ravensburger Spieleverlag

**Editions Ravensburger**  
**24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller**



257317