

Syllamonstres

Nécessaire :

2dés, des jetons, les étiquettes « monstres » ainsi que les étiquettes plastifiées des syllabes étudiées (minimum une vingtaine), le plateau de jeu.

Remarque : imprimer, découper et plastifier le jeu entier prend du temps

Préparation :

- 1) Installer le plateau de jeu avec les jetons (de victoire)
- 2) L'enseignant sélectionne les cartes à jouer selon les syllabes à étudier
- 3) Chaque joueur choisit ses « monstres » (en fonction du temps accordé à l'activité) et les place dans la « réserve

Règles du jeu :

- 1) L'élève A lance 2 dés, additionne les points obtenus et tire le nombre de cartes-syllabes correspondant.
- 2) L'élève A les dispose sous son monstre (tournées côté minuscule ou majuscule en fonction des consignes de l'enseignant). Il dispose les cartes-syllabes de façon à avoir des noms de 5-6 syllabes maximum. (Ex : avec 11 points, faire un nom de 5 et un de 6 cartes)
- 3) L'élève A lit ensuite le nom du monstre.
- 4) L'élève B valide ou non les syllabes lues. Si une carte-syllabe n'est pas lue correctement, il la retire du nom du monstre.
- 5) C'est au tour de l'élève B de jouer (même procédure points 1 à 4)
- 6) Les élèves comptent ensuite le nombre de points obtenu en additionnant les points notés sur les cartes-syllabes.
- 7) Celui qui obtient le plus grand nombre de points remporte un jeton de victoire.
- 8) Celui qui remporte le plus de jetons de victoire gagne la partie.

Variantes :

- Varier les syllabes (plus les syllabes sont complexes, plus elles rapportent de points)
- Varier la dynamique de jeu en insérant des cartes « bonus » (notion d'aléatoire motivant aussi les élèves plus faibles)
- Quand l'adulte joue avec l'élève, celui-ci lit les noms des deux monstres (le point 4 des règles du jeu n'est plus nécessaire)
- Règle optionnel : si l'élève arrive à lire d'une traite un nom de monstre recomposé, il peut obtenir automatiquement un jeton de victoire