

Retrouvez à chaque âge une collection de jeux adaptée

2+



3+



4+



5+



ILLUSTRATIONS Virginie Chiodo

DESIGN GRAPHIQUE Sophie Voisin

DESIGN PACKAGING Kinetic MCD

© 2016 Jeux Ravensburger S.A.S.
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstatt
www.ravensburger.com

Ravensburger

4+

Sons et rimes

Un jeu original pour préparer l'enfant à l'apprentissage de la lecture.

Dans ce jeu aux illustrations colorées, l'enfant s'amuse avec la phonologie des mots. À travers plusieurs modes de jeu, il joue à retrouver les mots qui contiennent certains sons ou qui riment avec d'autres mots.

Ce jeu favorise l'identification des sons et des rimes, ainsi que la capacité d'écoute et de lecture.



Écoute



Raisonnement

ABC

Lettres et lecture

Jeux Ravensburger® n° 24 052 4



Contenu

- 10 cartes modèles
- 4 caches
- 59 cartes Sons et Rimes
- 1 notice

Ravensburger

Les **cartes Sons modèles** comportent une image illustrant le son à chercher, par exemple : l'image du chat pour le son [cha] ; dessous figurent 4 vignettes illustrant des mots qui commencent par le son [cha].

Les **caches** servent à masquer les 4 vignettes. Lors de leur première utilisation, les plier selon le schéma imprimé au verso des caches.

Jeu 1 : Le jeu des familles de sons

2 à 4 joueurs

Préparation

N'utiliser que les **cartes Sons** (bandeau orange et orange+vert) ainsi que les **cartes Sons modèles** et leurs **caches**. Le mistigri n'est pas utilisé dans ce jeu. Battre les cartes Sons modèles et les placer en tas **face cachée**. Les 4 premières cartes sont glissées dans un cache. Battre les autres cartes et en distribuer **10 à chaque joueur**. Les cartes restantes constituent la pioche.

Comment jouer

Chaque joueur tire une **carte Son modèle avec son cache** et la consulte secrètement pour savoir quelle famille de sons il doit reconstituer. Si, dans son jeu, il a déjà des cartes dont le nom commence par le son figurant sur sa carte Son modèle, il les pose dessus, face cachée.

La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et demande au joueur de son choix de lui présenter son jeu face cachée pour qu'il en tire une carte.

- **Si la carte tirée fait partie de la famille du son** qu'il a à collecter, il la pose face cachée sur sa carte Son modèle,
- **Sinon**, il la conserve. Puis c'est au tour du joueur suivant de demander une carte au joueur de son choix.

Quand les joueurs n'ont plus de cartes en main, ils tirent chacun 2 cartes de la pioche, jusqu'à épuisement de celle-ci. Si un joueur pense avoir collecté tous les mots correspondant à sa carte Son modèle, il crie « famille » annonce le son puis montre aux autres joueurs les 4 cartes qu'il a collectées.

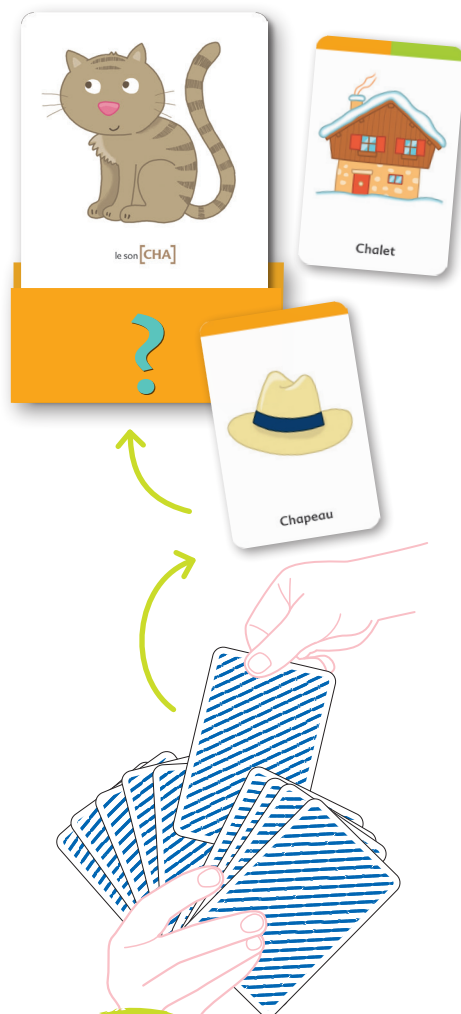
Pour vérifier s'il a collecté les bonnes cartes, il retire le cache pour découvrir les 4 vignettes.

• **Si c'est juste**, il gagne une famille et peut glisser une nouvelle carte Son modèle dans le cache, pour collecter une nouvelle famille.

• **Si certaines n'appartiennent pas à la famille**, il les reprend en main et passera son prochain tour de jeu.

Fin de la partie

Quand toutes les familles de sons ont été ainsi réunies, la partie s'arrête. Les joueurs comptent les familles qu'ils ont récoltées, celui qui en a le plus a gagné.



Variante de jeu

Pour les jeunes joueurs, ne jouer qu'avec 4 cartes Sons modèles et écarter toutes les cartes qui n'appartiennent pas à leur famille de son.

Jeu 2 : Le mistigri des rimes

2 à 4 joueurs

Préparation

Trier les cartes pour ne garder que la **carte du mistigri** et les **cartes Rimes** (bandeau vert et orange+vert).

Mélanger les cartes, puis en distribuer **5 à chaque joueur**. Les cartes restantes constituent la pioche. Puis les joueurs cherchent dans leur jeu s'ils peuvent déjà constituer des paires de rimes. Si oui, ils s'en débarrassent.

Comment jouer

Le plus jeune joueur présente son jeu en éventail, **faces cachées**, à son voisin de droite qui y pioche une carte.

- **Si la carte piochée le permet**, il forme une paire et la pose.
- **Sinon**, il la garde et tend son jeu à son voisin de droite, après l'avoir bien mélangé.

La partie continue ainsi. Si les joueurs n'ont plus de cartes, ils en tirent dans la pioche, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Fin de la partie

Au fur et à mesure des tours, les paires se forment et le mistigri passe de main en main. Le perdant est le joueur qui se retrouve avec le mistigri en main quand les autres n'ont plus de cartes.



Jeu 3 : MémoSons

1 à 4 joueurs

Préparation

Ne jouer qu'avec les **cartes Sons** (bandeau orange et orange+vert). Étaler les cartes **faces cachées** au milieu des joueurs.

Comment jouer

Le premier joueur retourne 2 cartes, pour voir s'il peut constituer une **paire de mots commençant par le même son**...

- **Si oui**, il les gagne.
- **Sinon** il les repose à la même place, puis c'est au tour du joueur suivant, etc.

Fin de la partie

Le gagnant est le joueur qui a rassemblé le plus de paires.



Variante de jeu

Un MémoRimes en utilisant les Cartes Rimes (vert et orange+vert)