

Règles du jeu

ABC Prononciation



Préparation

1. L'enfant¹ rassemble les morceaux de casse-tête et construit le plateau de jeu. Il peut se faire aider de l'adulte.
2. L'adulte prend la roulette et la place près du plateau de jeu.
3. L'adulte mélange toutes les cartes-objets et fait une pile qu'il dépose, face cachée, près du plateau de jeu.
4. L'enfant et l'adulte placent les quatre pions des héros au début de leur parcours respectif, sur la case 1, et le pion d'Afono sur la passerelle de son repaire.
5. Ils prédisent à tour de rôle lequel des pions des héros arrivera au bout du parcours en premier.
6. L'adulte lit ou explique la mise en situation suivante à l'enfant.

Le méchant Afono n'aime pas les bruits! Dans son repaire secret, il a élaboré un plan machiavélique pour détruire tous les sons de la Terre. Les héros supersoniques n'ont pas l'intention de le laisser faire! Malheureusement pour eux, Afono a prévu le coup et a conçu quatre puissantes armes pour vaincre chacun d'eux.

Les héros supersoniques ont besoin de toi! Pour les aider à gagner leur combat, tu dois nommer des objets. Entendre des mots augmente leur force et leur permet d'avancer.

1. Le mot «enfant» désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.

Déroulement

1. L'enfant le plus jeune commence la partie. Il tourne l'aiguille de la roulette pour déterminer lequel des pions des héros avancera.
2. L'enfant prend une carte-objet sur le dessus de la pile, regarde le recto de la carte et nomme ce qui y est illustré (p. ex., «chat»). Il peut se faire aider de l'adulte au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu: prononciation» dans le guide d'accompagnement).
3. L'enfant avance le pion-héros d'une case. La carte-objet est placée face visible près de l'adulte.
4. Le joueur suivant, en tournant dans le sens horaire, suit les étapes indiquées ci-dessus.
5. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un héros supersonique atteigne le méchant. À ce moment, les joueurs peuvent faire tomber le pion d'Afono: il est vaincu! Ils peuvent alors vérifier si l'un d'eux ou plusieurs d'entre eux avaient vu juste au moment des prédictions.





Conscience des sons



Préparation

1. L'enfant¹ rassemble les morceaux de casse-tête et construit le plateau de jeu. Il peut se faire aider de l'adulte.
2. L'enfant et l'adulte prennent les quatre petites planches des héros supersoniques et les placent à droite du plateau de jeu, chacune à côté du début du parcours du héros correspondant. Les planches sont en lien avec la mise en situation présentée ci-contre et serviront à accumuler les cartes-objets.
3. L'adulte mélange toutes les cartes-objets et fait une pile qu'il dépose, face cachée, près du plateau de jeu.
4. L'enfant et l'adulte placent les quatre pions des héros au début de leur parcours respectif, sur la case 1, et le pion d'Afono sur la passerelle de son repaire.
5. Ils prédisent à tour de rôle lequel des pions des héros arrivera au bout du parcours en premier.
6. L'adulte lit ou explique la mise en situation ci-contre à l'enfant.

1. Le mot «enfant» désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.



Le méchant Afono n'aime pas les bruits! Dans son repaire secret, il a élaboré un plan machiavélique pour détruire tous les sons de la Terre. Les héros supersoniques n'ont pas l'intention de le laisser faire! Malheureusement pour eux, Afono a prévu le coup et a conçu quatre puissantes armes pour vaincre chacun d'eux.

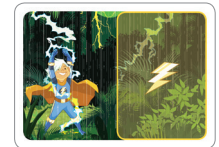
Les héros supersoniques ont besoin de toi! Pour les aider à gagner leur combat, tu dois amasser des objets qui augmenteront leur force et qui leur permettront d'avancer. Attention! Tu dois remettre chaque objet au bon héros en tentant de prononcer correctement le nom de cet objet.



L'héroïne du **vent** veut des mots qui commencent par le son /r/ comme «rrradeau».



L'héroïne de l'**eau** cherche des mots qui commencent par le son /ch/ comme «chhhute».



Le héros de l'**électricité** souhaite trouver des mots qui commencent par le son /j/ comme «jjungle».



Le héros du **feu** aime les mots qui commencent par le son /s/ comme «sssoleil».

Déroulement

1. L'enfant le plus jeune commence la partie. Il prend une carte-objet sur le dessus de la pile, regarde le recto de la carte et nomme ce qui y est illustré (p. ex., « chat »).
2. L'enfant doit ensuite déterminer lequel des héros peut avancer. Pour ce faire, l'adulte l'encourage à comparer le nom de ce qui figure sur la carte avec les noms des mondes des quatre héros. Par exemple, « est-ce que "renard" commence comme "chute" ? Non. Est-ce que "renard" commence comme "radeau" ? Oui, c'est ça ! Alors tu peux avancer l'héroïne du vent. » (Voir la section « Comment aider votre enfant pendant le jeu : conscience des sons » dans le guide d'accompagnement.)
3. L'enfant avance le pion-héros d'une case et place la carte-objet sur la petite planche du héros correspondant.
4. Le joueur suivant, en tournant dans le sens horaire, suit les étapes indiquées ci-dessus.
5. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un héros supersonique atteigne le méchant. À ce moment, les joueurs peuvent faire tomber le pion d'Afono : il est vaincu ! Ils peuvent alors vérifier si l'un d'eux ou plusieurs d'entre eux avaient vu juste au moment des prédictions.



Variantes des jeux

Lorsque l'enfant est plus habile, il est possible de jouer en mode coopératif. Dans ce cas, la partie se termine seulement lorsque tous les pions des héros ont atteint le méchant.

Pour le jeu de conscience des sons, il est également possible de jouer avec deux pions des héros seulement pour travailler deux sons à la fois ou pour raccourcir la durée de la partie. Dans ce cas, les mêmes règles s'appliquent. Par contre, il faut trier les cartes avant la partie.



Les cartes-objets



/r/



radis



règle



reine



riz



robe



roue



rose



ruche



rue



raisins



raquette



râteau



renard



requin



rideau



robot



rocher



rhinocéros



/ch/



chaîne



chaise



chambre



chat



chèvre



chou



chameau



chandelle



chapeau



château



chemin



chemise



chenille



cheval



cheveux



champignon



chevalier



chocolat



/j/



jambes



jaune



jeu



joue



jupe



jus



géant



génie



genou



girouette



jambon



jardin



jouets



journal



jumeaux



jumelles



jumelles



jetons



/s/



sac



sang



scie



sel



singe



soupe



ceinture



céréales



cerises



ciseaux



salade



salon



sandaes



sapin



saucisse



savon



serpent



souris