

ADAPTATIONS

Ben ça alors !



« Flûte'Alors ! » – « Zut'Alors ! » & » Chat'Alors ! » sont des jeux qui ont pour but de travailler l'articulation des phonèmes /F — V/, /S — Z/ & /CH — J/. Ces jeux, exclusivement composés d'images, permettront une utilisation avec les plus jeunes, lecteurs ou non, de manière autonome.

Nous souhaitons, par ce document, vous donner d'autres règles de jeu possibles, pour utiliser ce matériel. Si vous ne connaissez pas la règle de base avec le Hand-spinner, nous vous invitons à vous rendre sur les fiches produits de notre site jimagines.fr.

Voici donc d'autres idées :

1. Jeu de Memory

Imprimez simplement les cartes souhaitées en double, sans le verso (pour éviter un indice visuel avec le dos des cartes). Nous vous conseillons d'imprimer sur du papier cartonné pour éviter une transparence. Jouez ensuite avec la règle classique.

2. Jeu de loto

Imprimez également les fiches en double (avec ou sans le verso). Découpez l'un des fichiers, et gardez l'autre pour l'utiliser comme planches. Vous pouvez également créer des planches avec les items mélangés et sélectionnés. Il vous suffit de photocopier plusieurs cartes ensemble. Jouez ensuite comme avec la règle classique d'un jeu de loto.

3. Jeu des paires

Imprimez les cartes en double (sans les dos de cartes) sur du papier cartonné pour éviter la transparence. Mélangez toutes les cartes et distribuez-en 7 à chaque joueur. Le but sera de confectionner des doubles pour être le premier à se débarrasser de ses cartes ! Pour ce faire, chacun à leur tour, les joueurs vont formuler une demande pour tenter d'obtenir une carte ex: «Est-ce que tu as le chat qui chante ?». Si le joueur adverse possède cette carte, alors il la lui donne. Si le joueur adverse ne possède pas cette carte, alors il devra en piocher une nouvelle dans son jeu. Le premier qui réussit à se défaire de toutes ses cartes remporte la partie.

4. Le train

Imprimez les cartes en double (avec ou sans verso). Placez 5 cartes sur la table, les unes à côté des autres. Mélangez le reste des cartes et divisez-les entre les joueurs. Le principe est simple ; être le premier à déposer une carte, sur chaque carte du train. Pour déposer une carte, il faut soit avoir le même personnage, soit le même objet, soit un point en commun.

Ex: Si la première carte est : « Le chat chante » je pourrais déposer dessus « Le chat jongle » ou encore « Le chien chante ».

Lorsqu'un joueur dépose l'une de ses cartes, il passe ensuite à la carte du train suivante. Dommage pour le joueur adverse qui n'a pas été assez rapide. La carte sur laquelle il doit en déposer une vient de changer. Le premier qui arrive au bout du train, gagne.

5. Jeu de l'oie

Utilisez les cartes pour créer un parcours. Vous avancez ensuite votre pion à l'aide d'un dé. Il vous faudra produire correctement le mot et/ou la phrase sur lequel vous tomberez, au risque de devoir revenir au départ.

Variante : chacun à son parcours, le premier qui le traverse remporte la partie.

6. La marche gourmande

L'enfant choisit un personnage, ici, un ananas, et vous disposez ensuite le nombre de « bonbons » (boules) que vous souhaitez. Il peut constituer lui-même un petit chemin avec les bonbons que devra manger son ananas.

Le nombre de boules équivaut au nombre de cartes auxquelles le patient devra répondre. Plus il y aura de boules, plus la partie sera longue. Vous pouvez également sélectionner la catégorie de cartes souhaitée ou toutes les mélanger.

