

Manitu (drei Magier Spiele)

Notre coup de cœur	Consolider le déchiffrage de syllabes grâce à un petit jeu de cartes simple et prenant, joliment décoré
Vers quoi ?	Automatisation de la lecture de syllabes Réalisation de plusieurs actions consécutives (observer, analyser, comparer, déduire, sans oublier de « surveiller » les autres joueurs!)
Compétence travaillée	Lecture des syllabes simples.
Quand utiliser ce jeu ?	A partir du moment où les élèves commencent à lire des syllabes simples sans trop d'efforts (à deux lettres). En aide personnalisée ou en ateliers autonomes dans la classe.
Comment mettre en place le jeu à l'école, à la maison ?	La règle du jeu doit être modifiée parce que trop compliquée, notamment pour mémoriser les syllabes en ce début janvier. Retirer les cartes « SCH » puis jouer sur le principe du « Uno » : Chaque joueur reçoit 5 cartes, le reste constitue la pioche. Le premier joueur pose une carte et la lit à voix haute, le deuxième doit poser une carte qui comporte l'une de deux lettres présente sur la première carte. Exemple : si un joueur A pose une carte « si », le joueur B peut poser « MI », « FI », « RI », « SA » ou « SO », « SU ». Et ainsi de suite. On encourage tranquillement les enfants à oraliser les syllabes quand ils posent leur carte. Si un joueur ne peut pas jouer, il en pioche une, qu'il joue immédiatement s'il le peut ou qu'il garde dans son jeu sinon. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte dans son jeu. A ce moment, il doit dire Manitou

Fiche pédagogique rédigée par Peggy Desbarbieux.

Site web : www.icionjoue.fr

Courrier électronique : contact@icionjoue.fr

© 2011 ICI ON JOUE

Manitu (drei Magier Spiele)

	(au lieu de Uno). S'il oublie, il doit prendre deux cartes de pénalité. Le premier joueur à s'être débarrassé de ses cartes a gagné.
Tranche d'âge	A partir de 6 ans
Lien Tric Trac	http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=7598
Variables didactiques	<ul style="list-style-type: none"> • Simplification: jouer à jeu découvert, les cartes posées sur la table, afin de pouvoir confirmer (ou non) la décision du joueur; • complexification : introduire les cartes « sch » (barrer éventuellement le « s » si l'on veut s'en tenir à l'écriture la plus fréquente du son [ʃ] en français et lui donner la valeur « le joueur suivant passe son tour »). • Quand les enfants sont bien familiarisés avec le jeu, on peut ajouter une pénalité d'une ou deux cartes si on se trompe. • Il est possible de fabriquer d'autres cartes au fur et à mesure des sons vus en classe (non testé) • Jouer selon la règle proposée (plus difficile) développe la concentration, la mémorisation et l'attention aux sonorités du langage (assonances et allitérations)
Transdisciplinarité	<p>logique: vérifier la présence (ou l'absence) d'un élément identique sur la carte jouée et les cartes de sa main.</p> <p>Ce jeu éveille l'attention aux sonorités et peut donc être une entrée à un travail</p>

Fiche pédagogique rédigée par Peggy Desbarbieux.

Site web : www.icionjoue.fr

Courrier électronique : contact@icionjoue.fr

© 2011 ICI ON JOUE

Manitu (drei Magier Spiele)

	<p>sur la rime et la poésie</p> <p>Phono: en activités rituelles avec toute la classe, trouver un mot qui comporte la syllabe d'une cartes prise au hasard; faire une phrase comportant les syllabes de plusieurs cartes prises au hasard.</p> <p>Vivre ensemble: jouer le jeu, savoir perdre, savoir gagner.</p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	<p>Uno : recherche d'un élément commun à ce qui a déjà été joué et sa propre main.</p> <p>Dobble : recherche d'un élément commun à deux ensembles.</p>