SYLLABER

Trois jeux pour apprendre à lire et écrire avec le découpage syllabique

HEADU

Le jeu contient 42 pièces double face réparties en 24 syllabes et 18 images. Sur le recto des pièces des syllabes, le groupe de lettres, qui forment une syllabe donnée, est écrit en majuscules. Au verso, des portions d'images sont représentées qui, assemblées correctement, forment 3 minibus : un vert, un bleu et un jaune. Sur les cartes illustrées, un sujet est représenté d'un côté et le mot qui correspond au sujet est inscrit de l'autre.
Les mots sont les suivants : MACARONI, CAMÉLÉON, MÉDICAMENT, ESCALADE, DINOSAURE, MÉCANICIEN, NARINE, MARINE, CAMÉRA, ESCALIER, MALADE, CANARI, RIDEAU, LAMA, CADEAU, CANE, RADEAU, MÉMÉ.
L'objectif principal du jeu est de reconnaître des mots en se basant sur les syllabes. Pour ce faire, nous proposons différentes activités de difficulté progressive, spécifiquement conçues pour les enfants de 3 ans et plus.

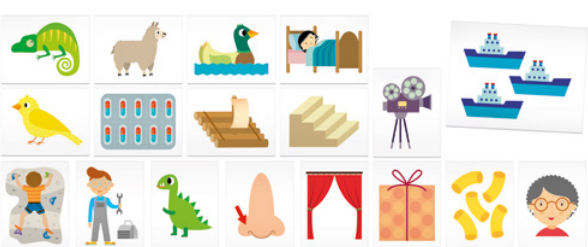
Ces activités engagent principalement l'intelligence linguistique : l'enfant apprend à reconnaître les mots grâce au découpage syllabique, c'est-à-dire en associant le son des syllabes au mot correspondant. Il exerce également son intelligence visuo-spatiale, car il reconnaît les syllabes dans leur intégralité au travers de la vue ainsi que la mémoire de travail en associant et en segmentant les syllabes.

Comment jouer

Avant de commencer à jouer, il est fondamental de préparer l'environnement afin de favoriser l'attention de l'enfant. Choisissez un lieu calme et sûr ; la surface de jeu doit être libre d'éléments qui pourraient distraire l'enfant.

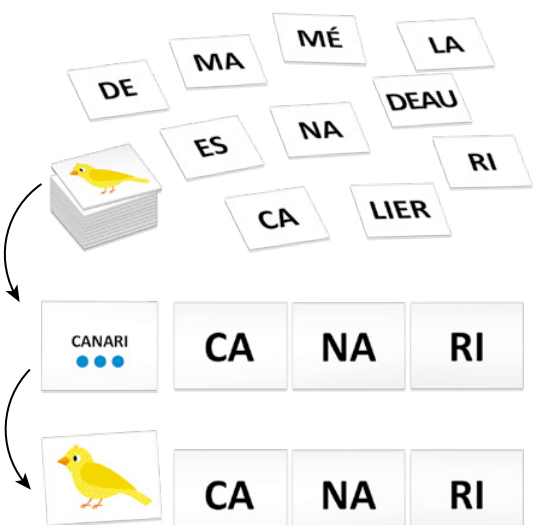
1. Les syllabes avec les mains

Pour cette activité, munissez-vous des 18 pièces illustrées. Placez toutes les pièces, côté illustré visible, sur la surface de jeu et invitez les enfants l'un après l'autre à prendre une pièce et à prononcer le nom du sujet représenté. Répétez ensuite le nom des sujets, en les découpant en syllabes et en invitant les enfants à frapper dans leurs mains autant de fois qu'il y a de syllabes dans le mot. Même si cela peut sembler artificiel, il est important de prononcer les syllabes graphiques et non sonores et de demander aux enfants de taper dans leur main autant de fois que ce qu'ils entendent de syllabes. Par exemple, pendant que nous prononçons les syllabes MA-RI-NE, ils devront taper 3 fois dans leurs mains : une fois pour le son MA, une fois pour RI et une fois pour NE. Une fois que les enfants se sont familiarisés avec le jeu, ils peuvent vérifier par eux-mêmes l'exactitude du découpage syllabique syllabique en retournant la carte illustrée et en comptant le nombre de points représentés sous le mot : chaque point correspond à une syllabe et donc à un battement de mains.



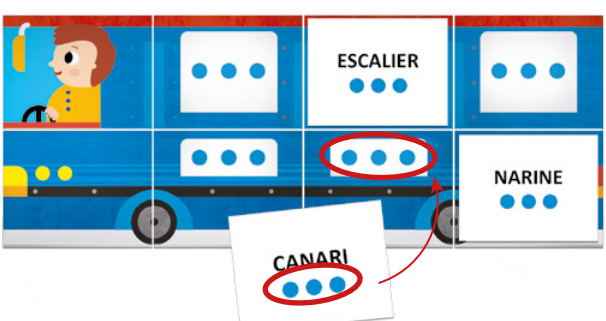
2. Composons les mots

Pour cette activité, on utilisera l'ensemble des pièces illustrées ainsi que celles des syllabes. Mélangez les cartes illustrées et formez une pile avec, de manière à ce que les illustrations soient visibles. Disposez ensuite toutes les pièces des syllabes sur la surface de jeu, de manière à ce que les lettres soient visibles. Invitez les enfants à prendre une pièce illustrée chacun leur tour et à prononcer le nom du sujet représenté à haute voix.
Faites tourner la carte-image et demandez aux enfants de composer le mot écrit au dos avec les cartes syllabes présentes sur la surface de jeu. Par la suite, vous pouvez répéter l'activité en retournant la carte illustrée (de façon à cacher le mot) et en invitant les enfants à écrire le mot en essayant de s'en souvenir.



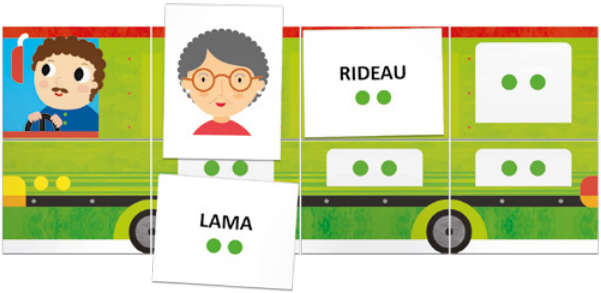
3. Loto des syllabes (pour 3 joueurs ou équipes)

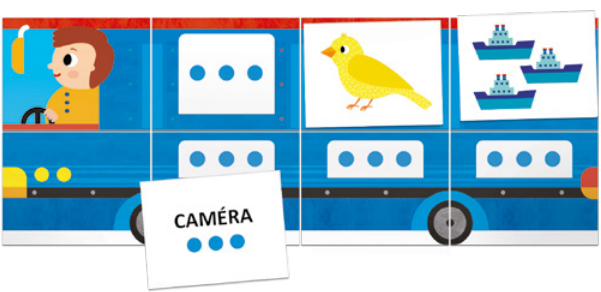
Pour cette activité, munissez-vous de l'ensemble des pièces des syllabes et des pièces illustrées. Demandez d'abord aux enfants d'assembler les 3 minibus colorés en utilisant le dos des cartes des syllabes. Chaque joueur place ensuite un minibus devant lui. Placez ensuite toutes les pièces illustrées avec le côté dessin visible sur la surface de jeu. Chaque bus transporte six mots composés respectivement de deux, trois et quatre syllabes. Le bus vert transporte des mots de 2 syllabes, le bus bleu de 3 syllabes et le bus jaune de 4 syllabes. Chacun leur tour, les enfants pêchent une pièce illustrée sur la surface de jeu, dont le mot est composé d'un nombre de syllabes correspondant à leur bus et la placent dans l'espace prévu à cet effet. Pour vérifier que la carte est correcte, ils peuvent la retourner et contrôler que le nombre de points est le même que celui représenté sur le bus. Le premier à compléter son bus avec les six pièces correspondantes gagne la partie.



Pour aller plus loin et pour les curieux

Tout ce qui nous entoure a un nom et correspond à un mot. Les mots sont eux-mêmes composés de syllabes, qui sont de petites unités sub-lexicales. Les enfants apprennent à les maîtriser très tôt, dès l'âge de 3 ans. Toute activité ludique axée sur l'écoute et la production orale de syllabes entraîne ce que l'on appelle la "métaphonologie globale", c'est-à-dire la capacité à découper les mots en syllabes, à reconstruire un mot à partir de ses syllabes, à identifier la syllabe initiale, médiane ou finale et à réfléchir sur la longueur des mots. Les activités proposées dans ce jeu ont pour objectif de jeter les bases pour une bonne initiation à la lecture-écriture. Elles favorisent également le développement de la mémoire de travail, c'est-à-dire la capacité à garder une information à l'esprit pendant le temps nécessaire à l'exécution d'une tâche ; cette capacité est fondamentale et favorise l'apprentissage scolaire.





Le jeu a été développé et testé dans les laboratoires Headu en collaboration avec Tiziana Begnardi.

HEADU

Multiple Intelligences Games

Ref. FR56109 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy