

# 45 JEUX PEDAGOGIQUES JOUABLES AVEC MEMORIA BLUFF

(par Benjamin Lavie)



## **Jeux pour développer le vocabulaire**

Baby bribes p. 2 / Argumentobribes p.3 / Duel de bribes p.4 / Kelbribes p.5 / Noël bribes p.6 / Articulobribes p.7 / Marionnettobribes p.8 / Téléphonobribes p.9 / Mémobribes p.10 / Paire de bribes p.11 / Eliminobribes p.12 / Explibribes p.13 / Lexicobribes p.14 / Devinobribes p.15 / Comptinobribes p.16 / Fluencobribes p.17 / Bribotrou p.18 / Mistibribes p.19 / Kimbribes p.20 / Voxobribes p.21 / To bribe or not to bribe p.22 / Topolobribes p.23

## **Jeux pour travailler les syllabes et les rimes**

Syllabobribes p.24 / Collibribes p.25 / Bataille de syllabes p.26 / Attaquosyllabes p.27 / Famillosyllabes p.28 / Pairo-syllabes p.29 / Finalosyllabes p.30 / Mistibribes des syllabes p.31 / Vocalosyllabes p.32 / Code syllabes p.33 / Localosyllabes p.34 / Couposyllabes p.35 / Le jeu du Labsy p.36 / Mélangeobribes p.37 / Scribosyllabes p.38 / Rimobribes p.39 / Rondobribes p.40 / Mémorimes p.41 / Phonèmobribes p.42 / Intrusobribes p.43

## **Jeux pour développer l'imagination**

Imaginobribes p.44 / Créabribes p.45 / Ecribribes p.46

# BABY BRIBES

**Age/ Niveau scolaire :** 2 à 4 ans (TPS-PS-MS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 5

**Objectifs :**

- Développer le lexique
- Apprendre à attendre son tour

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

\* Poser les cartes « Bribe » (sélectionnées par l'adulte de façon à ce que ce qui figure dessus soit connu des enfants) en une pile au centre de la table.

**Règles du jeu :**

- Un enfant pioche la première carte du paquet et la nomme.
- L'adulte corrige ou confirme la réponse de l'enfant en reformulant ce que ce dernier a dit (« Tu as raison, il s'agit bien d'un... » ou « Non, ce que tu vois c'est un... »).  
L'idée étant que l'enfant acquiert le vocabulaire tout en s'habituant à l'utilisation des déterminants et des phrases.
- Si la carte a été correctement nommée, elle est posée devant l'enfant, sinon, elle est défaussée (l'adulte la garde devant lui).
- Un autre enfant joue à son tour.
- Le jeu se poursuit autant de temps que souhaité par l'adulte (ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte sur la table).
- A la fin de la partie, l'adulte compte avec chaque enfant le nombre de cartes que ces derniers ont correctement nommées afin de connaître leur score.

**Variantes :**

- Les cartes peuvent être disposées face visible sur la table. Les enfants ont alors le choix des cartes à nommer.
- On peut demander aux enfants de décrire la carte (couleurs, utilité...).
- On peut demander aux enfants de donner une courte définition de l'image après en avoir donné le nom. Exemple : « Une abeille, ça vole, ça pique et ça fabrique du miel ».

# ARGUMENTOBRIBES

**Age/ Niveau scolaire :** 4 à 5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 5

**Objectifs :**

- Développer le lexique
- Apprendre à attendre son tour

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer spontanément dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

\* Poser les cartes « Bribe » (sélectionnées par l'adulte de façon à ce que ce qui figure dessus soit connu des enfants) éparpillées au centre de la table.

**Règles du jeu :**

- Un enfant choisit une carte, la nomme, puis la repose avant qu'un autre enfant ne fasse de même.
- L'adulte corrige ou confirme la réponse de l'enfant en reformulant ce que ce dernier a dit (« Tu as raison, il s'agit bien d'un... » ou « Non, ce que tu vois c'est un... »). L'idée étant que l'enfant acquiert le vocabulaire tout en s'habituant à l'utilisation des déterminants et des phrases.
- Une fois que toutes les cartes ont été nommées, l'adulte demande aux enfants quelle est leur carte préférée parmi les cartes piochées et pour quelles raisons.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque enfant ait justifié sa préférence.

**Variantes :**

- On peut demander aux enfants de décrire la carte (couleurs, utilité...).
- On peut demander aux enfants de donner une courte définition de l'image après en avoir donné le nom. Exemple : « Une abeille, ça vole, ça pique et ça fabrique du miel ».

# DUEL DE BRIBES

**Age/ Niveau :** 2 à 4 ans (TPS-PS-MS)

**Nombre de joueurs :** 2

**Objectifs :**

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Comparer des collections.

**Mise en place :**

\* Poser les cartes « Bribe » en une pile au centre de la table.

**Règles du jeu :**

- Un enfant pioche la première carte « Bribe » du paquet et la nomme.
- Si la carte a été correctement nommée, elle est posée face visible au centre de la table.
- Un autre enfant pioche à son tour une carte et la nomme. S'il y parvient, la carte est également posée au centre de la table, sur la précédente et c'est au tour du premier enfant de rejouer.
- Lorsqu'un enfant se trompe ou ne parvient pas à nommer la carte piochée, l'autre enfant a également la possibilité de nommer cette carte. S'il y parvient, il remporte toutes les cartes correctement nommées jusque-là et les pose face cachée devant lui avant de piocher une nouvelle carte. S'il n'y parvient pas, personne ne gagne de cartes. La carte non trouvée est posée face visible sur les autres, au centre de la table et la partie se poursuit.
- Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, la partie est terminée. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de cartes. Pour savoir qui en a le plus, les enfants posent en même temps une des cartes qu'ils ont gagnées sur la table. Ils répètent cette action jusqu'à ce que l'un d'eux n'ait plus de carte à poser. Cela signifie que l'autre joueur a plus de carte, c'est donc lui le vainqueur.

# KELBRIBES

**Age/ Niveau :** 4 -5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2

**Objectifs :**

- Prendre conscience de l'articulation de la forme de la bouche lorsque l'on articule des mots.

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

\* L'adulte se positionne face aux enfants et aura sélectionné des cartes bribes allant d'une à quatre syllabes.

**Règles du jeu :**

- L'adulte montre les mots qui seront utilisés pour ce jeu et les fait nommer aux enfants, qui répondent en articulant (on soulignera l'importance de bien lever la tête et de se tenir droit pour pouvoir mieux s'exprimer).
- L'adulte montre deux cartes aux enfants. Un mot d'une syllabe, un autre mot de quatre syllabes.
- L'adulte choisit une des deux cartes et articule le mot sans émettre de sons, en bougeant uniquement les lèvres.
- Les enfants essaient d'identifier le mot. L'adulte valide ou non et les enfants prononcent le mot en articulant.
- L'adulte propose ensuite d'autres paires d'images. Après plusieurs tentatives, un enfant pourra prendre le rôle de l'adulte et proposer lui-même les mots en les faisant deviner sans émettre de sons.

**Variantes et prolongements :**

- On pourra faire ce même jeu en utilisant des mots de longueur proche (2 et 3 syllabes par exemple) ou bien de longueur égale avant de demander aux enfants comment ils ont trouvé la solution (forme de la bouche lorsqu'on prononce les mots).
- Avec des enfants en difficulté, il ne faut pas hésiter à prononcer à nouveau les mots avant d'essayer de les faire deviner sans émettre de sons.

# NOËLOBRIBES

**Age/ Niveau :** 3 à 5 ans (PS-MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 4

**Objectifs :**

- Associer une illustration à un événement de l'année et à une ambiance.

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Utiliser un vocabulaire descriptif.
- Utiliser le langage d'évocation en le liant aux sentiments.

**Mise en place :**

\* L'adulte pose la carte « Noël / Nouvel an » devant les enfants.

**Règles du jeu :**

- L'adulte montre la carte aux enfants. Ces derniers évoquent spontanément ce que la carte leur évoque.
- L'adulte note tous les mots prononcés en rapport à Noël.
- L'adulte leur demande de donner un nom à la liste de mots notés (Noël).

**Variantes et prolongements :**

- L'adulte pourra montrer d'autres illustrations ou des objets liés à Noël afin de faire un parallèle entre l'illustration, ce qu'ils ont dit et les objets physiques. Ils pourront ainsi décrire davantage ces objets (couleurs, formes etc).
- On pourra travailler de la même façon avec la carte « Anniversaire » ou « Halloween ».

# ARTICULOBRIBES

**Age/ Niveau :** 4 à 5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 et +

**Objectifs :**

- Oraliser et articuler des mots

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

**Mise en place :**

L'adulte prépare plusieurs séries de 4 cartes (le vocabulaire doit être connu des enfants et il faudra prévoir au moins une série par enfant).

**Règles du jeu :**

- L'adulte montre une à une les cartes qui seront utilisées dans ce jeu. Afin de s'assurer qu'ils les connaissent, les enfants nomment les mots-images.
- Chaque enfant choisit une série de cartes et donne le nom des images présentes sur chaque recto (la face choisie par l'adulte) en montrant la carte aux autres enfants.
- Les autres enfants valident ou non la prononciation des mots. S'il n'a pas fait d'erreur, l'enfant marque un point.
- Puis, l'enfant repose les cartes sélectionnées et un autre enfant choisit une série de cartes (il est interdit de prendre la série qui vient d'être lue par un autre). Une fois que chaque enfant a prononcé trois séries de mots, on compte les points et l'enfant qui en a le plus gagne la partie.
- L'adulte finira par rappeler l'importance de prononcer l'ensemble des mots sont présents dans un mot.

**Variantes et prolongements :**

- On peut imaginer que chaque enfant ne joue qu'une ou deux séries de cartes et qu'un point soit marqué à chaque mot correctement prononcé.

# MARIONNETTOBRIBES

**Age/ Niveau :** 3-4-5 ans (PS-MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 et +

**Objectifs :**

- Prononcer distinctement les sons d'un mot

**Compétences :**

- Repérer des sons et des erreurs entendues dans la prononciation d'un mot.
- Développer son lexique.

**Mise en place :**

\*L'adulte se munit d'une marionnette, qu'il présente comme timide car elle a des difficultés pour parler correctement.

**Règles du jeu :**

- L'adulte demande aux enfants s'ils sont d'accord pour aider la marionnette à mieux parler.
- L'adulte présente une carte à la marionnette (monosyllabique pour commencer, par exemple, « un pont ») et il lui demande de nommer le mot.
- La marionnette prononce seulement la rime « -ont ».
- L'adulte demande alors aux enfants s'ils peuvent la corriger, en articulant et en prononçant lentement le mot.
- La marionnette peut se tromper plusieurs fois de façons différentes. Exemple : un bond / un rond/ plomb / onp...

**Variantes et prolongements :**

- L'adulte proposera ensuite des mots allant jusqu'à quatre syllabes. La marionnette pourra alors oublier certaines syllabes en prononçant les mots présents sur les cartes montrées.
- L'adulte peut proposer aux enfants de prononcer une phrase connue (issue d'une chanson connue par exemple) pour que la marionnette puisse la répéter.

# TELEPHONOBIBES

**Age/ Niveau :** 3 à 7 ans (PS-MS-GS-CP-CE1)

**Nombre de joueurs :** 5 à 30

**Objectifs :**

- Développer le langage et l'écoute.

**Compétences :**

- Percevoir et produire des sons en maîtrisant l'intensité de sa voix.
- Articuler les mots.

**Mise en place :**

- Le paquet de cartes est posé au centre de la zone de jeu.
- Les enfants sont assis en cercle.

**Règles du jeu :**

- Un enfant pioche une carte et la regarde secrètement avant de la poser face cachée.
- Il murmure le mot présent sur la carte à l'oreille de son camarade de gauche qui le murmure à son tour à son camarade de gauche...
- Le dernier joueur prononce le mot qu'il a entendu et retourne la carte posée face cachée sur la table afin de valider ou d'invalider la réponse finale.

**Prolongements :**

- Les enfants pourront discuter entre eux afin de chercher à savoir où les erreurs ont eu lieu et pour quelles raisons (mots phonétiquement proches, manque d'écoute, voix trop basse).
- On pourra autoriser les enfants à prononcer deux fois le mot à leur voisin de gauche, pour favoriser l'attention et faciliter la compréhension du mot.

# MEMOBRIBES

**Age/ Niveau :** 5-6 ans (GS-CP)

**Nombre de joueurs :** 1-6

**Objectifs :**

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention
- Se repérer dans l'espace
- Faire des associations d'idées.

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Exprimer un point de vue.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Comprendre des consignes données de manière collective.
- Situer des objets les uns par rapport aux autres.
- Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi.
- Repérer les similitudes et les différences entre diverses informations visuelles.

**Mise en place :**

Sélectionner un certain nombre de paires parmi les suivantes et placez-les face cachée au centre de la table.

Un lapin / Un chat	La pluie / Un parapluie
Déguisement / Halloween	Un jeu de société / Un jeu de cartes
Un cirque / Un clown	Membre de la famille / jumeaux
Une voiture / Un camion	Un briquet, une allumette / Du feu
Gare / aéroport	Un stade / Du football
Un bateau / Un port	Un poisson / La mer
Une infirmière / Les forces de l'ordre	Une bouteille/ Du lait

**Règles du jeu :**

- Chacun leur tour, les joueurs retournent deux cartes et les nomment.
- L'adulte leur demande ensuite si ces cartes peuvent être associées et pour quelles raisons.
- Si les paires correspondent, l'enfant gagne les cartes et les empile devant lui. Si elles ne correspondent pas, il les retourne face cachée au centre de la table.
- Lorsque toutes les cartes ont été gagnées, chacun compte le nombre de cartes qu'il possède. Celui qui en a le plus a gagné.

**Variantes :**

- On pourra utiliser plus ou moins de paires.
- On pourra éventuellement accepter des réponses ne correspondant pas aux paires proposées, à partir du moment où l'enfant parvient à justifier l'association de ces cartes (exemple : « Le soleil c'est le contraire de la pluie »).

# PAIRES DE BRIBES

**Age/ Niveau :** 5-6 ans (GS-CP)

**Nombre de joueurs :** 2 à 6

**Objectifs :**

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Comprendre des consignes données de manière collective.
- Repérer les similitudes et les différences entre diverses informations visuelles.

**Mise en place :**

- Sélectionner un certain nombre de paires parmi les suivantes (en fonction du nombre de joueurs) et distribuez quatre cartes à chaque joueur.
- Les joueurs posent leurs cartes face visible devant eux.

Un lapin / Un chat	La pluie / Un parapluie
Déguisement / Halloween	Un jeu de société / Un jeu de cartes
Un cirque / Un clown	Membre de la famille / jumeaux
Une voiture / Un camion	Un briquet, une allumette / Du feu
Gare / aéroport	Un stade / Du football
Un bateau / Un port	Un poisson / La mer
Une infirmière / Les forces de l'ordre	Une bouteille/ Du lait

**Règles du jeu :**

- On explique que le jeu fonctionne sur le même principe que le memory, c'est à dire que les cartes fonctionnent par deux. Le but du jeu est de reformer les paires.
- A tour de rôle les enfants essaient de reconstituer une paire en formulant correctement sa demande auprès de la bonne personne.
- Si la demande a été correctement formulée, le joueur auprès de qui la demande a été faite doit donner sa carte au joueur qui en a fait la demande.
- Si la carte récupérée forme une paire avec une carte que le joueur avait déjà dans son jeu, le joueur explique son association.
- Si cette association est validée par l'adulte et/ou le groupe, l'enfant pose sa paire devant lui.
- Lorsque toutes les cartes ont été gagnées, chacun compte le nombre de cartes qu'il possède. Celui qui en a le plus a gagné.

# ELIMINOBRIBES

**Age/ Niveau :** 4 à 8 ans (MS-GS-CP-CE1-CE2)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

## **Objectifs :**

- Développer son vocabulaire.
- Inventer une histoire à partir de quelques éléments.
- Apprendre à attendre son tour.
- 

## **Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

## **Mise en place :**

- Préparer plusieurs séries de cartes liées entre elles et ajouter un intrus à chaque série.

Séries possibles : Forces de l'ordre, infirmière, enseignant, pompier (métiers) / chat, chien, oiseau, poisson, ver de terre (animaux) / jeu vidéo, jeu de société, instrument de musique, bille (loisirs) / fruits, légumes, lait, bonbons (aliments) / vélo, voiture, camion, bateau (moyen de locomotion) / pont, mer, rivière, piscine (eau)...

## **Règles du jeu :**

- L'adulte montre une série de carte à un enfant. Celui-ci doit trouver l'intrus et justifier son choix en faisant une phrase.
- Les autres enfants valident ou non le choix de l'intrus en cherchant à définir les images présentes sur les cartes.
- L'enfant marque un point s'il a bien trouvé l'intrus. Chaque enfant jouera deux ou trois fois. Il pourra y avoir plusieurs vainqueurs.

## **Variantes et prolongements :**

- Les enfants pourront eux-mêmes essayer de créer une série de cartes contenant un intrus et faire jouer leurs camarades.

# EXPLIBRIBES

**Age/ Niveau :** 4-6 ans (MS-CP)

**Nombre de joueurs :** 2 à 9

**Objectifs :**

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention
- Faire preuve de logique

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Comprendre des consignes données de manière collective.
- Repérer les similitudes et les différences entre diverses informations visuelles.
- Comprendre et écouter autrui

**Mise en place :**

- Disposer un certain nombre de cartes sur la table (2 par joueur) et distribuer une carte à chaque joueur qu'ils posent face visible devant eux.

**Règles du jeu :**

- A son tour, un enfant prend au milieu de la table une carte qu'il pense pouvoir être associée à la carte qui est posée devant lui.
- Il explique son choix à ses camarades, qui valident ou non son explication. Les autres enfants ont le droit d'être en désaccord et doivent expliquer pourquoi.
- Si l'explication est acceptée par la moitié des enfants ou plus, il forme alors une paire qu'il conserve devant lui.
- Le joueur suivant essaie à son tour de former une paire.
- Une fois que chaque joueur a joué une fois, on fait un second tour. On remet donc des cartes au centre de la table et on en distribue une nouvelle à chaque joueur.
- Le gagnant sera celui qui aura constitué le plus de paires après 4 tours. Il peut y avoir plusieurs gagnants.

**Variante :**

- Les cartes qui n'ont pas été utilisées pendant un tour peuvent être laissées au centre de la table ou non avant de commencer un second tour.

# LEXICOBTRIBES

**Age/ Niveau :** 4-5-6 ans (MS-GS-CP)

**Nombre de joueurs :** 1 et +

**Objectifs :**

- Développer sa réflexion et son vocabulaire.

**Compétences :**

- Associer un mot à un autre (faire des liens thématiques et lexicaux).
- Apprendre à s'exprimer oralement.
- Justifier une proposition.
- Construire oralement une phrase.
- Sensibiliser les enfants à la correspondance oral/écrit.

**Mise en place :**

- Une carte Bribe est montrée aux enfants.

**Règles du jeu :**

- L'adulte demande aux enfants de nommer la carte montrée / affichée.
- Il leur explique ensuite qu'ils vont devoir explorer le mot en trouvant d'autres mots liés à celui-ci. Attention, ils devront pouvoir justifier les mots qu'ils donneront.
- Il demande ensuite aux enfants s'ils ont des mots qui leur viennent (exemple pour le mot « chat » : poils, chien, souris, miaulement, moustache, queue...)
- L'adulte note sur un papier, sur ardoise ou sur un tableau les mots qui ont été donnés (en lettres capitales ou cursives, en fonction de l'âge des enfants).
- On marque un point à chaque fois que l'on trouve un mot.

**Variantes et prolongements :**

- L'adulte pourra ensuite demander aux enfants de construire une phrase (au moins) avec chacun de ces mots. On pourra accorder un point par phrase construite.
- L'adulte peut également demander aux enfants de créer des groupes de mots (exemples : « queue », « moustache » et « poils » sont des parties de l'animal. « Chien » et « souris » sont d'autres animaux).
- Au CP, les enfants peuvent jouer seuls. Ils doivent donner un mot chacun leur tour et justifier ce mot. Les autres joueurs valideront ou non l'explication donnée et accorderont ou non le point.

# DEVINOBRIBES

**Age/ Niveau :** 4-5-6-7 ans (MS-GS-CP-CE1)

**Nombre de joueurs :** 1 et +

**Objectifs :**

- Développer sa réflexion et sa compréhension.

**Compétences :**

- Construire oralement une phrase.
- Enrichir le lexique.
- Sensibiliser les enfants à la correspondance oral/écrit.

**Mise en place :**

- Une carte Bribe est cachée des enfants.

**Règles du jeu :**

- L'adulte donne une définition de la carte cachée. Exemple : c'est un animal qui a quatre pattes et qui aboie.
- Les enfants doivent trouver ce dont il s'agit.
- L'adulte écrit les propositions de réponses sur ardoise ou au tableau (en lettres capitales ou cursives, en fonction de l'âge des enfants).
- Il revient sur les propositions données et demande aux enfants de valider ou non certaines réponses, en justifiant pourquoi la réponse est possible ou non.
- Chaque justification rapporte un point. Chaque bonne réponse rapporte également un point.

**Variantes et prolongements :**

- L'adulte pourra ensuite demander aux enfants de construire une phrase (au moins) avec chacun des mots devinés. On pourra accorder un point par phrase construite.
- L'adulte pourra donner plusieurs indices avant de donner la devinette en entier. Dans ce cas, il recueillera les propositions après chaque indice donné. Dès qu'un nouvel indice sera révélé, il reviendra également sur les propositions précédemment données afin de voir avec les enfants si les propositions en question peuvent toujours être la bonne réponse ou non. Exemple : c'est un animal ==> Un chat, un cheval, un ver de terre. Il a quatre pattes ==> le ver de terre ne peut plus être la bonne réponse car il n'a pas de pattes.
- Les enfants pourront eux-mêmes proposer une devinette pour faire deviner un mot à leurs camarades.

# COMPTINOBRIBES

**Age/ Niveau :** 3-4-5-6 ans (PS-MS-GS-CP)

**Nombre de joueurs :** 1 à 5

**Objectifs :**

- Développer l'écoute et la compréhension.

**Compétences :**

- Décoder des mots entendus et leur associer un sens.

**Mise en place :**

- Une comptine aura été sélectionnée par l'adulte ainsi que plusieurs cartes renvoyant à cette comptine.

**Règles du jeu :**

- L'adulte fait découvrir une comptine aux enfants en leur faisant écouter à deux reprises.
- L'adulte étale les cartes sur la table et demande aux enfants de les nommer.
- Il leur demande ensuite de montrer celles qui font partie de la comptine qu'ils viennent de découvrir. Les enfants font une proposition chacun leur tour. Lorsqu'un enfant pense que plus aucune carte ne correspond à la comptine, il passe son tour.
- La partie prend fin lorsque tous les enfants ont passé leur tour ou lorsqu'il n'y a plus de cartes au milieu de la table.
- Pour vérifier, l'adulte relit la comptine phrase par phrase. Chaque réponse juste rapporte un point (l'enfant garde la carte devant lui, sinon, il la met de côté avec les intrus).
- Les enfants placent les cartes en ligne dans l'ordre de la comptine. La comptine est alors reprise collectivement en s'appuyant sur la lecture des cartes.

**Variantes et prolongements :**

- On pourra proposer un mode de jeu « rapide » où tout le monde joue en même temps et où il faut donc être le plus rapide à trouver les mots présents dans la comptine
- On peut faire perdre un point pour chaque intrus sélectionné.

# FLUENCOBRIBES

**Age/ Niveau :** 4-5-6 ans (MS-GS-CP)

**Nombre de joueurs :** 1

**Objectifs :**

- Développer sa fluence

**Compétences :**

- Connaitre et améliorer son vocabulaire
- Travailler sur l'articulation des mots

**Mise en place :**

- Ce jeu sera utilisé avec des cartes bien connues des enfants (si possible, utilisées au préalable au cours d'autres jeux).

**Règles du jeu :**

- L'adulte explique à l'enfant que l'objectif est de nommer le plus de cartes possible en l'espace d'une minute (l'adulte utilisera un chronomètre ou une montre).

**Variantes et prolongements :**

- L'enfant doit être le plus rapide possible pour nommer un nombre d'images donné.
- On pourra noter le score de l'enfant et ainsi lui faire constater sa progression.

# BRIBOTROU

**Age/ Niveau :** 5-6 ans (MS-GS-CP)

**Nombre de joueurs :** 1 et +

**Objectifs :**

- Améliorer sa compréhension d'une phrase.

**Compétences :**

- Développer son lexique.
- Apprendre à comprendre en contextualisant.
- Dénombrer une collection de cartes.

**Mise en place :**

- Une carte Bribe est cachée des enfants.

**Règles du jeu :**

- L'adulte prononce une phrase dans laquelle il manque un mot (le mot correspondant à la carte cachée). Les enfants doivent deviner le mot manquant.
- Le premier enfant à avoir deviné le mot remporte la carte. On ne peut proposer qu'une seule réponse par carte.
- L'adulte proposera environ 3 cartes par enfant. L'enfant qui a gagné le plus de cartes remporte la partie (les enfants comptent leurs cartes).

**Variantes et prolongements :**

- Avec des enfants de 3 voire 4 ans, on pourra jouer en montrant l'illustration présente sur les cartes.

# MISTIBRIBES

**Age/ Niveau :** 5-7 ans (GS-CP-CE1)

**Nombre de joueurs :** 3 à 4

**Objectifs :**

- Réinvestir un vocabulaire connu.

**Compétences :**

- Développer son lexique.
- Parvenir à faire un lien entre deux mots.

**Mise en place :**

On jouera avec les paires suivantes :

Un lapin / Un chat	La pluie / Un parapluie
Déguisement / Halloween	Un jeu de société / Un jeu de cartes
Un cirque / Un clown	Membre de la famille / jumeaux
Une voiture / Un camion	Un briquet, une allumette / Du feu
Gare / aéroport	Un stade / Du football
Un bateau / Un port	Un poisson / La mer
Une infirmière / Les forces de l'ordre	Une bouteille/ Du lait
	Un dinosaure (la carte Mistibrife)

Les cartes sont mélangées et distribuées le plus équitablement possible à chaque enfant.

**Règles du jeu :**

- Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes (et donc de ne pas finir avec la carte Dinosaure « Mistibrife »).
- Les enfants regardent s'ils peuvent constituer dans leur jeu des paires de cartes allant ensemble. Si c'est le cas, ils les montrent (et les nomment) aux autres enfants en expliquant pourquoi d'après eux elles vont ensemble. Les autres enfants valident ou non la réponse.
- Le premier joueur pioche ensuite une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. S'il peut former une paire, alors, comme précédemment, il la pose sur la table.
- Puis, c'est à son voisin de gauche de piocher une carte chez son voisin de gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que la partie se termine.

# KIMBRIBES

**Age/ Niveau :** 4-5-6 ans (MS-GS-CP)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Objectifs :**

- Développer sa mémoire.

**Compétences :**

- Enrichir le lexique.
- Dénombrer une collection de cartes.

**Mise en place :**

- Placer sur la table 7 ou 8 cartes face visibles.

**Règles du jeu :**

- L'adulte demande aux enfants d'observer les cartes présentes sur la table. Il leur demande ensuite de fermer les yeux et enlève une carte.
- Les enfants doivent trouver quelle est la carte qui a été enlevée. Le plus rapide à la trouver gagne la carte.
- L'adulte peut demander aux enfants comment ils font pour se remémorer des cartes présentes (se racontent-ils une histoire ? Font-ils des rapprochements entre les mots?)
- On fait 2 à 3 manches par enfant (pour 4 joueurs, 8 à 12 manches donc) et la partie prend fin.
- Les enfants comptent leurs cartes. Celui qui en a gagné le plus remporte la partie.

**Variantes et prolongements :**

- On peut utiliser des cartes issues du même champ lexical (voir la sélection faite dans le jeu « EliminoBribes ») puis faire évoluer peu à peu la liste de cartes de façon à avoir des images très différentes les unes des autres.

# VOXOBIBES

**Age/ Niveau :** 3-4-5 ans (PS-MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 25 et +

**Objectifs :**

- Prendre conscience de sa voix en jouant avec.
- Prononcer distinctement des sons, des syllabes et des mots.

**Compétences :**

- Réinvestir le vocabulaire connu et découvrir de nouveaux mots.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Règles du jeu :**

- L'adulte montre une carte aux enfants et leur demande de la nommer.
- Il leur demande ensuite de répéter ce mot de différentes façons : à voix détimbrée, à voix de géant (voix grave), à voix de souris (petite voix aigüe), à voix rapide, à voix lente, avec une voix qui part de l'aigu pour aller vers le grave, ou qui part du grave pour aller vers l'aigu, en articulant mais sans émettre de sons...
- Il montre ensuite une nouvelle carte afin de prononcer de différentes façons un nouveau mot.

**Variantes et prolongements :**

On peut demander aux enfants d'adapter leur voix en fonction de la carte (exemple : pour la carte « escargot », ils devront prononcer le mot lentement).

# TO BRIBE OR NOT TO BRIBE

**Age/ Niveau :** A partir de 9 ans

**Nombre de joueurs :** 2-5

**Objectifs :**

- Lexique : connaître un répertoire de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels concernant des informations sur la personne, son quotidien et son environnement.

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

\* Sélectionner les cartes « Bribe » en fonction du vocabulaire connu et poser ces cartes en une pile, face cachée au centre de la table.

**Règles du jeu :**

- Un enfant pioche la première carte « Bribe » du paquet et la nomme en anglais.
- Si la carte a été correctement nommée, elle est posée face cachée devant l'enfant.
- Un autre enfant joue à son tour.
- Le jeu se poursuit autant de temps que souhaité par l'adulte (ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte sur la table).
- A la fin de la partie, chaque enfant compte en anglais le nombre de cartes qu'il a correctement nommées et énonce son score. Les joueurs comptent collectivement en anglais le nombre de points du plus grand score. Si ce nombre de points est exact, le joueur l'emporte.

**Variantes :**

- Les cartes peuvent être disposées face visible sur la table. Les enfants ont alors le choix des cartes à piocher et nommer.
- On pourra demander aux enfants d'utiliser les cartes pour nommer uniquement des couleurs ou des parties du corps par exemple, en fonction du lexique que l'adulte souhaite que les enfants apprennent ou révisent.

# TOPOLOBRIBES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 5

**Objectifs :**

- Situer et utiliser les notions de topologie (sur, sous, à côté de, entre...)

**Compétences :**

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

- L'adulte présente aux enfants une configuration de cartes donnée.
- Les cartes sélectionnées par l'adulte sont simples et connues des enfants car l'objectif premier n'est pas l'acquisition du lexique.

**Règles du jeu :**

- L'adulte tient deux cartes « debout » sur la table de façon à ce que l'une soit derrière l'autre par rapport au regard des enfants (elles ne sont donc pas posées l'une sur l'autre).
- Il pose la question aux enfants : « Quelle est la carte qui est placée devant l'autre » ?
- Si les enfants ont raison, il dit la phrase suivante : « En effet, la carte X est placée devant la carte Y. La carte Y est donc placée derrière la carte X ». S'ils se trompent, il formulera également une phrase afin de verbaliser le vocabulaire de position et les enfants, dans tous les cas, doivent répéter la phrase en question.

**Variantes et prolongements :**

- On pourra ensuite faire le même jeu avec les placements suivants : sur/sous – en dessus/en dessous – entre – en haut/en bas – à l'endroit/à l'envers – loin de/près de/plus loin que/plus près de – à l'intérieur/à l'extérieur (en utilisant une boîte par exemple) – à gauche/à droite

# SYLLABOBIBES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 et +

**Objectifs :**

- Découvrir, apprendre et automatiser les règles de segmentation des mots en syllabes.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

- On propose aux joueurs un tableau de 4 colonnes. Dans chaque colonne se trouve un chiffre (1, 2, 3, 4).

**Règles du jeu :**

- L'adulte prend une carte d'un mot bisyllabique et demande aux enfants de la nommer. Il scande ensuite le mot en tapant dans ses mains (exemple : tor-tue) et place la carte dans la colonne 2.
- Il demande aux enfants pour quelle raison la carte a été mise dans cette colonne (parce que le mot contient deux syllabes).
- A tour de rôle, chaque enfant pioche une carte, tape le mot dans ses mains et pose la carte dans la colonne correspondante.
- Les autres enfants valident ou non les placements effectués.

# COLLIBRIBES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 et +

**Objectifs :**

- Découvrir, apprendre et automatiser les règles de segmentation des mots en syllabes.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

- L'adulte prépare des perles et des fils pour faire un collier.

**Règles du jeu :**

- L'adulte distribue quatre cartes par enfant.
- Chacun leur tour, les enfants scandent les syllabes d'un de leur mot et donne le nombre de syllabes. Si les autres enfants valident la réponse, l'enfant prend alors le nombre de perles correspondant au nombre de syllabes prononcées, qu'il enfile sur son collier.
- Celui qui aura le plus grand collier à la fin remportera la partie.

**Variantes et prolongements :**

- Les enfants pourront prendre des jetons au lieu de prendre des perles. En fin de partie, ils devront alors compter tous leurs jetons pour désigner le vainqueur.

# BATAILLE DE SYLLABES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Objectifs :**

- Découvrir, apprendre et automatiser les règles de segmentation des mots en syllabes.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

- Les cartes sont distribuées équitablement à chaque joueur. Chaque joueur les pose en paquet devant lui.

**Règles du jeu :**

- Les enfants jouent au jeu de bataille. Ils prennent la carte présent sur le dessus de leur paquet, nomme le mot et donne le nombre de syllabes après avoir scandé le mot avec leurs mains.
- Celui qui a le mot contenant le plus de syllabes remporte les cartes et les met sous son paquet. En cas d'égalité, les joueurs concernés piochent une autre carte et comptent le nombre de syllabes du nouveau mot pour se départager (le vainqueur gagne toutes les cartes).

# ATTAQUOSYLLABES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Objectifs :**

- Identifier la syllabe d'attaque d'un mot.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Règles du jeu :**

- L'adulte donne une carte bribe au premier joueur qui scande les syllabes de son mot et donne la syllabe d'attaque. S'il y parvient (validation par le groupe), il marque un point.
- L'adulte demandera ensuite à l'enfant de trouver un autre mot qui commence par la même syllabe. S'il y parvient, il marque un point supplémentaire.
- Puis, l'adulte donnera une nouvelle carte au joueur suivant. Le premier joueur à atteindre 8 points gagne la partie (chaque enfant devra avoir joué autant de cartes chacun).

# FAMILLOSYLLABES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Objectifs :** Identifier la syllabe d'attaque d'un mot.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

\* L'adulte pose devant les enfants les quatre images suivantes : « pâtisserie / parapluie / papillon / patinoire.

**Règles du jeu :**

- L'adulte prononce les mots présents sur les cartes à haute voix.
- Les enfants scandent ces mots en tapant dans leurs mains.
- L'adulte demande aux enfants ce que ces mots ont en commun (la syllabe d'attaque).
- L'adulte dit aux enfants que ce groupe d'images est le groupe des « PA » car elles commencent toutes par cette syllabe. Il leur demande de trouver d'autres mots commençant par cette syllabe.
- Puis on continue le jeu avec de nouveaux groupes.

**Les groupes possibles :**

<ul style="list-style-type: none"><li>- ami/abeille/avion/appareil</li><li>- photo/araignée/anniversaire/halloween</li><li>- bateau/basket-ball</li><li>- billard /bibliothèque</li><li>- bougie/bouteille</li><li>- champ/champignon/chanson</li><li>- cirque/cible/cinéma</li><li>- colonie de vacances /cowboy</li><li>- déguisement/dessin</li><li>- étoile/école</li><li>- légume /lait</li><li>- manège/magicien/mariage</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- montagne/montgolfière</li><li>- moustache/mouton</li><li>- pâtisserie/parapluie/papillon/patinoire</li><li>- pétard/pêcheur/pétanque</li><li>- piscine/piste de ski</li><li>- poubelle/poussette</li><li>- radio /raquettes</li><li>- télévision/téléphone</li><li>- valise/vacances</li><li>- vélo/vêtement</li><li>- lunettes/lune</li></ul>
--	--

# PAIROSYLLABES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Objectifs :**

- Identifier la syllabe d'attaque d'un mot.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

- Les enfants ont cinq cartes devant eux en début de partie. Les cartes sont à choisir dans la liste de celles utilisées pour le jeu « Famillosyllabes ».

**Règles du jeu :**

- L'adulte donne à chaque enfant cinq autres cartes commençant par les mêmes syllabes d'attaque que celles qui sont posées devant eux.
- Les enfants doivent poser les cartes reçues, sous les cartes qui ont la même syllabe d'attaque sur la table.
- L'adulte vérifiera ensuite le travail de l'enfant qui marquera un point pour chaque paire correctement composée, avant de faire un nouveau tour avec de nouvelles cartes. A la fin du second tour, l'enfant qui a le plus de points l'emporte.

# FINALOSYLLABES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Objectifs :** Identifier la syllabe finale d'un mot.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

L'adulte pose devant les enfants les deux images suivantes : « lunettes » et « trottinette »

**Règles du jeu :**

- L'adulte prononce les mots présents sur les cartes à haute voix.
- Les enfants scandent ces mots en tapant dans leurs mains.
- L'adulte demande aux enfants ce que ces mots ont en commun (la syllabe finale).
- L'adulte dit aux enfants que ce groupe d'images est le groupe des «nette» car elles finissent toutes par cette syllabe. Il leur demande de trouver d'autres mots finissant par cette syllabe.
- Puis on continue le jeu avec de nouveaux groupes

**Les groupes possibles :**

Bateau – appareil photo

vêtements – instrument

lunettes – trottinette

poisson – chanson

fourmi – ami

fruits – parapluie

football – basketball (ou basket – raquettes)

neige – manège

zoo – oiseau

port – aéroport

**Variantes et prolongements :**

- On pourra éveiller les enfants aux rimes en proposant d'examiner la famille suivante : infirmière/ anniversaire/ mer/ montgolfière. En tapant les syllabes dans leurs mains, ils se rendront compte que les syllabes sont proches mais différentes. L'adulte leur demandera de verbaliser ces différences et soulignera que dans chaque syllabe finale, on entend le même son (il pourra également leur dire on comptine qu'ils connaissent pour leur faire réaliser que les rimes sont présentes dans la plupart des comptines et chansons qu'ils connaissent).

# MISTIBRIBES DES SYLLABES

**Age/ Niveau :** 4-5ans (MS-GS).

**Nombre de joueurs :** 3 à 4

**Objectifs :**

- Réinvestir un vocabulaire connu.
- Identifier la syllabe d'attaque d'un mot.

**Compétences :**

- Développer son lexique.
- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

On peut jouer au mistigri en utilisant deux cartes de chaque syllabes d'attaque + 1 intrus. Les cartes sont mélangées et distribuées le plus équitablement à chaque enfant. Les cartes sont à choisir dans la liste de celles utilisées pour le jeu « Famillosyllabes ».

**Règles du jeu :**

- Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes (et donc de ne pas finir avec la carte Dinosaur « Mistibrije »).
- Les enfants regardent s'ils peuvent constituer dans leur jeu des paires de cartes ayant la même syllabe d'attaque. Si c'est le cas, ils les montrent et donnent la syllabe d'attaque commune aux deux mots aux autres enfants. Les autres enfants valident ou non la réponse.
- Le premier joueur pioche ensuite une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. S'il peut former une paire, alors, comme précédemment, il la pose sur la table et donne la syllabe que ces mots ont en commun.
- Puis, c'est à son voisin de gauche de piocher une carte chez son voisin de gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que la partie se termine.

**Variantes et prolongements :**

- On pourra envisager de jouer au Mistibribes des syllabes finales en utilisant les cartes sélectionnées pour le jeu Finalosyllabes.

# VOCALOBIBES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 25 et +

**Objectifs :**

- Réinvestir un vocabulaire connu.
- Identifier la syllabe d'attaque d'un mot.
- Développer la créativité et le rythme.

**Compétences :**

- Enrichir son lexique.
- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

**Mise en place :**

Une carte est distribuée à chaque enfant.

**Règles du jeu :**

- Chacun leur tour, les enfants scandent le mot présent sur leur carte et donne la syllabe d'attaque.
- Puis, ils essaient de créer une petite chanson autour de cette syllabe (exemple : « papillon » → pa pa paaaaaaaaaaaa pa pa !).
- (Les enfants en difficulté peuvent également chanter une chanson connue en ne prononçant que cette syllabe. Ex, sur l'ai de Frères Jacques : « Pa pa pa paa, pa pa pa paa, pa pa pa... »).

# CODE SYLLABES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 25 et +

**Objectifs :**

- Identifier et localiser les syllabes dans un mot.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Acquérir une technique pour coder les syllabes.

**Mise en place :**

\* L'adulte se positionne face aux enfants, à côté d'un tableau ou d'une grande feuille.

**Règles du jeu :**

- L'adulte montre une image, demande aux enfants de nommer la carte et segmente le mot en syllabe.
- Sur papier, tableau ou ardoise, il répète le mot et dessine un cercle pour chaque syllabe prononcée (il est important de montrer aux enfants qu'il est plus simple de dessiner le cercle tout en prononçant la syllabe).
- L'adulte appelle ensuite un enfant et lui montre une image qu'il essaie à son tour de coder en prononçant le mot.
- Les autres valident ou non le codage effectué en scandant les syllabes du mot pendant que l'adulte pointe du doigt les cercles tracés par l'enfant.
- Puis c'est au tour de l'enfant suivant de venir coder un nouveau mot.

**Variantes et prolongements:**

- On peut donner des jetons aux enfants les plus en difficulté afin de matérialiser les syllabes et leur éviter de dessiner.
- On pourra demander aux enfants quelle est la première, la troisième, la seconde syllabe du mot.

# LOCALOSYLLABES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 25 et +

**Objectifs :**

- Identifier et localiser les syllabes dans un mot.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Acquérir une technique pour coder les syllabes.

**Mise en place :**

\* L'adulte distribue une feuille ou une ardoise ainsi qu'une carte à chaque enfant.

**Règles du jeu :**

- L'adulte demande à un des enfants de nommer sa carte.
- L'adulte nomme ensuite une syllabe présente dans ce mot que les enfants devront localiser.
- Les enfants scandent le mot donné et codent ce mot sur leur papier ou leur ardoise avant de colorier le cercle correspondant à la syllabe donnée par l'adulte.
- Chaque enfant qui aura colorié la bonne syllabe marquera un point.
- On passera ensuite à la carte d'un autre enfant.

**Variantes et prolongements :**

- Par la suite, pour faire évoluer le jeu, l'adulte aura le droit de donner des syllabes qui ne sont pas présentes dans les mots (il devra prévenir les enfants en amont que des pièges leur seront proposés).

# COUPOSYLLABES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 25 et +

**Objectifs :**

- Identifier et localiser les syllabes dans un mot.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Isoler et identifier les syllabes dans un mot

**Mise en place :**

\* L'adulte aura sélectionné des mots bisyllabiques pour pouvoir jouer.

**Règles du jeu :**

- L'enfant pioche une carte, la montre aux autres et ne prononce que le début du mot (exemple : gre...).
- Les autres prononcent la fin du mot (...nouille) et prononcent ensuite le mot en entier.
- Puis, un autre enfant pioche une nouvelle carte afin d'entamer un nouveau tour.

# LE JEU DU LABSY

**Age/ Niveau :** 5 ans (GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 25 et +

**Objectifs :**

- Identifier et localiser les syllabes dans un mot.

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- Identifier les syllabes dans un mot

**Mise en place :**

\* L'adulte aura sélectionné des mots bisyllabiques pour pouvoir jouer.

**Règles du jeu :**

- Les enfants ont chacun une carte du jeu sur laquelle figure un mot de deux syllabes.
- Ils nomment et scandent leur mot chacun leur tour.
- Ensuite, l'adulte leur explique qu'ils vont jouer au jeu du Labsy et leur demande ce que ça signifie. Qu'ils trouvent ou non, l'adulte leur demande de scander le mot « Lab-sy ».
- Il écrit le mot au tableau, avant de l'écrire à l'envers (Sy-lab).
- Il demande alors aux enfants de prononcer le mot qu'il a écrit, puis écrit le mot avec la bonne orthographe « syllabe ».
- Il explique ensuite aux enfants qu'ils vont s'amuser à inverser les syllabes des mots qu'ils ont sur leur carte, comme pour inventer une nouvelle langue.
- Chaque mot correctement prononcé rapporte un point.

**Variantes et prolongements :**

- Pour finir, l'adulte pourra demander aux enfants de trouver eux-mêmes des mots de deux syllabes qu'ils pourront alors inverser.

# MELANGE OBRIBES

**Age/ Niveau :** 5 ans (GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 5 et

**Objectifs :**

- Inventer des mots en fusionnant des syllabes

**Compétences :**

- Scander les syllabes d'un mot en tapant dans ses mains.
- Identifier les syllabes dans un mot.
- Localiser des syllabes dans un mot.

**Mise en place :**

\* L'adulte aura sélectionné des mots bisyllabiques de mots connus pour pouvoir jouer.

**Règles du jeu :**

- L'adulte montre deux cartes aux enfants (lapin et serpent). Il leur demande de scander le premier mot (la-pin) et de donner la syllabe d'attaque (la).
- Il demande ensuite aux enfants de scander le second mot (ser-pent) et de donner la syllabe finale (pent).
- Il demande à nouveau aux enfants les deux syllabes qui ont été isolées (la-pent) et leur demande de créer un mot avec ces syllabes (lapan).
- L'adulte montre alors deux autres images aux enfants et leur demande à nouveau d'isoler la syllabe d'attaque de l'un et la syllabe finale de l'autre avant de les fusionner.
- Une fois que les enfants auront bien compris le principe, ils passeront chacun leur tour. S'ils parviennent à isoler les deux syllabes, ils marquent un point (un jeton). S'ils parviennent à les fusionner, ils marquent un autre point.
- Après trois passages par enfant, les enfants comptent leurs points. Celui qui en a le plus l'emporte.

**Variantes et prolongements:**

- On pourra envisager une variante de rapidité lorsque les enfants maîtriseront bien la fusion de syllabes. Le plus rapide à fusionner correctement les syllabes marquera alors un point.

# SCRIBOSYLLABES

**Age/ Niveau :** 5-6 ans (GS-CP)

**Nombre de joueurs :** 2 à 25 et +

**Objectifs :**

- Associer phonèmes et écriture d'un son.

**Compétences :**

- Ecrire la plupart des lettres de l'alphabet.
- Ecrire de petits mots simples.

**Mise en place :**

\*L'adulte aura sélectionné des mots simples, c'est à dire sans son compliqués comme : «[ch] / [an] / [on] / [ou] / [in] (exemples : tortue, crabe, escargot, bébé...).  
Chaque enfant recevra une feuille et un crayon de papier.

**Règles du jeu :**

- Un enfant pioche une carte et dit à haute voix ce qui se trouve dessus (le groupe valide ou non).
- Les enfants proncent tous le mot qui a été donné.
- Avec l'aide de l'adulte, ils essaient alors d'écrire le mot en le découpant en syllabe.
- L'adulte demande aux enfants de scander le mot et de donner la syllabe d'attaque. Il demande ensuite aux enfants, quel est le son que l'on entend au début de cette syllabe et quelle lettre produit ce son.
- Les enfants écrivent alors cette lettre sur leur feuille.
- L'adulte prononce ensuite à nouveau la syllabe d'attaque et répète le son qui a été écrit avant de demander aux enfants quel est le son que l'on entend ensuite, et quelle lettre produit ce son. Si un enfant dit (par exemple pour le mot « serpent ») que le son [s] est produit par le « c », il lui répondra que le « c » peut en effet produire le son [s] mais que ce n'est pas le cas ici et qu'il faut donc chercher une autre lettre qui produit ce son.

**Variantes et prolongements:**

- On pourra commencer avec des mots monosyllabiques, puis bisyllabiques avant d'augmenter encore la difficulté.

# RIMOBTRIBES

**Age/ Niveau :** 5 ans (GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Objectifs :** Découvrir les rimes

**Compétences :**

- Savoir discriminer auditivement des rimes identiques ou différentes.

**Mise en place :**

\* L'adulte distribue une carte à chaque enfant.

**Règles du jeu :**

- Chacun leur tour, les enfants nomment leur carte ainsi que la rime finale du mot.
- Chaque enfant qui donne la bonne rime marque un point.
- Puis, l'adulte donne une rime. Les enfants qui pensent avoir la même rime sur leur carte se manifestent et une vérification collective est effectuée.
- Si l'enfant a effectivement un mot ayant une rime identique, il marque un point. Sinon, il perd un point.

**Variantes et prolongements :**

Les cartes sont posées sur la table. L'adulte propose un mot. Les enfants doivent trouver une image qui rime avec le mot proposé. Le plus rapide marque deux points. Le joueur suivant marque un point.

# RONDOBRIBES

**Age/ Niveau :** 5 ans (GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 5

**Objectifs :** Découvrir les rimes

**Compétences :**

- Identifier une rime et trouver un mot ayant la même rime.

**Mise en place :**

\*Un paquet de cartes est posé au centre de la table.

**Règles du jeu :**

- Un enfant pioche une carte et nomme le mot présent dessus.
- Le joueur suivant doit trouver un mot ayant la même rime.
- Le joueur suivant doit également trouver un mot ayant la même rime.
- Lorsqu'un enfant ne trouve pas de rime ou se trompe, il prend un jeton. L'enfant qui aura le moins de jeton en fin de partie l'emportera.
- Une fois que le tour est terminé, le joueur situé à gauche de celui qui avait précédemment pioché, pioche une carte et dit le mot correspondant à l'illustration.
- Le joueur suivant doit alors trouver un mot ayant la même rime.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait pioché la première carte

# MEMORIMES

**Age/ Niveau :** 5 ans (GS)

**Nombre de joueurs :** 2 à 5

**Objectifs :** Découvrir les rimes

**Compétences :**

- Identifier une rime et trouver un mot ayant la même rime.

**Mise en place :**

\*L'adulte sélectionne différents duos de cartes ayant des rimes communes et les pose face visible sur la table.

**Règles du jeu :**

- Chaque enfant (chacun leur tour) tente ensuite de trouver deux cartes qui ont des rimes en commun.
- Si le joueur a raison, il gagne les cartes, sinon, il les repose sur la table. Dans tous les cas, le joueur suivant essaie à son tour de trouver deux mots qui riment.
- Celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie a gagné.

**Variantes et prolongements :**

- Une fois que les enfants seront familiarisés au jeu et aux rimes, on pourra jouer, cartes retournées.

# PHONEMOBRIBES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 25 et +

## **Objectifs :**

- Prendre conscience de sa voix en jouant avec.
- Repérer des phonèmes dans un mot.
- Prononcer distinctement des sons.

## **Compétences :**

- Réinvestir le vocabulaire connu.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis en articulant.

## **Mise en place :**

\*L'adulte aura préparé des feuilles ou aura matérialisé sur un tableau des zones contenant les phonèmes [e], [i], [o], [a] et [u]...

\*L'adulte aura sélectionné des cartes dans lesquelles on entend un ou deux phonèmes « voyelle » : crabe, chat, glace, île, arbre, fleur...

## **Règles du jeu :**

- L'adulte donne le nom des phonèmes et invite les enfants à les chanter avec lui ( [e] → e e eeeeeeee e eeeeeeee par exemple, puis idem avec les phonèmes [i], [o], [a] et [u] ).
- Puis, une carte est distribuée à chaque enfant.
- Chacun leur tour, les enfants devront poser leur carte dans une de ces zones, en fonction du phonème présent sur leur carte. Si la carte est bien placée, ils gagnent un point.
- Le premier à 5 points gagne la partie (chaque joueur jouera autant de fois que les autres).

## **Variantes et prolongements :**

- On pourra ensuite utiliser des cartes dans lesquelles deux phonèmes se trouvent. Les enfants devront alors dire qu'on entend deux phonèmes, les nommer et choisir dans quelle zone poser sa carte (les deux zones seront acceptées).

# INTRUSOBRIBES

**Age/ Niveau :** 4-5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 25 et +

**Objectifs :**

- Prendre conscience de sa voix en jouant avec.
- Repérer des phonèmes dans un mot.
- Prononcer distinctement des sons.

**Compétences :**

- Réinvestir le vocabulaire connu.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis en articulant.

**Mise en place :**

\*L'adulte pose plusieurs cartes sur la table.

**Règles du jeu :**

- L'adulte donne un phonème interdit.
- Les enfants doivent trouver les cartes qui comportent ce phonème et les mettre devant eux.
- Ils jouent chacun leur tour, marquent un point par bonne réponse et perdent un point par mauvaise réponse.

**Variantes et prolongements :**

- On pourra envisager une variante de rapidité où tous les enfants jouent en même temps.

# IMAGINOBRIBES

**Age/ Niveau :** 4 à 5 ans (MS-GS)

**Nombre de joueurs :** 1 à 4

**Objectifs :**

- Développer l'imagination des enfants.
- Leur faire comprendre que les dinosaures ont existé.

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Utiliser un langage lié aux sentiments.
- Faire des hypothèses.

**Mise en place :**

\* L'adulte pose la carte «Un dinosaure » devant les enfants.

**Règles du jeu :**

- L'adulte montre la carte aux enfants. Ces derniers évoquent spontanément ce que la carte leur évoque.
- L'adulte note tous les mots prononcés en rapport avec « Dinosaur ».
- L'adulte leur demande de donner un nom à la liste de mots notés (Dinosaur).
- L'adulte amène les enfants à poser des questions (Qu'est-ce qu'ils mangeaient ? A quelle époque ont-ils vécu ? Pourquoi n'existent-ils plus ? ...)
- L'adulte demande aux enfants d'émettre des hypothèses avant de leur donner les véritables réponses.

# CREABRIBES

**Age/ Niveau :** 4 à 8 ans (MS-GS-CP-CE1-CE2)

**Nombre de joueurs :** 2 à 6

## **Objectifs :**

- Développer son vocabulaire.
- Inventer une histoire à partir de quelques éléments.
- Apprendre à attendre son tour.

## **Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

## **Mise en place :**

\* Poser les cartes « Bribe » en une pile au centre de la table.

## **Règles du jeu :**

- Un enfant pioche une carte, la retourne, la montre à tout le monde et invente le début d'une histoire à partir de l'illustration piochée (Exemple, il pioche la carte libellule et dit « C'est l'histoire d'une libellule qui vole »).
- Le joueur suivant pioche une nouvelle carte et intègre cette dernière à la narration. Exemple, il pioche la carte « Bonbon » et dit « C'est l'histoire d'une libellule qui vole en mangeant des bonbons ».
- Puis le joueur suivant tire une nouvelle carte, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus rien à dire. On peut alors sauter son tour et poursuivre l'histoire avec les autres enfants, jusqu'à ce que plus personne n'ait de choses à raconter ou jusqu'à ce que les enfants soient satisfaits de l'histoire racontée.
- Un adulte peut éventuellement poser des questions aux enfants pour les aiguiller ou les aider à rendre le récit plus compréhensible (Où se rend-elle ? Quand ? Comment ? Pourquoi ? Etc).

## **Variantes et prolongements :**

- On peut demander aux enfants de décrire l'image avant de se lancer dans la création de leur histoire.
- On peut limiter l'histoire à un certain nombre de cartes « Bribe » (par exemple : une carte par enfant).
- On peut demander aux enfants d'inventer une histoire en utilisant une seule carte (l'histoire peut-être imaginée par un ou plusieurs enfants).
- On pourra demander aux plus jeunes (4 à 6 ans) de dessiner l'histoire inventée.
- On pourra demander aux moins jeunes (6 à 8 ans) d'écrire l'histoire inventée.

# ECRIBRIBES

**Age/ Niveau :** 4 à 10 ans (MS-GS-CP-CE1-CE2)

**Nombre de joueurs :** 1

**Objectifs :**

- Développer son vocabulaire et son imagination.
- Inventer une histoire à partir de quelques éléments.
- Apprendre à attendre son tour.

**Compétences :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Adapter sa vitesse de parole à la vitesse d'écriture de l'adulte.

**Mise en place :**

\* Poser les cartes « Bribe » en une pile au centre de la table.

**Règles du jeu :**

- L'enfant pioche deux cartes.
- Il doit ensuite inventer une histoire dans laquelle se trouvent ces deux cartes.
- L'adulte écrit ce que dit l'enfant en prenant soin de répéter ce qu'il écrit (l'enfant prend ainsi conscience que le temps de l'écriture n'est pas le même (plus lent) que celui de l'oralisation).
- Une fois l'histoire terminée, l'adulte relit ce que l'enfant a écrit. L'enfant peut alors prendre conscience des erreurs de syntaxe et les corriger (dans le cas contraire, l'adulte donne la bonne formulation) et peut ajouter des éléments à son histoire.

**Variantes et prolongements :**

- On peut demander aux enfants de décrire l'image avant de se lancer dans la création de leur histoire.
- Si l'enfant est à l'aise, et en fonction de son âge, on peut lui demander de piocher plus de deux cartes (ou une seule si l'enfant a davantage de difficultés).
- On pourra demander aux plus jeunes (4 à 6 ans) de dessiner l'histoire inventée.
- On pourra demander aux moins jeunes (6 à 10 ans) d'écrire eux-mêmes l'histoire inventée.