

Les règles **du jeu**



15-30

2-4

Intervenant : requis

Durée : 15-30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4

Clientèle visée : 1^{er} cycle du primaire

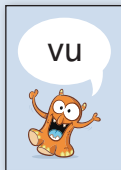
LOGAMONSTRE

Mise en situation

Quelle chance! Un logamonstre se trouve devant toi! Il souhaite t'apprendre quelques mots de sa langue. Reproduis les mots qu'il t'enseigne et découvre leur signification!

Préparation

L'intervenant forme deux piles distinctes avec les cartes-logatomes et les cartes-syllabes mélangées. Il place la pile de cartes-syllabes face cachée (syllabe cachée) et la pile de cartes-logatomes face visible (logatome visible) sur la table. Il prend **quatre cartes-logatomes** et les place côte à côte, afin que tous les joueurs puissent les lire. Il remet **trois cartes-syllabes** à chaque joueur et chacun les place sur la table, faces visibles, devant lui.



Carte-syllabe



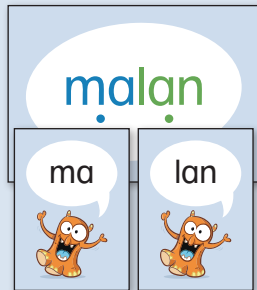
Carte-logatome

Déroulement

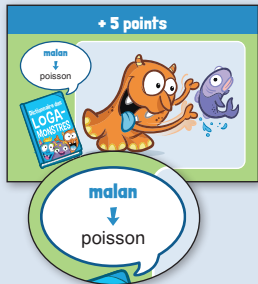
1. Le joueur qui a le plus de lettres dans son nom commence la partie.
 - S'il a devant lui une carte-syllabe qui correspond à la **première syllabe** de l'un des quatre logatomes, il la dépose sous le logatome en question. S'il a la carte-syllabe suivante du logatome ou une autre carte-syllabe correspondant à la première syllabe d'un autre logatome, il la ou les place aussi.

- S'il n'a pas de carte-syllabe qui correspond à la première syllabe d'un logatome, il prend la carte-syllabe sur le dessus de la pile et l'ajoute aux cartes-syllabes devant lui. S'il peut placer cette carte sous une carte-logatome, il le fait. Sinon, son tour se termine.
2. Le jeu se poursuit avec les autres joueurs dans le sens horaire. Chaque joueur place toutes les cartes-syllabes qu'il peut en bas des cartes-logatomes **en suivant l'ordre des syllabes qui composent chaque logatome.**

Si un joueur ne peut placer aucune carte lors de son tour ou s'il n'a plus de carte au début de son tour, il prend la carte-syllabe sur le dessus de la pile et la place devant lui. S'il peut la jouer, il le fait. Sinon, son tour se termine.



3. Lorsqu'un joueur place une carte-syllabe qui complète un logatome, il prend cette carte-logatome **sans la retourner** et la place près de lui. L'intervenant met les cartes-syllabes de côté et place une nouvelle carte-logatome, face visible, sur la table, à la place de celle qui a été prise, afin qu'il y ait toujours quatre cartes-logatomes à compléter. Lorsqu'il n'y a plus de cartes-logatomes dans la pile, la partie se poursuit avec les cartes-logatomes qui restent sur la table.
4. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les douze logatomes aient été complétés. À ce moment, chaque joueur lit **à tour de rôle** l'un des logatomes qu'il a amassés puis retourne la carte pour découvrir sa signification et le nombre de points marqués avec cette carte. Chaque joueur additionne les points obtenus avec ses cartes-logatomes. Celui qui obtient le plus de points remporte la partie. Les joueurs peuvent ensuite consulter la carte-dictionnaire pour s'amuser à mémoriser des mots dans la langue des logamonstres.



Variantes

- **Moins de logatomes à la fois:** L'intervenant place trois cartes-logatomes sur la table plutôt que quatre.
- **Partie plus courte:** L'intervenant détermine un nombre de cartes-logatomes à compléter pour mettre fin à la partie (par exemple, six).

Pourquoi utiliser des logatomes ?

L'utilisation de logatomes permet, d'une part, à l'intervenant de cibler des graphèmes et des structures syllabiques qui correspondent au niveau d'habileté du lecteur débutant et, d'autre part, au lecteur débutant de consolider de façon progressive ses connaissances et ses habiletés relatives aux correspondances graphèmes-phonèmes. Le déchiffrement de logatomes permet également de faire abstraction des particularités orthographiques des mots, comme les lettres muettes, pour se concentrer sur les correspondances graphèmes-phonèmes et la fusion de syllabes. En outre, en présentant des

logatomes au lecteur, celui-ci n'a pas la possibilité de « deviner » les mots plutôt que de les décoder; il doit nécessairement les déchiffrer en lisant et en fusionnant chacune des syllabes qui les composent. Les logatomes de la série *Logamonstre* ont été choisis en tenant compte de la plausibilité des structures syllabiques qui les composent et de la position des syllabes dans les « mots ».

Crédits

Auteurs: Lucie Barriault, orthopédagogue
et Marie-Ève Bergeron-Gaudin, orthophoniste

Illustrations: Jean-Guy Bégin

Révision linguistique: Caroline Laflamme

Direction artistique: Anne-Marie Lévesque

Graphisme: Stéphanie Gagnon



Ce produit est conforme
à la nouvelle orthographe.