

Règles du jeu



But du jeu

Arriver en premier à la cabane du Petit Chaperon rouge.

Préparation

1. L'adulte assemble le plateau de jeu et la cabane en 3D. Il place le pion du Petit Chaperon rouge à l'intérieur de la cabane.
2. Il choisit le niveau des cartes-lettres approprié pour les joueurs¹.
 - Au **niveau 1**, seule la forme majuscule des lettres est présentée sur les cartes.
 - Au **niveau 2**, différentes formes d'une même lettre sont présentées sur les cartes (p. ex. **A, a, a**). Lorsqu'une carte-lettre est retournée (p. ex. **a**), le joueur doit reconnaître qu'il s'agit de la même lettre que celle sur sa fiche (p. ex. **A**).

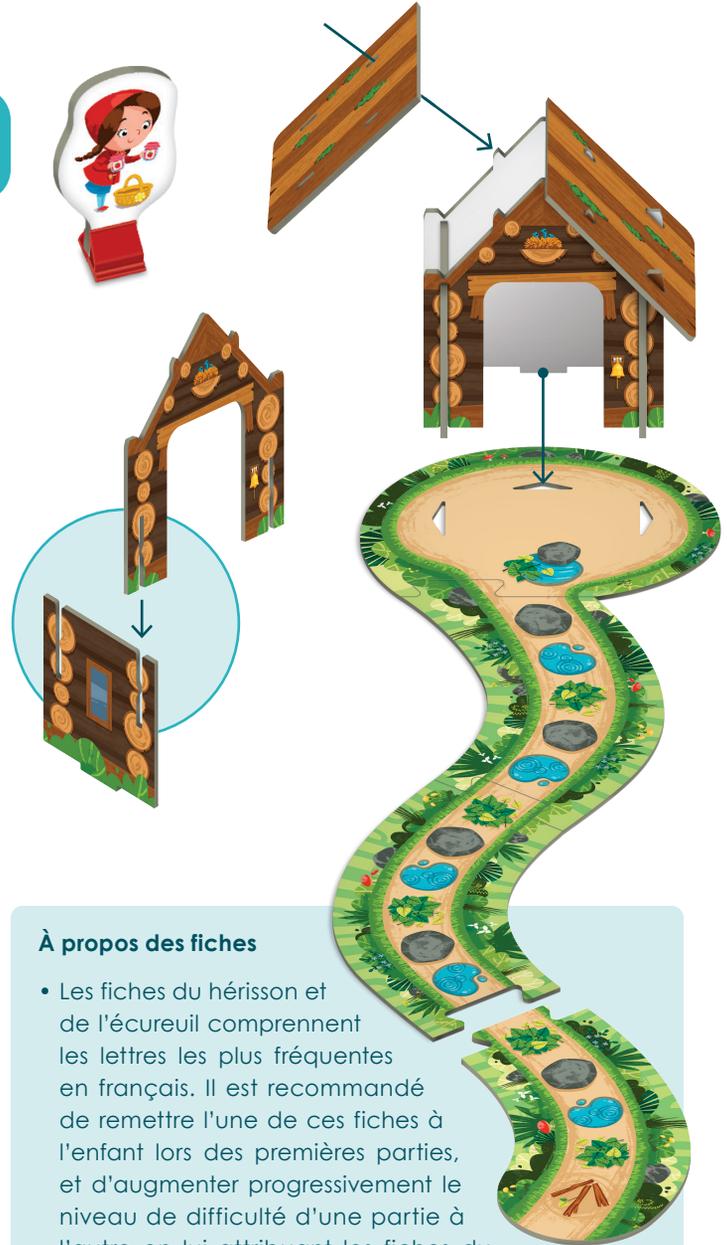


3. L'adulte forme une pile avec les cartes-lettres du niveau choisi et la pose, face cachée, sur la table.
4. Il remet un pion et la fiche-personnage associée à ce pion à chaque joueur², puis lit la mise en situation aux joueurs.

Dans sa cabane de la forêt de l'alphabet, le Petit Chaperon rouge prépare un panier de confitures pour sa grand-mère. Soudain, les animaux de la forêt aperçoivent Mère-Grand rôder entre les arbres.

- Depuis quand Mère-Grand a-t-elle des pieds poilus? demande l'écureuil.
- Ce n'est pas Mère-Grand! répond le hérisson. C'est le grand méchant loup déguisé!
- Vite! Il faut prévenir le Petit Chaperon rouge! dit le raton laveur.

Qui de l'écureuil, du hérisson, du raton laveur ou du grand méchant loup arrivera en premier à la cabane?



À propos des fiches

- Les fiches du hérisson et de l'écureuil comprennent les lettres les plus fréquentes en français. Il est recommandé de remettre l'une de ces fiches à l'enfant lors des premières parties, et d'augmenter progressivement le niveau de difficulté d'une partie à l'autre en lui attribuant les fiches du raton laveur ou du grand méchant loup.
- La fiche du grand méchant loup comprend des lettres moins fréquentes en français. Pour les premières parties, l'adulte peut jouer avec cette fiche.



Fiche-personnage

1. Il est recommandé de jouer d'abord avec les cartes-lettres du niveau 1.
2. Le pion du loup doit être utilisé par un joueur (l'adulte ou l'enfant).

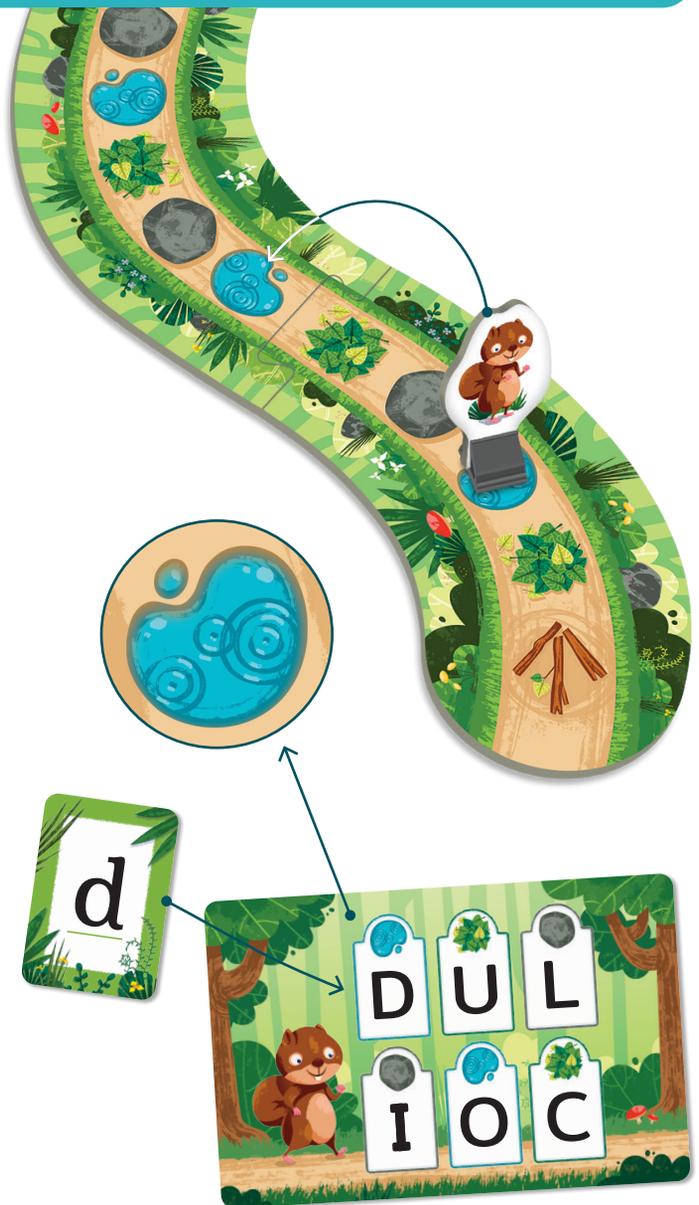
Jeu 1 : La reconnaissance des lettres

Déroulement

1. Le joueur qui a le plus de lettres dans son nom commence la partie. Il prend la carte-lettre sur la pile et la retourne **pour que tous les joueurs la voient**.
2. **Chaque joueur** observe sa fiche-personnage et cherche cette lettre¹. L'adulte peut aider l'enfant à repérer la lettre au besoin (voir la section « Comment aider votre enfant pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement).
 - Si un joueur a cette lettre sur sa fiche, il avance son pion sur le parcours. Pour ce faire, il regarde sur sa fiche le type de case associé à la lettre et avance son pion jusqu'à la prochaine case de ce type sur le parcours.
 - Si aucun joueur n'a la lettre sur sa fiche, aucun pion n'avance sur le parcours.
3. Le jeu se poursuit de la même façon, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur doit avancer son pion jusqu'à une case où se trouve déjà un pion, il avance plutôt son pion sur la case suivante qui est libre (même s'il ne s'agit pas d'une case du même type).
 - Si le pion du hérisson, de l'écureuil ou du raton laveur atteint la fin du parcours² avant celui du grand méchant loup, les petits animaux de la forêt remportent la partie: ils ont réussi à prévenir le Petit Chaperon rouge.
 - Si c'est le pion du grand méchant loup qui arrive le premier, c'est lui qui gagne la partie: il dévore toutes les confitures destinées à Mère-Grand.

1. Il n'a pas besoin de nommer la lettre, il doit seulement la reconnaître.

2. Le parcours se termine avec une case des trois types (eau, pierre et feuilles), devant l'entrée de la cabane du Petit Chaperon rouge.



Variante

Le tracé des lettres: Le joueur qui a identifié la lettre sur sa fiche-personnage essaie ensuite de la tracer avec son doigt (p. ex. dans une petite assiette remplie de sel). L'adulte peut la tracer en premier et décrire au joueur ce tracé pour lui fournir un modèle.





Jeu 2 : Le nom des lettres

Déroulement

1. Le joueur prend la carte-lettre sur la pile **sans la montrer aux autres joueurs**.
 - S'il connaît le nom de la lettre, il la nomme à haute voix.
 - S'il ne connaît pas le nom de la lettre, il montre la carte à l'adulte (mais pas aux autres joueurs). L'adulte nomme la lettre à haute voix.
2. **Chaque joueur** cherche la lettre nommée sur sa fiche-personnage. L'adulte peut aider l'enfant à repérer la lettre au besoin (voir la section « Comment aider votre enfant pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement).
 - Si un joueur a la lettre sur sa fiche, il avance son pion sur le parcours. Pour ce faire, il regarde sur sa fiche le type de case associé à la lettre et avance son pion jusqu'à la prochaine case de ce type sur le parcours.
 - Si aucun joueur n'a la lettre sur sa fiche, aucun pion n'avance sur le parcours.
3. Le jeu se poursuit de la même façon, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur doit avancer son pion jusqu'à une case où se trouve déjà un pion, il avance plutôt son pion sur la case suivante qui est libre (même s'il ne s'agit pas d'une case du même type).
 - Si le pion du hérisson, de l'écureuil ou du raton laveur atteint la fin du parcours avant celui du grand méchant loup, les petits animaux de la forêt remportent la partie : ils ont réussi à prévenir le Petit Chaperon rouge.
 - Si c'est le pion du grand méchant loup qui arrive le premier, c'est lui qui gagne la partie : il dévore toutes les confitures destinées à Mère-Grand.

Certaines lettres peuvent faire plus d'un son, comme la lettre *c* qui peut faire /s/ comme dans *cerise* ou /k/ comme dans *cadeau*. Pour ces lettres, l'adulte peut montrer à l'enfant le son qui ressemble le plus au nom de la lettre (p. ex. pour la lettre *g*, faire le son *jjj* comme dans *girafe*, pour le *x*, faire le son *ksss* comme dans *extra*, etc.). Il est à noter que la lettre *h* ne représente aucun son en français. L'idée n'est pas d'apprendre tous les sons associés aux lettres, mais de faire prendre conscience à l'enfant que les lettres font des sons et de lui en montrer quelques-uns à partir des lettres qu'il connaît bien.



Variante

Le son des lettres: Le joueur qui a la lettre sur sa fiche-personnage fait le son de la lettre en l'allongeant le plus possible (p. ex. *jjj*) ou en la répétant (p. ex. *bbb*). S'il ne connaît pas le son de la lettre, l'adulte peut lui montrer. Le joueur peut ensuite essayer de trouver un mot qui commence par ce son (ne pas tenir compte de l'orthographe du mot, seulement de la sonorité de la lettre).