

Règles du jeu



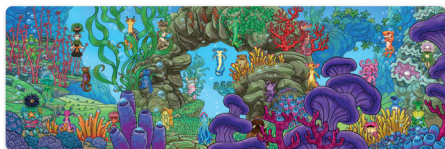
But du jeu

Former les casse-têtes et trouver les créatures sur la planète.



Préparation

1. L'adulte place la planche de jeu sur la table, face visible.
2. Il choisit un des deux ensembles de 26 morceaux de casse-tête (voir aux pages 4 et 5).
3. Il place les 26 morceaux mélangés sur la table de sorte que les créatures à former soient face contre table.



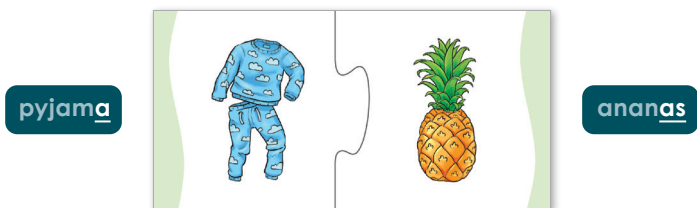
Pour la première partie ou avec un jeune enfant, l'adulte peut prendre seulement 4 à 8 morceaux de casse-tête pouvant être associés et les placer sur la table (il peut consulter les réponses pour faire la sélection des morceaux). L'enfant peut ainsi s'exercer à identifier les bonnes paires avec moins de morceaux dans un premier temps. Il est recommandé que l'adulte joue avec l'enfant lors des premières parties afin de s'assurer que celui-ci reconnaît les images et comprend bien les rimes à identifier dans les mots. Une fois qu'il semble bien comprendre comment jouer et que le niveau de difficulté est à sa hauteur, l'enfant peut alors s'exercer seul (variante solo).

4. L'adulte lit à haute voix la mise en situation suivante à l'enfant.

Te voilà sur une nouvelle planète! Es-tu capable de trouver les drôles de créatures qui y habitent?

Déroulement

1. L'enfant choisit une première image et nomme à haute voix le mot illustré (ex.: pyjama).
2. Il cherche le mot qui **rime** avec ce mot parmi les autres morceaux de casse-tête (ex.: pyjama et ananas).
3. Lorsqu'il croit avoir trouvé, il assemble les deux morceaux de casse-tête.



4. L'enfant retourne le casse-tête formé par la paire de morceaux pour vérifier sa réponse.

- Si l'image d'une créature est complétée par l'assemblage des deux morceaux, l'enfant a la bonne réponse: il a découvert une nouvelle créature! Il cherche cette créature sur la planche de jeu puis il place les deux morceaux de côté.
- Si l'assemblage des deux morceaux ne permet pas de compléter l'image d'une créature, il ne s'agit pas de la bonne réponse. L'enfant replace les morceaux du côté des mots illustrés et fait une tentative avec un autre morceau de casse-tête.



5. La partie se poursuit de la même façon jusqu'à ce que les 13 casse-têtes soient formés. L'enfant a alors réussi à découvrir la moitié des créatures de la planète. Il peut faire l'autre ensemble pour découvrir l'entière des monstres sur la planche.

Réponses Ensemble 1



ballon / violon



bouteille / orteil



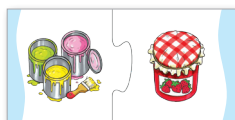
capitaine / fontaine



bateau / manteau



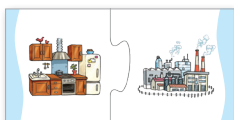
kangourou / roue



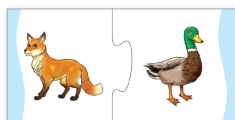
peinture / confiture



cinéma / lama



cuisine / usine



renard / canard



dinosaure / trésor



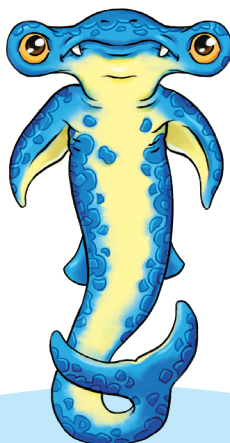
toupie / tapis



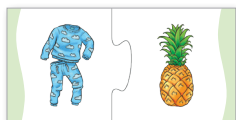
poupée / épée



lapin / sapin



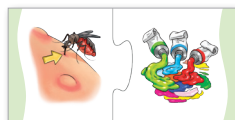
Réponses Ensemble 2



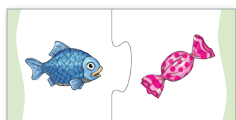
pyjama / ananas



lunettes / trottinette



piqûre / peinture



poisson / bonbon



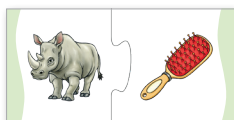
micro / escargot



nuage / cage



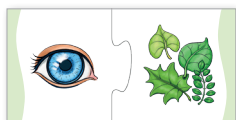
souris / nid



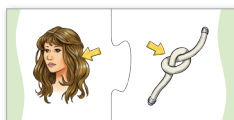
rhinocéros / brosse



parasol / boussole



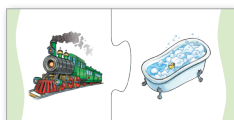
oeil / feuilles



cheveux / noeud



soupe / loupe



train / bain

