

# CÉDÉ SONS

création  
**PLAY  
BAC**

## Présentation

Le jeu a comme point de départ **les sons** et le vocabulaire. Les joueurs forment des mots avec des cartes sons. Le CD audio est là pour introduire une notion de hasard ou lancer des défis qui viennent pimenter les parties.

**C'est un jeu qui peut se jouer à partir de 6 ans, avec toute la famille, de 2 à 10 joueurs.**

## Les niveaux

Il y a deux niveaux de jeu. À chaque niveau correspond un type de cartes :

- ▶ Niveau 1 (6-8 ans) : des sons simples constitués d'une lettre ou des premiers sons ou syllabes appris en lecture à l'école.
- ▶ Niveau 2 (à partir de 8 ans) : des sons ou syllabes dont les sons sont assez souvent présents dans les mots de la langue française + syllabes complexes.
- ▶ En outre, des cartes jokers (voir plus loin) peuvent permettre d'aider les enfants les plus jeunes.

Les joueurs jouent toujours avec les cartes correspondant au niveau du plus jeune joueur.

**Les niveaux et les sons ont été validés par des orthophonistes.**

## Contenu de la boîte

1 CD  
60 cartes sons niveau 1  
60 cartes sons niveau 2  
30 cartes jokers (15/niveau)  
1 rangement pour les cartes  
1 règle du jeu

**Ravensburger**

# Règle du jeu

## But du jeu

Se défausser de toutes ses cartes sons.  
Le premier qui n'a plus de cartes a gagné !

## Début de la partie

Le joueur le plus jeune commence, puis le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

1. Posez le dessous de boîte comprenant le rangement en plastique au centre de la table. Il servira de rangement pour la pioche et également de rangement pour les cartes dont on se débarrasse (utiliser l'emplacement prévu pour le rangement du CD).
2. Chaque joueur reçoit 7 cartes sons.
3. Les joueurs posent leurs cartes sons devant eux, face visible. Les cartes sons non distribuées forment la pioche. Un joueur pose une carte son de la pioche sur la table, face visible.
4. Un joueur place le CD dans le lecteur. Il le lance, en mode « shuffle » (lecture aléatoire) de préférence. Le CD défile pendant toute la durée de la partie.

**La partie commence lorsque le CD démarre et que les joueurs sont prêts.**

## Déroulement du jeu

Le premier joueur doit composer un mot comprenant le son de la carte qui est posée sur la table et le son d'une ou plusieurs de ses cartes sons. **Peu important l'ordre et l'orthographe.**



Ex. : Si la carte son posée sur la table est [MI] et qu'il possède un [RA] dans son jeu, il peut composer RAMIS. Il peut aussi composer le mot MIRACLE, il n'a pas besoin de posséder le son [CLE]. Dans les deux cas, il se défausse alors de sa carte son [RA]. S'il compose RAMIFICATION et possède dans son jeu le son [RA] et le son [CA], il se défausse à la fois du [RA] et du [CA].

Son objectif est de construire un mot lui permettant de se débarrasser du maximum de cartes.

---

Lorsque le premier joueur s'est défaussé de la (des) carte(s) lui ayant servi à composer un mot, c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite.

Le joueur suivant se sert de la dernière carte posée pour composer son mot (attention donc à ne pas ranger la dernière carte, elle doit rester bien visible sur la table).

Lorsque les joueurs entendent les jingles du CD, ils arrêtent de jouer et suivent les consignes (cf. CD).

Lorsqu'un joueur est bloqué, il pioche une carte et c'est au joueur suivant de jouer.

Quand le jeu est bloqué, personne n'ayant réussi à former un mot après un tour, le joueur qui avait posé la dernière carte en pioche une nouvelle et la pose sur le dessus pour pouvoir continuer la partie.

## **Le CD**

Il donne plusieurs types de consignes :

### **Les défis collectifs**

Ce sont des défis qui impliquent tous les joueurs. Le défi terminé, le jeu reprend là où il en était : le joueur qui avait la main reprend son tour.

### **Les défis solos**

Les défis solos s'adressent au joueur dont c'est le tour de jouer. Le joueur entend alors un chronomètre qui lui indique le temps dont il dispose pour réaliser son défi. À la fin de ces défis, c'est au tour du joueur suivant.

Les défis ne font pas nécessairement intervenir les cartes sons.

Ex. : « Le premier joueur qui trouve un mot rimant avec BATEAU remporte le défi ».

Lorsqu'un joueur remporte un défi, il se défausse de la carte de son choix sous la pioche.

### **Chance/Malchance**

C'est uniquement du hasard ! Le joueur dont c'est le tour de jouer suit les consignes du CD. Parfois, ces consignes s'adressent à tous les joueurs. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

---

Lorsqu'un joueur se défausse de cartes, il les place sous la pioche.

### **Joueur suivant**

Le joueur dont c'est le tour ne peut plus composer de mot, il ne se défausse d'aucune carte. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

### **Les cartes jokers**

On peut jouer avec ou sans, en les distribuant aléatoirement ou bien aux plus jeunes pour donner une égalité de chances : une carte joker remplace la lettre, le son ou la syllabe de son choix.

Un joueur adulte peut avoir 7 cartes sons, par exemple, et un joueur plus jeune 5 cartes sons + 2 cartes jokers.

Ex. : Si la dernière carte posée est [BA] et que le joueur souhaite utiliser un de ses jokers, il pose une carte joker en annonçant un mot contenant [BA] et n'importe quel autre son, [TO], par exemple, pour faire BATEAU.

Le joueur suivant repart de la dernière carte posée et non pas de la carte joker.

### **Mots autorisés**

- Vous pouvez utiliser n'importe quel mot au pluriel ou au singulier, au féminin ou au masculin, conjugué ou non, à partir du moment où il figure dans le dictionnaire.
- Vous pouvez utiliser les noms propres.
- Il ne faut pas tenir compte de l'orthographe.

### **Fin de la partie**

Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes sons devant lui.

Jeux Ravensburger S.A.S.  
Service Consommateurs  
21, rue de Dornach  
F-68120 Pfastatt  
www.ravensburger.com  
Tél.: 0821 022 023 (0,119 € TTC/min).

**Ravensburger**