

Le mistigrî des rimes

2 à 4 joueurs

• Trier les Cartes pour ne garder que la carte du **mistigrî** et les cartes-rimes (**bandeau vert et orange-vert**).

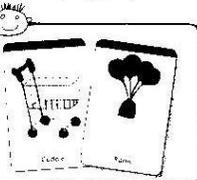
• Mélangier les cartes, puis en distribuer 5 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.

Puis les joueurs cherchent dans leur jeu s'ils peuvent déjà constituer des **paires de rimes**. Si oui, ils s'en débarrassent.

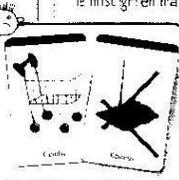
Ensuite, la partie peut commencer.

• Le plus jeune joueur présente son jeu **en éventail, faces cachées**, à son voisin de droite qui y pioche une carte.

• Si la carte piochée le permet, il forme une paire et la pose.



• Sinon, il la garde et tend son jeu à son voisin de droite, après l'avoir bien mélangé.



• La partie continue ainsi. Si les joueurs n'ont plus de cartes, ils en tirent dans la pioche, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Fin de la partie : Au fur et à mesure des tours, les paires se forment et le mistigrî passe de main en main. **Le perdant** est le joueur qui se retrouve avec le mistigrî en main quand les autres n'ont plus de cartes.

MémoSons

1 à 4 joueurs

• Ne jouer qu'avec les Cartes-sons (**bandeau orange et orange-vert**).

• Étaler les Cartes faces cachées au milieu des joueurs. Le premier joueur retourne 2 Cartes, pour voir s'il peut constituer une paire de mots commençant par le même son... Si oui, il les gagne, sinon il les repose à la même place, puis c'est au tour du joueur suivant, etc.

En fin de partie, le gagnant est le joueur qui a rassemblé le plus de paires.

variante

Un MémoRimes en utilisant les cartes-rimes (vert & orange+vert).



but du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en constituant des paires de sons qui riment et surtout ne pas finir la partie avec le mistigrî en main !

Jeux pour apprendre
Développés avec des enseignants

maîtriser le langage écrit et oral

s'approprier les mathématiques

découvrir le monde

Sons & rimes

4+

Dès la maternelle, votre enfant s'apprête à acquérir de nouvelles compétences.

Bien se préparer à lire, écrire, compter, se repérer dans le temps permet à votre enfant de développer des aptitudes pour maîtriser progressivement ces apprentissages fondamentaux.

La collection «Jeux pour apprendre» Ravensburger propose des petits jeux simples et amusants pour l'accompagner de façon ludique dans ses apprentissages. Développés avec des enseignants, ces jeux sont adaptés au passage de la maternelle au primaire.

J'apprends à :

- identifier les sons d'un mot
- repérer des rimes
- associer sons et graphies



Ravensburger

Contenu :

- 10 cartes-sons modèles
- 4 caches
- 58 cartes-sons et cartes-rimes
- 1 carte mistigr

Préparez-vous

Écrivez la première lettre, choisissez une famille de sons et écrivez les mots qui commencent par ce son.

Préparez-vous

Écrivez la première lettre, choisissez une famille de sons et écrivez les mots qui commencent par ce son.

Écrivez la première lettre, choisissez une famille de sons et écrivez les mots qui commencent par ce son.

Écrivez la première lettre, choisissez une famille de sons et écrivez les mots qui commencent par ce son.

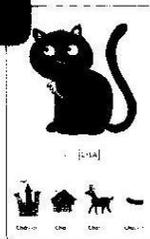
Les parents ont les mots et les sons, les enseignants font les cartes-sons et les caches. Les enfants ont les mots et les sons, les enseignants font les cartes-sons et les caches.

les paires de rimes

- Raquette / Basket
- Radeau / Rideau
- Chaiet / Balai
- Radis / Caddie
- Carson / Mouton
- Pancin / Lutin
- Château / Râteau
- Pochoir / Mouchoir
- Sirène / Reine
- Pompier / Pied
- Papillon / Avion
- Snampooing / Poing
- Cartable / Table
- Foncho / Artichaut
- Carnet / Poney
- Rhinocéros / Carrosse
- Fanier / Cuisinier
- Chanteur / Aspirateur
- Champignon / Chignon
- Ciseaux / Diseau

Les différentes cartes

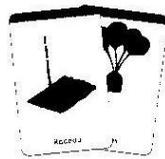
Les **cartes-sons modèles** comportent une image illustrant le son à chercher, par exemple : l'image du chat pour le son [cha] ; dessous, figurent 4 vignettes illustrant des mots qui commencent par le son [cha].



Les **caches** servent à masquer les 4 vignettes. Lors de leur première utilisation, les plier selon le schéma imprimé au verso.



Les **cartes-SONS** ont un bandeau **ORANGE** et orange+vert.



Les **cartes-RIMES** ont un bandeau **VERT** et orange+vert.



Le **mistigr** (jeu de rimes)

Le jeu des familles de sons

2 à 4 joueurs

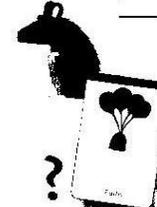
variante

Pour les jeunes joueurs : Ne jouer qu'avec 4 cartes-sons modèles et écarter toutes les cartes qui n'appartiennent pas à leur famille de son.

- Trier les cartes pour ne garder que les **cartes-sons** (bandeau **orange** et **orange+vert**) ainsi que les **cartes-sons modèles** et leurs **caches**. Le **mistigr** n'est pas utilisé dans ce jeu.
- **Battre** les **cartes-sons modèles** et les placer en tas **face cachée**. Les 4 premières cartes sont glissées dans un cache.
- **Battre** les autres cartes et en distribuer **10** à chaque joueur. S'il reste des cartes, elles constituent la pioche.

- Chaque joueur tire une **carte-son modèle** avec son cache et la consulte **secrètement** pour savoir quelle famille de son il doit reconstituer. Si, dans son jeu, il a déjà des cartes dont le nom commence par le son figurant sur sa **carte-son modèle**, il les pose dessus, **face cachée**.
- La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et demande au joueur de son choix de lui présenter son jeu **face cachée** pour qu'il en tire une carte.

• Si la carte tirée fait partie de la famille du son qu'il a à collecter, il la pose **face cachée** sur sa **carte-son modèle**,



• Sinon, il la conserve. Puis c'est au tour du joueur suivant de demander une carte au joueur de son choix.



- Quand les joueurs n'ont plus de cartes en main, ils tirent chacun 2 cartes de la pioche, jusqu'à épuisement de celle-ci.
- Si un joueur pense avoir collecté tous les mots correspondant à sa **carte-son modèle**, il crie « famille », il annonce alors le son puis découvre aux autres joueurs les 4 cartes qu'il a collectées. Pour vérifier s'il a collecté les bonnes cartes, il retire le cache pour découvrir les 4 vignettes.

• Si c'est juste, il gagne une famille et peut glisser une nouvelle **carte-son modèle** dans le cache, pour collecter une nouvelle famille.

• Si certaines cartes n'appartiennent pas à la famille, il les reprend en main et passera son prochain tour de jeu.

Fin de la partie : Quand toutes les familles de sons ont été ainsi réunies, la partie s'arrête. Les joueurs comptent les familles qu'ils ont collectées, celui qui en a le plus a gagné.