



Présentation du matériel

La boîte des *Jeux du Syllabozoo* contient :

- trois planches-glossaires ;
- un jeu de Memory ;
- un jeu du Pouilleux ;
- un jeu de Loto ;
- un cd-rom avec tout le matériel à réimprimer selon les besoins de la classe, et quelques supports complémentaires.

Les planches glossaires

Les trois planches glossaires sont pliables. Chacune constitue une réduction des trois posters collectifs du *Syllabozoo*. Au recto de chaque planche, le texte est imprimé en minuscules et au verso, en majuscules.

mouton 	cochon 
souris 	pigeon 
tortue 	scorpion 
panda 	dindon 
canard 	cheval 
lézard 	chameau 
homard 	corbeau 
fourmi 	blaireau 
lapin 	flamant 
requin 	zébu 
dauphin 	hibou 
pingouin 	tatou 

Recto d'une planche-glossaire.

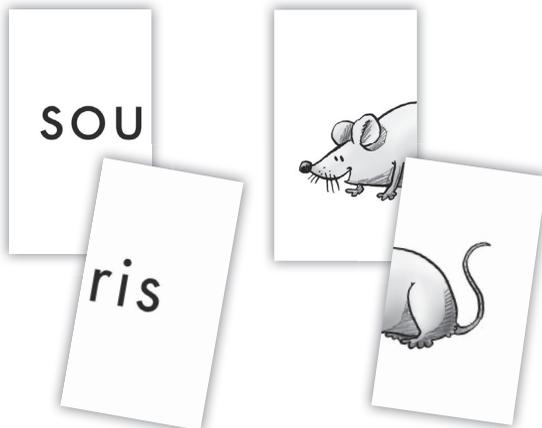
Ces planches constituent une partie essentielle du matériel, car elles permettent à tous les élèves, tant qu'ils ne sont pas lecteurs, de réussir les tâches de lecture ou d'écriture proposées dans les jeux. L'enseignant les utilise donc comme matériel individuel ou semi-collectif. Supposons, par exemple, qu'il organise, pour 6 enfants, un atelier *Memory*. Il peut mettre à la disposition des joueurs une planche-glossaire pour les aider à retrouver les noms des animaux. Les joueurs s'en servent alors à tour de rôle. Pour d'autres jeux, on utilisera une planche pour deux ou une par joueur.

L'enseignant peut imprimer des planches supplémentaires à partir des fichiers PDF qui lui sont fournis sur le cd-rom, disposant ainsi d'une totale liberté d'organisation.

Remarque : les planches imprimées sont pliables de sorte que l'on peut retrouver l'organisation en trois posters. Si l'enseignant le souhaite, il peut ainsi réduire (à 8 minimum) la quantité d'animaux sur laquelle raisonnent les élèves pour un jeu donné ou une tâche donnée. Il lui suffit alors de replier à l'arrière de la planche les deux séries inutilisées, au besoin en maintenant ce pliage à l'aide d'un adhésif.

Le jeu du Memory

Ce jeu comporte 48 cartes représentant les 48 demi-animaux. Au recto de chaque carte, on trouve une syllabe écrite, au verso, on trouve l'image correspondante, par exemple :

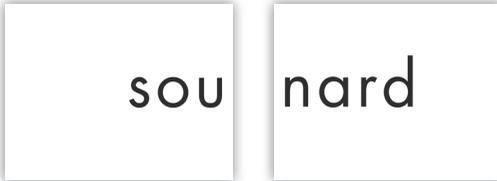


Ainsi, avec deux cartes complémentaires, on peut produire l'image d'un animal complet ou former le nom de l'animal correspondant.

Le jeu du Pouilleux

Ce jeu est constitué de 51 cartes :

– 48 cartes où sont imprimées les 48 syllabes écrites.



Quand la syllabe est la première d'un nom d'animal (ici, le SOU de SOURIS), elle est alignée à droite de la carte. Quand il s'agit de la deuxième syllabe (ici, le NARD de CANARD), elle est alignée à gauche. Cette caractéristique vise évidemment à faciliter la juxtaposition des syllabes pour former les noms des animaux d'origine ou ceux de chimères.

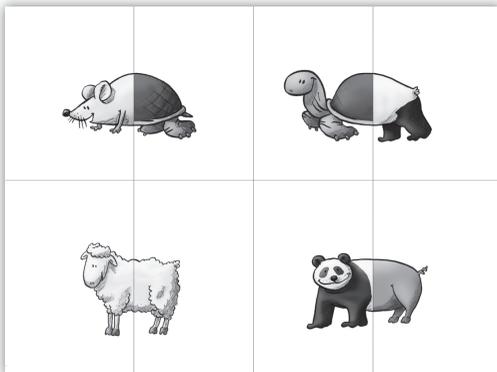
– 3 cartes « pou ».



Le Loto

Le jeu fourni dans la boîte se compose de 8 planches différentes et des 64 cartes correspondantes, et ne porte que sur les 8 animaux du premier poster.

Les planches sont utilisées tantôt au recto, avec les images, tantôt au verso, avec les syllabes écrites. Voici un exemple de planche :



soutue		torda	
mouton		panchon	

Voici le contenu des 7 autres planches :

sou ris, tor chon, pan geon, co pion
pan pion, tor tue, co don, scor ton
co geon, pi don, scor ris, pan da
pi pion, scor don, co chon, din tue
pi geon, din ris, mou tue, sou da
scor pion, din ton, mou ris, sou chon
pi ton, din don, mou da, tor geon

Dans chaque série de 8 planches, on a réparti 4 exemplaires de chaque syllabe : il y a donc 24 chimères et 8 animaux réels (1 par planche).

Sur la face des cartes, on trouve l'image d'un avant ou d'un arrière d'animal et la syllabe correspondante :



Le cd-rom

Celui-ci contient sous forme de fichiers PDF tout le matériel à réimprimer selon les besoins de la classe, soit :

- les trois planches-glossaires ;
- le jeu du Memory ;
- le jeu du Pouilleux ;
- 24 planches de jeu du Loto (3 séries de 8 dont la série déjà fournie dans la boîte) ;
- les 48 cartes de base du jeu du Loto ;
- des cartes jokers que l'on peut utiliser notamment lors de parties de Memory ;
- un tableau de classement des syllabes qui peut être imprimé en A3 pour des activités diverses, dont le jeu des Familles. Il en existe deux versions : l'une comporte les images en arrière-plan, l'autre en est dépourvue.