

## Le jeu des 7 familles

### Mots à 3 syllabes

**But:** former le plus grand nombre de familles. Une famille se compose de 3 syllabes donc de 3 cartes. Ex : o/ran/ge Le gagnant est celui qui a composé le plus de mots.

#### Objectifs :

- renforcer la composition des mots par syllabes pour aider à la lecture des apprentis lecteurs.
- faire des correspondances graphies/phonies
- compléter des mots à 3 syllabes

Contenu : 63 cartes syllabes qui composent 21 mots de 3 syllabes. Pour aider, les cartes d'un même mot sont de la même couleur et l'image du mot à composer est sur les 3 cartes.

Comment jouer ? *pour un groupe de 4 joueurs*

#### PHASE DE DECOUVERTE:

1. Découvrir les cartes. Chaque mot est composé de 3 syllabes. Faire les assemblages avec tous les joueurs sur la table pour découvrir les mots.

#### PHASE D'ENTRAINEMENT:

1. S'entraîner aux 7 familles en jouant avec le jeu « ouvert » c'est-à-dire visible par tous les joueurs. Distribuer 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
2. Chacun cherche quel mot il peut faire.
3. Le 1er joueur demande au joueur de son choix la syllabe qui lui manque et qu'il aura repérée auparavant chez le joueur. Ex : « dans le mot *orange* je voudrais *ran* ».
4. Le joueur compose ainsi son mot, donc sa famille. S'il se trompe, il pioche. Si le joueur interrogé n'a pas la carte demandée, il pioche aussi.
5. C'est au joueur suivant. On ne rejoue pas, même si on a réussi à composer son mot. C'est un entraînement. Il faut donner la possibilité à tous de jouer et de gagner.
6. Le jeu est terminé quand toutes les familles sont reconstituées.

#### JEU DES FAMILLES

1. Distribuer 7 cartes à chacun.

(Suite de la page 1)

2. Chaque joueur tient ses cartes à la main en éventail pour le cacher des autres.
3. Le 1er joueur demande au joueur de son choix, la carte qui lui manque pour composer son mot.
4. S'il parvient à composer son mot entier, il rejoue. S'il n'a pas la carte qu'il avait demandée, alors il pioche.  
Exemple : il a demandé RAN de ORANGE.
5. C'est alors au joueur suivant n°2 de demander une carte qui l'intéresse. Par ex: il possède O de orange. En procédant par élimination, il sait maintenant que le joueur qui vient de demander RAN a GE en sa possession et qu'il cherche à faire le mot ORANGE. Il demande à ce dernier GE. Il rejoue. Il interroge un autre joueur pour trouver la partie manquante de son mot qui est RAN. Et ainsi de suite.
6. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes et que toutes les familles sont faites.
7. Le gagnant est celui qui a fait le plus de familles, c'est-à-dire celui qui a recomposé le plus de mots.

## BON JEU

La webmestre de <http://jeuxpourlaclasse.free.fr>

## LISTE DES MOTS:

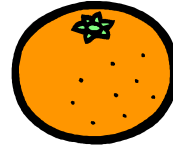
banane	ananas
avocat	endive
tomate	orange
salade	champignon
framboise	pastèque
cerise	carotte
abricot	artichaut
citrouille	châtaigne
asperge	
potiron	
amande	
grenade	



to



te



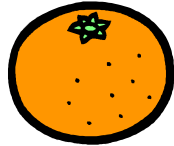
ran



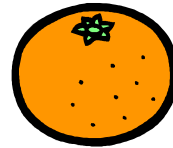
ar



ma



o



ge



ti



ba



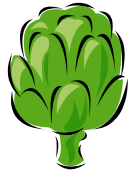
na



a



vo



chaut



ne



cat



fram



boi



châ



gne



pi



se



tai



cham



gnon



en



ve



na



ce



di



a



nas



ri



se



la



ci



ille



sa



de



trou



a



bri



pas



que



ro



cot



tè



ca



tte





con



bre



ti



a



com



po



ron



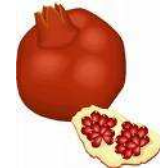
man



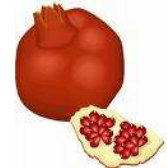
de



per



gre



de



as



ge



na