



# Le magico-tunnel

## Compétences visées :

- Observation d'images => travail sur le vocabulaire de l'enfant.
- Reconnaître une image en mémorisant le nom de la première lettre de l'illustration.
- Reconnaissance audio-visuelle d'une lettre.
- Inhibition car l'enfant ne doit pas « sauter » sur la carte afin de s'en emparer.
- Travailler la mémoire à court terme.
- Correspondance terme à terme : reconnaître l'alpha en plastique et l'illustration sur le tunnel.
- Développer une certaine stratégie de lecture.



## But du jeu et le pitch:

Compléter le plus vite possible les tunnels afin de sauver les alphas.

**Le pitch** : l'affreuse sorcière Furiosa a enlevé tous les alphas de la famille voyelle + les alphas de la famille consonne (longues uniquement). Elle les retient sur la planète des Bêtas et nous devons donc les libérer. Pour cela, nous plaçons un tunnel pour chaque alpha prisonnier entre la planète des Bêtas et celle des alphas. Nous devons réussir à placer les 4 mots de la formule magique qui permettra de libérer chaque alpha avant le retour de Furiosa !

## Matériel :

- Les plateaux tunnel de 4 cases
- Le jeu de cartes des images
- Le puzzle de Furiosa
- Un dé (Cosmopolux, Petit Malin, la sorcière Furiosa et la fée)



## Nombre de joueurs :

Se joue à plusieurs enfants.  
(Personnellement, maximum 4 enfants pour un jeu sinon risque de conflits et d'ennui lorsqu'ils doivent attendre leur tour).



## Conseils d'utilisation :

Rappel sur l'alphabet et la prononciation du nom des lettres et leur son (phonème).

## Installation du jeu :

On positionne les tunnels en rond, de manière à pouvoir poser les pièces du puzzle de Furiosa au centre au fur et à mesure.

Si vous avez les figurines des alphas, vous pouvez les placer en haut des tunnels afin de les faire traverser ensuite le tunnel quand la formule magique est complète. Sinon ce n'est pas grave ! On imagine simplement.

## Règle du jeu :

Choisir l'objectif visé : savoir écouter et reconnaître la première lettre d'un mot.

• Un enfant lance le dé :

- S'il tombe sur petit malin : il pioche une petite image et essaie de reconnaître sur quel tunnel le positionner. Par exemple l'image du "rrrrrenard" ira sur le tunnel du "robinet", l'image de l'usine sur celle de Mlle U... il faut 4 images pour libérer un alpha.



- s'il tombe sur Cosmopolux : il pioche deux images et les positionne.
  - s'il tombe sur la sorcière Furiosa : il prend un des morceaux du puzzle et le positionne au centre du jeu.
  - s'il tombe sur la fée : il dit "abracadabra, Furiosa, retourne chez toi" et il enlève un morceau du puzzle de Furiosa.
- Quand un tunnel est rempli, on dit la formule magique en insistant sur le premier « son » : « jjjjournal ; jjjjumelle ; jjjjupe ; jjjjus... » et on fait un petit bruitage personnel pour faire traverser l'alpha dans le tunnel.

Si tous les alphas sont libérés avant que Furiosa arrive, les enfants ont gagné, sinon, c'est Furiosa !

### Progression du jeu :

Niveau 1 : on peut aussi jouer version bingo - on prend chacun un nombre de tunnel et on tire les petites images. Si on a une image qui correspond à l'un de nos tunnels on la place, sinon on la remet en jeu.

Niveau 2 : l'enfant peut jouer seul en installant les tunnels.

