

SPRINTILIX



Particularité : Les débutants sont les bienvenus, et peuvent aussi gagner !

ON JOUE AVEC : Toutes les lettres. Un chronomètre. Papier et crayon pour noter les points.



BUT DU JEU : Lire le plus vite possible des envolées syllabiques.

LE JEU : Chaque joueur est à son tour chronométré par le joueur de son choix. Le plus jeune commence. Le jeu se joue en **3 MANCHES** :

BAVAZAKA !

Devant le lecteur, une pile face cachée de toutes les **consonnes** et un **A face visible**.

Le chronométrateur lance le départ :

« A vos marques !.. Prêt !.. Bip !.. »

Le lecteur retourne vite une consonne à gauche du A, par exemple B, et lit la syllabe formée : « **BA !** ».

Il retourne aussitôt une autre consonne par-dessus la première et lit la nouvelle syllabe. Les consonnes défilent, il lit une syllabe après l'autre, jusqu'à la fin des cartes de la pile, on note son temps, fin du tour. Le joueur suivant devient lecteur. Et ainsi de suite.

Erreur ou bafouillage de lecture : Sprint arrêté !

Le suivant devient lecteur.

CACECOCO ?

Pour cette deuxième manche, la pile face cachée est faite de toutes les **voyelles**.

Un **C face visible** est devant le lecteur. Le chronométrateur lance le départ. Le lecteur retourne une voyelle à droite du C, par exemple A, et lit la syllabe formée : « **CA !** », puis une deuxième par-dessus, etc. Temps notés et points comptés.

GOGIGIGO !

Pour la troisième manche on refait une pile face cachée de toutes les **voyelles**.

Un **G face visible** est devant le lecteur. Le chronométrateur lance un départ. Le lecteur retourne une voyelle à droite du G, par exemple O, et lit la syllabe formée : « **GO !** », etc. Temps et points sont notés.

On joue chaque manche une fois.

Fin des trois manches les points sont comptés :

Sprint arrêté : 0 point.

Pile lue en entier : 1 point.

Prime de rapidité : Chaque joueur qui a lu la pile entière fait gagner un point à chaque joueur qui a lu aussi la pile entière... mais plus rapidement !

LE GAGNANT est celui qui a marqué le plus de points.

