

SPRINTILIX

En anglais : SPRINTILIX

Christine Larquetout - 2 à 4 joueurs



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.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.



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

LE JEU : Séparer les cartes en une pile de consonnes et une pile de voyelles. Chaque pile est mélangée. Le plus jeune commence.

Chaque joueur est à son tour chronométré par le joueur de son choix.

Le jeu se joue en **3 MANCHES :**

Manche 1 : BAVAZAKA !

Devant le lecteur, la pile face cachée de **consonnes** et un **A face visible**.

Le chronométrateur annonce le départ :

« À vos marques !.. Prêt !.. Bip !.. » et lance le chronomètre.

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, ce qui permettra de compter les points quand tous auront été lecteurs, voir plus loin. Le joueur suivant devient lecteur. Et ainsi de suite.

Erreur: Sprint arrêté ! Le suivant devient lecteur.

Manche 2 : 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.

Manche 3 : 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.

Les grands débutants peuvent s'entraîner avant de courir le Sprintilix :

Jouer les 3 manches en disant le nom de la première lettre, puis le nom de la deuxième lettre, puis lire la syllabe :

Par exemple : « B ! A ! BA ! »

Fin des trois manches les points sont comptés :

Sprint arrêté : 0 point.

Pile lue en entier : 1 point.

Prime de rapidité : Le plus rapide gagne un point supplémentaire pour chaque joueur qui a aussi lu la pile entière... mais moins vite !

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

