

un marteau-

un rouge-

un taille-

une chauve-

un château-

un cerf-

un pique-

un abat-

un coffre-

un grille-

un gratte-

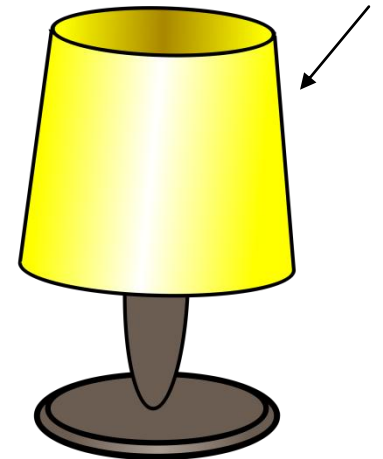
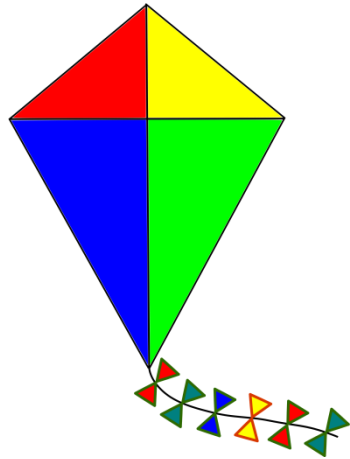
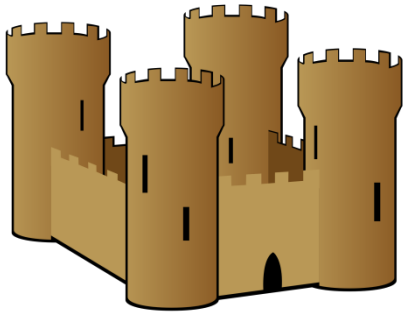
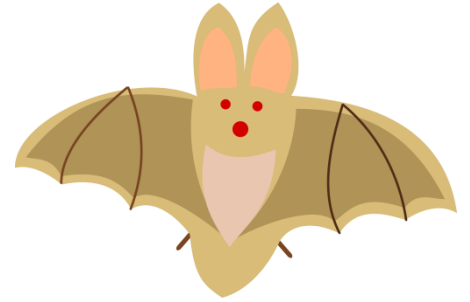
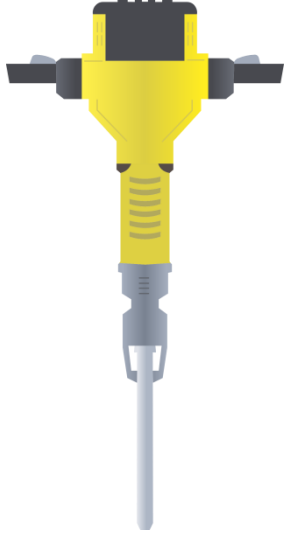
un haut-

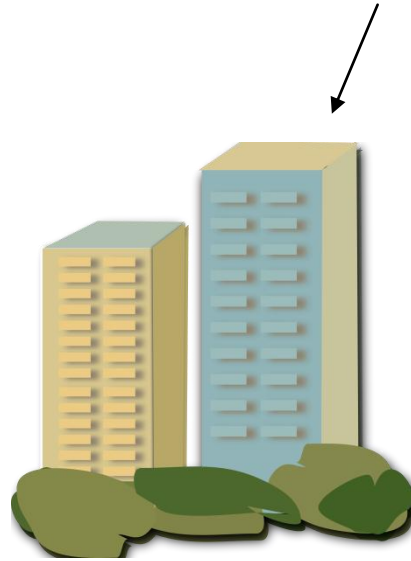
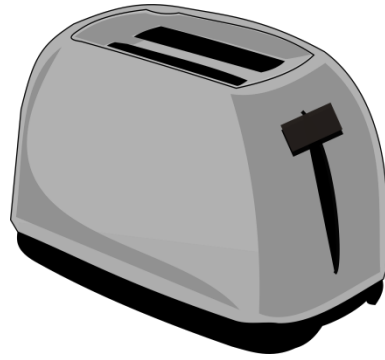
un lance-

un micro-

un tire-

un porte-





piqueur

gorge

crayon

souris

fort

volant

nique

jour

fort

pain

ciel

parleur

pierres

onde

bouchon

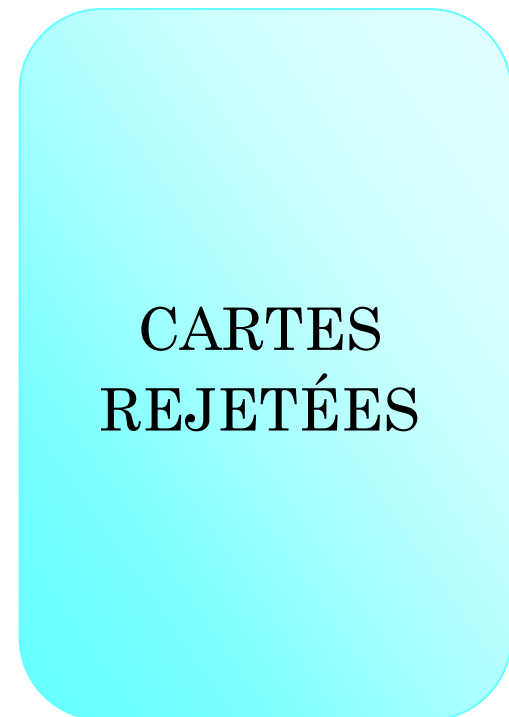
monnaie

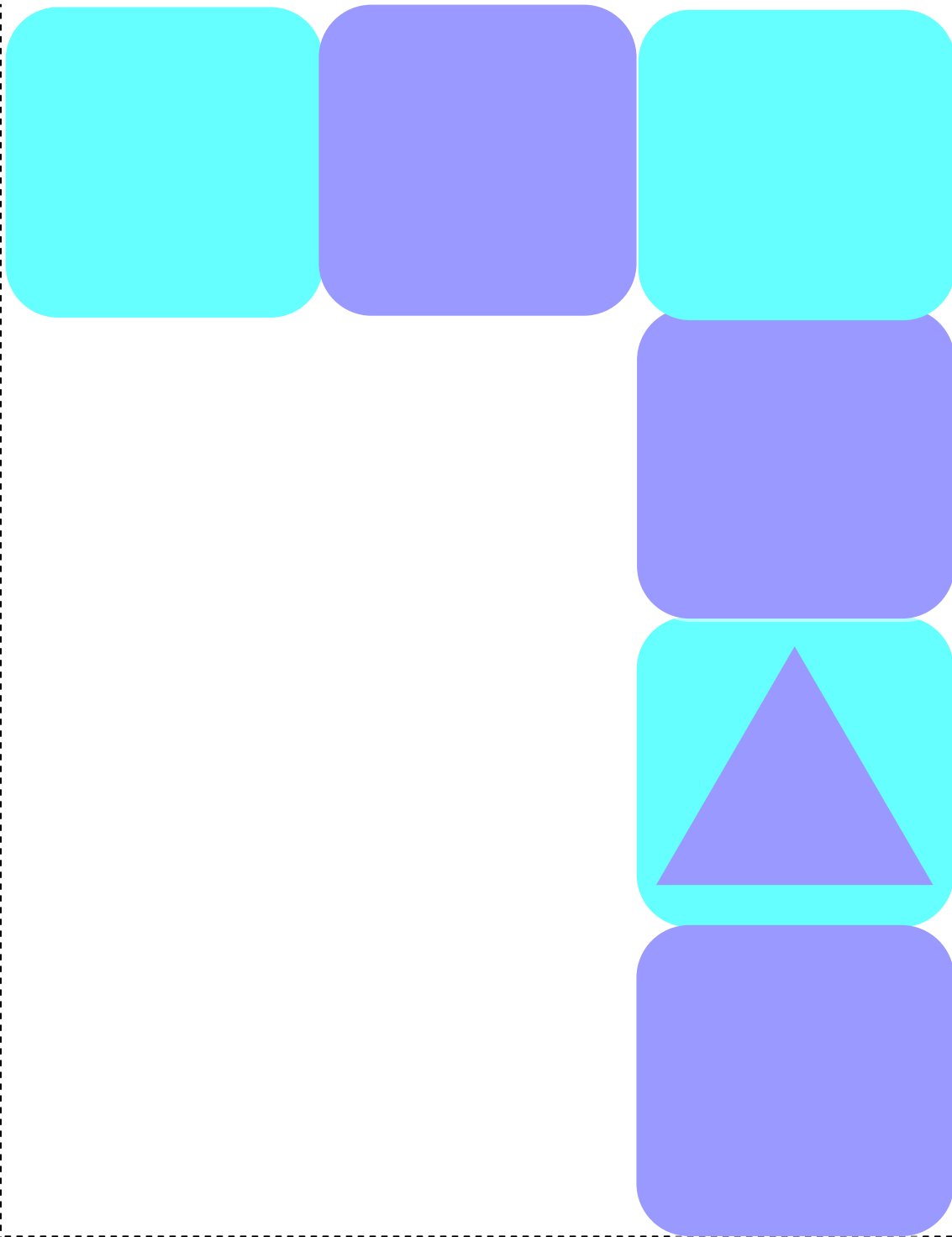
DÉPART

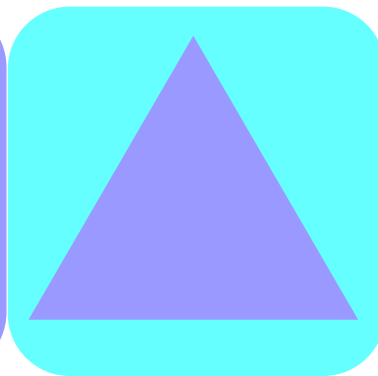
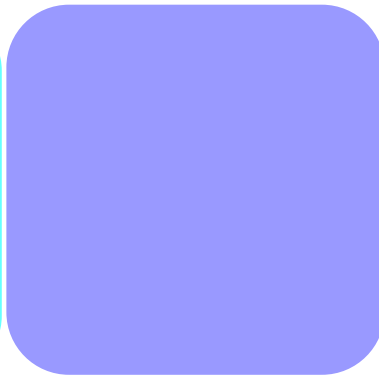
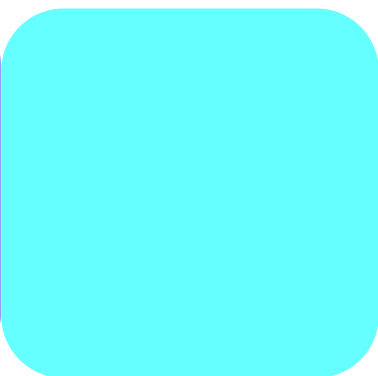
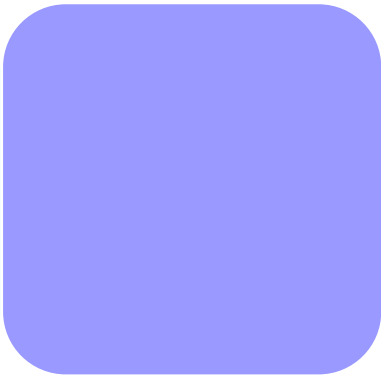


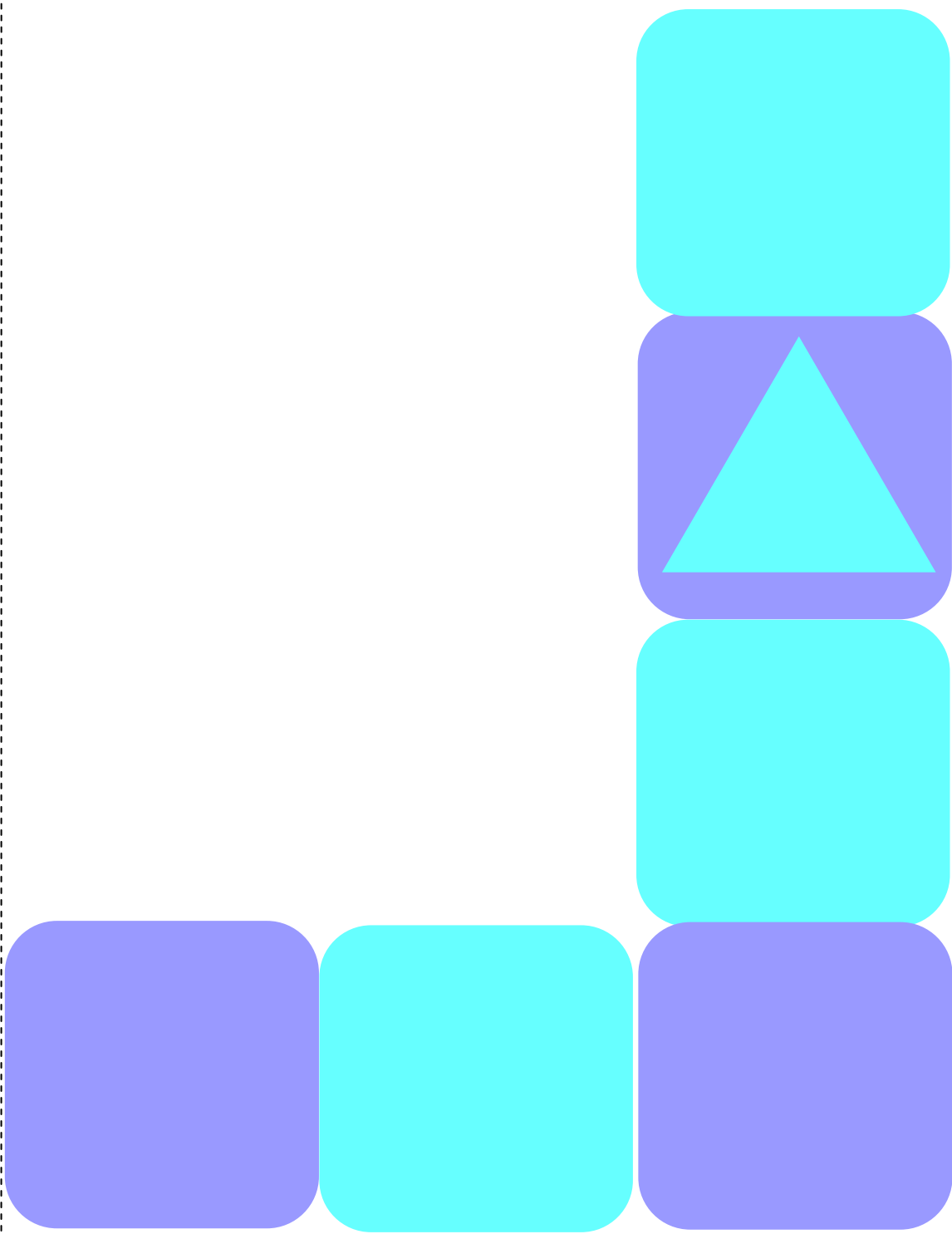
PIOCHE

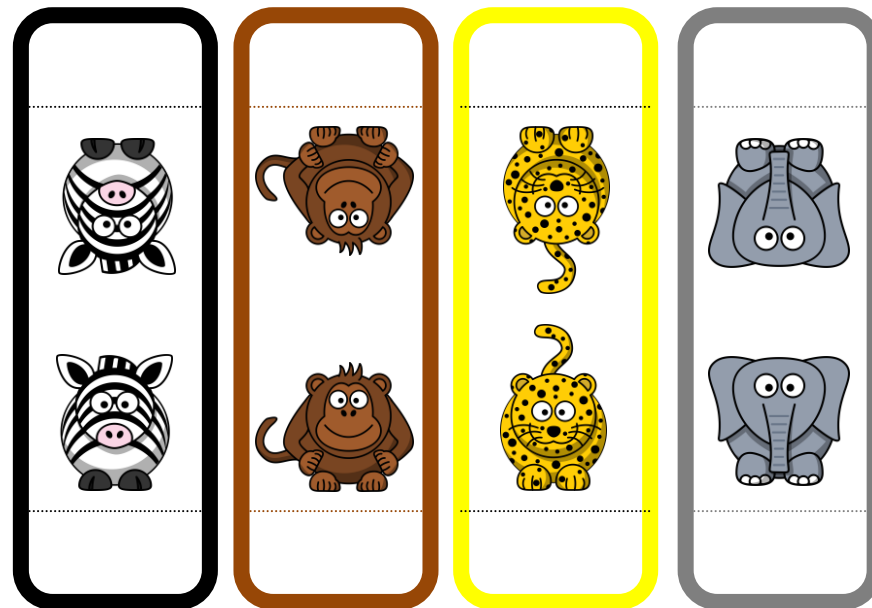
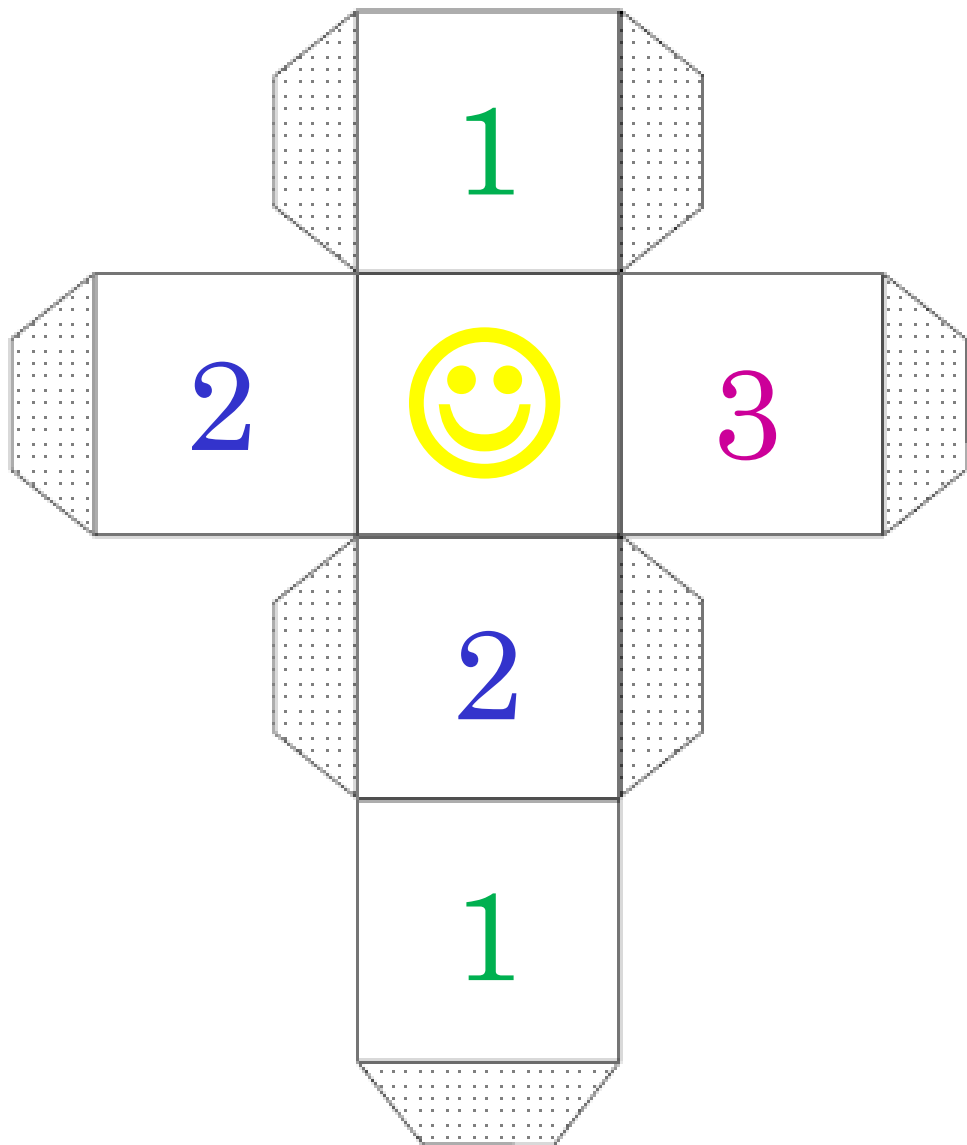
CARTES
REJETÉES











Règle du jeu

Le trio gagnant



Compétences travaillées :

- Anticipation de la fin d'un mot.
- Enrichissement du vocabulaire
- Compréhension
- Maintien en mémoire d'informations
- Aide à la prise de conscience de mécanismes de lecture.

But du jeu :

Il s'agit de constituer des trios formés des 2 parties d'un nom composé (ex : cerf-volant) et du dessin associé. Le premier à avoir pu reconstituer 4 trios a gagné.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Préparation :

Placer toutes les cartes bleues (début du nom composé) sur l'emplacement « pioche » de même couleur, faces cachées. Faire de même avec les cartes violette. Distribuer 4 cartes avec le contour en pointillés (2^{ème} partie du mot) à chaque joueur.

Déroulement :

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ. Les joueurs se déplacent, à tour de rôle, chacun avec son pion.

Le plus jeune commence : il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. S'il s'arrête sur une case bleue, il retourne la 1^{ère} carte de la « pioche bleue », s'il s'arrête sur une case violette il fait de même avec la pioche violette.

Si la carte retournée peut être associée à l'une des cartes en sa possession, il la garde (dans le but de former un trio) sinon, il la repose, face visible sur la pile « cartes rejetées ».

Le joueur suivant avance de même sur la piste et s'arrête sur la case de couleur indiquée par le dé. Selon le cas, il peut soit prendre la carte rejetée, soit retourner une autre carte de la pioche. Si cette carte piochée ne lui convient pas, elle viendra recouvrir la carte rejetée par le joueur précédent. Quand il n'y aura plus de cartes dans une pioche, les cartes rejetées seront à nouveau placées, faces cachées dans cette pioche.

Si le dé s'arrête sur la case 😊, le joueur n'avance pas mais peut choisir dans quelle pioche il va retourner une carte ou s'emparer d'une carte rejetée.

Plusieurs tours de piste sont possibles. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait reconstitué ses 4 trios.

Case particulière : la case bicolore permet au joueur de choisir dans quelle pioche il va retourner une carte.

Variantes :

Dans le but de **faciliter** le jeu on peut choisir de ne mettre dans la pioche que les cartes appartenant au trios à former (8 cartes si l'on joue à 2 ; 12 cartes si l'on joue à 3).

Si l'on veut **complexifier** le jeu on peut changer les cartes à distribuer et à placer dans les pioches. Par exemple : distribuer les cartes « début de mot » et mettre celles « 2^{ème} partie de mot » dans la pioche. Dans ce cas, le travail de mémorisation est plus difficile et oblige souvent à une relecture de tous les mots.

On peut aussi choisir de distribuer les cartes « dessins » ; les 2 pioches étant alors constituées des 2 parties des mots. Dans ce cas on ne travaille plus l'anticipation mais surtout la compréhension et le maintien d'informations en mémoire.

BON JEU !!!

Notice de montage

Le trio gagnant

Matériel nécessaire :

- papier cartonné A4 blanc 160g (type bristol)
- une paire de ciseaux
- colle en bâton
- ruban adhésif
- 3 élastiques

Composition

- un plateau de jeu (pages 7 à 10)
- 3 séries de 16 cartes (pages 1 à 6)
- 4 pions (page 11)
- 1 dé (page 11)

Réalisation :

Imprimer sur du papier cartonné les pages concernant le plateau, les pions, le dé ainsi que les cartes.

Montage :

- **le plateau :**
Couper sur les pointillés les marges basses des pages 7 et 8 et les marges gauches et droites des pages 8 et 10.
Positionner la page 8 sur la page 7 et la page 10 sur la page 9.
Positionner les pages 7 et 8 assemblées sur les pages 9 et 10 assemblées.
- **les pions :**
Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier sur les pointillés, endroit contre endroit, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.
- **les cartes :**
Découper les cartes. Les classer ensuite par série et les maintenir avec un élastique.
- **Le dé :**
Après découpage, replier les languettes vers l'intérieur, puis les encoller. Plier, sur les traits, envers contre envers. Reconstituer le dé en collant les languettes sur les faces opposées puis renforcer toutes les arêtes avec du ruban adhésif.