

Règle du jeu

Marions-les !



Compétences travaillées :

- Discrimination visuelle
- Amélioration du déchiffrage des mots se terminant en -ille, -ail/-aille, -eil/-eille, -euil/-euille, -ouil/-ouille
- Association d'un mot à sa représentation imagée.

Composition du jeu :

- 26 cartes sur lesquelles figurent, à chaque fois, 4 mots ou 4 représentations imagées de 13 mots se terminant par les sons en -ille, -ail/-aille, -eil/-eille, -euil/-euille, -ouil/-ouille.

But du jeu :

Être le premier à pouvoir se défausser de toutes ses cartes, en trouvant un mot commun ou une image commune entre sa carte et celle de référence.
Les associations peuvent être : mot/mot, mot/image, image/mot et image /image.

Préparation :

Mélanger soigneusement les 26 cartes et les répartir entre les joueurs. Les dernières cartes restantes sont empilées au centre de la table, en ne laissant visible que la face de l'une d'elles.

Chaque joueur place ses cartes, empilées, faces cachées, devant lui.

Déroulement :

Au top, donné par le joueur le plus jeune, les joueurs piochent la 1^{ère} carte de leur paquet et cherchent le mot ou le dessin commun entre leur carte et celle du centre. Dès qu'un joueur le trouve, il le nomme et place sa carte sur celle du milieu puis il pioche une nouvelle carte. Les autres joueurs gardent celle qu'ils ont en main et chacun cherche, à nouveau le mot ou le dessin commun entre sa carte et celle du milieu.

Cas particulier :

Si le joueur se trompe en nommant le mot commun ou l'image commune entre sa carte et celle du centre, il conserve sa carte.

Fin de partie :

Le premier joueur qui a réussi à se défausser de toutes ses cartes remporte la partie.

BON JEU !

abeille

soleil

bouteille

fil

chenille

médaille

réveil

abeille

grenouille

écureuil

fauteuil

abeille

réveil

soleil

ail

grenouille

écureuil

bouteille

réveil

feuille

feuille

médaille

fauteuil

soleil







