

sommeil

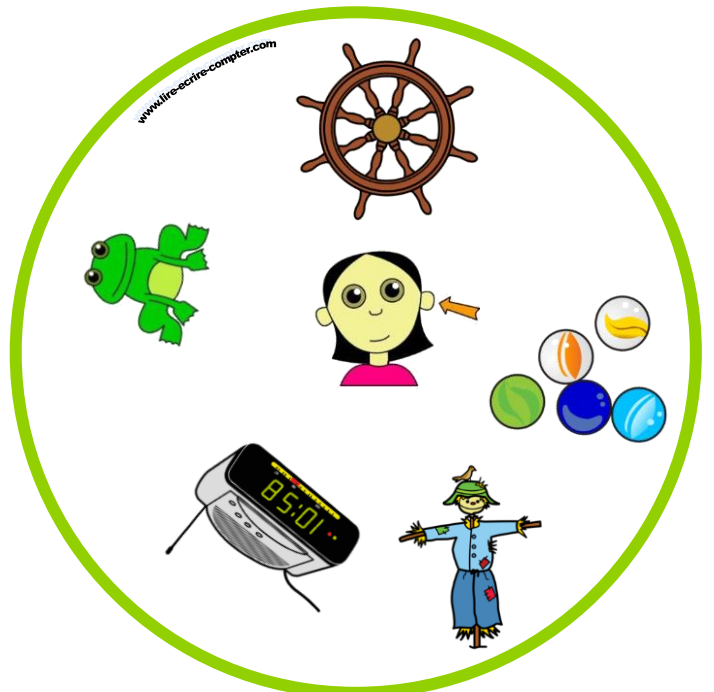
bétail

gouvernail

bouteille

nouilles

portefeuille

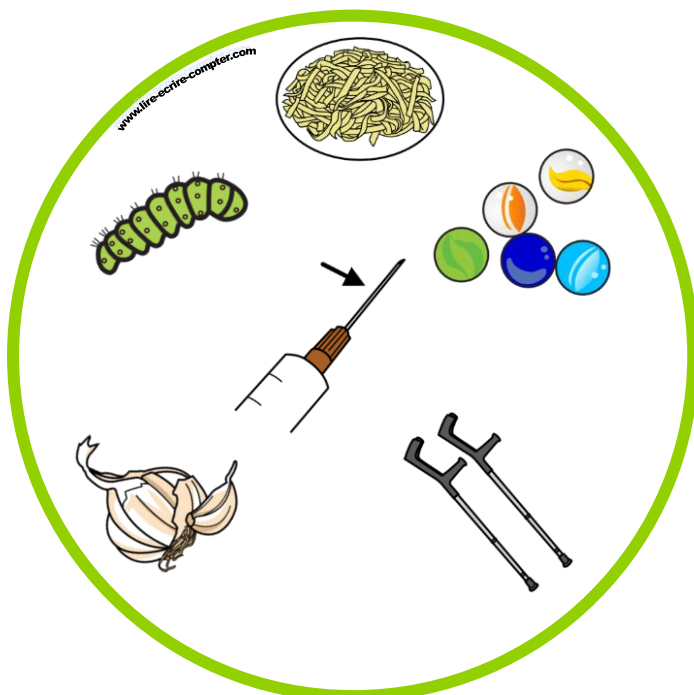




groseille œil
billes
paille chatouilles
bétail



corbeille citrouille
béquille
médaille oreille
bétail



éventail œil
citrouille
nouilles abeilles
réveil



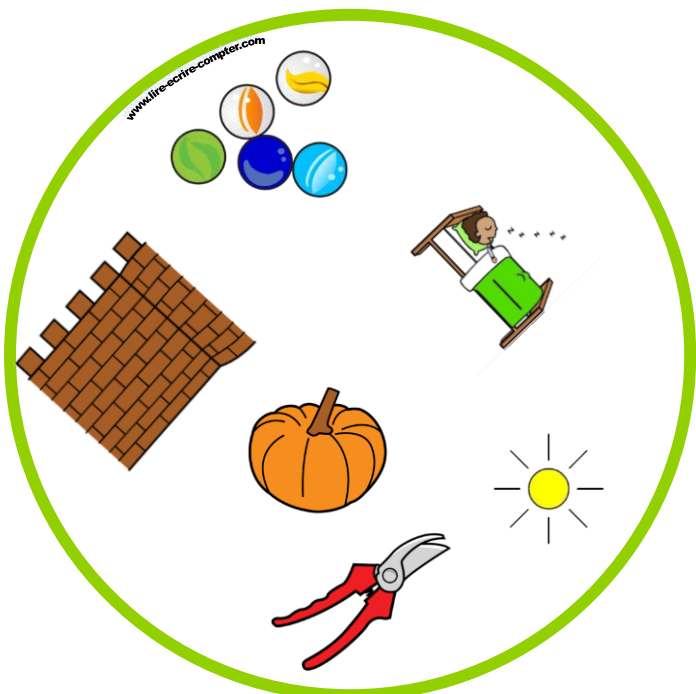
feuille nouilles
épouvantail
corbeille muraille
chatouilles



sommeil
écureuil
ail
feuille œil
oreille



paille chenille
sommeil
corbeille éventail
grenouille

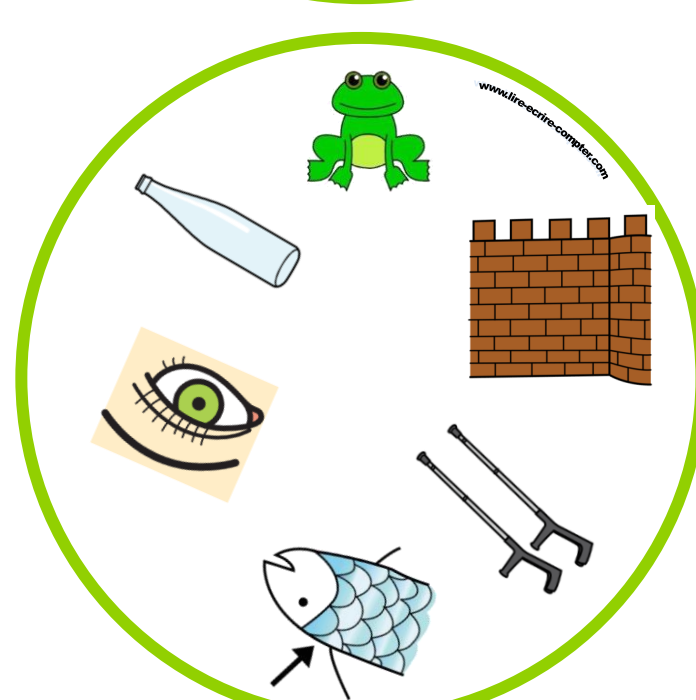




groseille
soleil
ail
corbeille
bouteille
réveil



épouvantail
paille
aiguille
bouteille
citrouille
écureuil



éventail
billes
bouteille
médaille
feuille
fenouil

Règle du jeu

Marions-les ! (nouvelle version)

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 :

- 31 cartes sur lesquelles figurent, à chaque fois, 6 mots ou 6 représentations imagées de 31 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 placée au centre du jeu..

Les associations peuvent être : mot/mot, mot/image, image/mot et image /image.

Préparation :

Mélanger soigneusement les 31 cartes et les répartir entre les joueurs. Les dernières cartes restantes sont empilées au centre du jeu, 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 !