

SYNODINGO

2 à 8 joueurs

Présentation du jeu

Le jeu comprend 4 cartes règles et 103 cartes synonymes organisées en 6 couleurs, qui correspondent à 6 niveaux de difficulté progressive (CE1-1, CE1-2, CE2-1, CE2-2, CE2-3, CE2-4).

À chaque niveau, il existe pour chaque carte une carte qui lui est synonyme et deux cartes qui lui sont contraires (antonyme). Par exemple, avec les cartes «beau», «joli», «laid» et «vilain» :
«beau» est synonyme de «joli»
«laid» est synonyme de «vilain»
«beau» est le contraire de «laid» et «vilain»
«laid» est le contraire de «beau» et «joli»

Remarque : le jeu permet d'aborder

- les notions de synonyme/antonyme
- les nuances de sens entre synonymes proches
- le vocabulaire abstrait



CE1-1



CE1-2



CE2-1

Niveaux de difficulté :

CE2-2



CE2-3



CE2-4



Si les personnages de deux cartes sont identiques, c'est que ces deux cartes sont soit synonymes soit contraires (antonymes).

Détacher Libérer en enlevant le lien.  Détacher	Séparer Écarter ce qui était joint ou attaché.  Séparer	Fixer Maintenir sur place, attacher, accrocher.  Fixer	Inverse Symétriquement contraire, exactement opposé.  Inverse
			

«Séparer» et «Détacher» sont synonymes.
«Fixer» est le contraire de «Détacher» et «Séparer».

Devinemoi (3 à 6 joueurs)

But du jeu : Deviner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur, sauf le Mistigri. Les poser en tas faces cachées au milieu de la table pour former une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne. À son tour, le joueur est le meneur de jeu. Il pioche alors une carte et lit sa définition.

Les autres joueurs proposent chacun à leur tour un mot correspondant. Le premier qui trouve le mot gagne la carte.

Si personne ne trouve, c'est le meneur de jeu qui gagne la carte.

Fin du jeu : Quand le tas est épuisé (ou au bout d'une durée fixée à l'avance si on veut des parties plus courtes), on compte ses cartes. Le joueur qui en a le plus a gagné.

Bataille (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur (même niveau) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes).

Le premier joueur qui trouve deux synonymes prend toutes les cartes sur la table et les met sous son jeu.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, on arrête la partie. Celui qui a le plus gros tas de cartes a gagné.

Variante : Pour prendre les cartes sur la table, il faut trouver deux contraires (antonymes).

Mistigri (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Ne pas avoir la dernière carte à la fin.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur. Les distribuer aux joueurs une par une. Chaque joueur :

- Élimine de son jeu les paires de cartes synonymes entre elles (il peut les poser sur la table devant lui).
- Prend les cartes restantes en main en éventail.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite et la met dans son jeu. S'il trouve deux cartes synonymes, il les pose. Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Fin du jeu : À la fin, il ne reste qu'une carte «Mistigri». Celui qui l'a a perdu.

Variante : Éliminer des cartes par paires qui sont des contraires (antonymes).

SpeedoSyno (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Se débarrasser de toutes ses cartes.

Préparation : Distribuer toutes les cartes d'une couleur aux joueurs, sauf le Mistigri. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en éventail, ou les pose devant soi.

Déroulement : On joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur a deux possibilités :

- Identifier dans son jeu deux cartes synonymes ou contraires entre elles : il les élimine alors en les posant sur la table.
- Choisir une carte dans son jeu, lire le mot de la carte à haute voix. Le premier joueur qui trouve dans son jeu un synonyme ou un contraire de ce mot le dit. Les deux joueurs éliminent alors leur carte en la posant au milieu de la table.

Fin du jeu : Le premier joueur à ne plus avoir de cartes a gagné.

Rami (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir dans son jeu trois paires de cartes synonymes ou contraires (antonymes).

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. À son tour le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.
- Rejette une carte de son jeu sur le tas face visible.

Fin du jeu : Quand un joueur a trois paires de synonymes ou d'antonymes dans son jeu, il dit "rami" et gagne (on peut avoir par exemple une paire de synonymes et deux paires de contraires).