

Le jeu comporte également 2 cartes de tirage (cartes « Violette ») permettant de tirer l'option « Lettres collées / Lettres dans l'ordre » et 6 cartes décrivant les règles du jeu.



TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT D'AUTRES RÈGLES
ET DES CONSEILS DE MISE EN ŒUVRE EN CLASSE SUR LE SITE
WWW.ARITMA.NET (SECTION TÉLÉCHARGEMENTS)

TOUS ENSEMBLE, SUITE MORTELLE : joueurs de niveaux homogènes à partir du CE2. Proposer des mots utilisant une série de lettres donnée.

Intérêt :

- Apprendre des mots.
- Mobiliser son vocabulaire.
- Connaître l'orthographe des mots.

DIX MOTS MAX : joueurs de niveaux homogènes à partir du CM1. Proposer une phrase utilisant plusieurs séries de lettres données.

Intérêt :

- Vocabulaire et orthographe.
- Construire des phrases.

Ils peuvent s'aider de leur document.

Si la carte violette indique « Lettres dans l'ordre », les joueurs cherchent des mots comprenant la série de lettres dans le même ordre, mais avec au moins une **lettre intercalée** (exemple : pour « PON », piéton, poignet, provenir).
Ils peuvent s'aider de leur document.

Les verbes conjugués, les lettres accentuées et les pluriels sont acceptés.

La manche se termine dès qu'un des joueurs a trouvé, dans son document, selon son âge :

6 ans	7 ans	8 ans	9 ans	10 ans	11 à 14 ans	15 ans ou plus
3 mots	4 mots	5 mots	6 mots	7 mots	10 mots	15 mots

Le joueur qui a gagné la manche gagne la carte « Lettres ».

Fin du jeu : On arrête dès qu'un des joueurs a gagné 3 manches. Il a gagné la partie.

Variante à partir du CE1 : Les joueurs doivent trouver des mots sans utiliser de document.

Si la carte violette indique « Lettres dans l'ordre », les joueurs cherchent des mots comprenant la série de lettres dans le même ordre, mais avec au moins une lettre intercalée (exemple : pour « PON », piéton, poignet, provenir).

Les verbes conjugués, les lettres accentuées et les pluriels sont acceptés.

La partie se termine dès qu'un des joueurs a trouvé, dans son document, autant de mots que son âge moins 3 (par exemple, 3 mots à 6 ans, 7 mots à 10 ans).

Fin du jeu : Les joueurs écrivent alors une liste unique à partir des mots trouvés par tous les joueurs, en ne retenant que les mots valides.

Les joueurs ont gagné si cette liste finale comprend un nombre de mots valides au moins égal au nombre de joueurs + l'âge du joueur le moins âgé - 4.

(Par exemple pour 3 joueurs de 7 ans, il faut obtenir au moins $3+7-4=6$ mots différents et valides)

Tirer au hasard une carte « Lettres ».

Déroulement : Le jeu se déroule en 10 tours.

À chaque tour, les joueurs écrivent simultanément un nouveau mot sur leur feuille. Dès que chacun a écrit son mot, on les compare et des points sont attribués :

Mots qui n'ont été proposés par personne d'autre.	2 points
Mots déjà proposés par un des joueurs lors d'un tour précédent.	0 point
Mots proposés par plusieurs joueurs au même tour.	1 point pour chaque joueur

Les verbes conjugués sont acceptés mais le même verbe ne peut être utilisé qu'une fois.

Les pluriels et les lettres accentuées sont acceptés.

Fin du jeu : Le joueur qui cumule le plus de points gagne la partie.

Tirer au hasard une carte « Lettres ».

Déroulement : Les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, un joueur doit énoncer un mot comprenant la série de lettres du niveau choisi. Il ne peut pas donner un mot qui a déjà été donné par un autre joueur.

Fin du jeu : Le premier joueur à ne pas trouver de mot, ou qui donne un mot qui n'est pas correct (ne comprenant pas la série de lettres demandée) a perdu.

Variante : Jouer en 10 manches. À chaque manche les gagnants marquent un point.

Tous les mots comptent, y compris ceux d'une lettre.

Au bout d'environ deux minutes, on compte les points : chaque joueur marque 1 point par série de lettres placée du premier niveau (●), 2 points pour les autres niveaux (● ● ● ●) et un bonus de 3 points s'il les a toutes placées.

Par exemple, avec la carte
« CH / CHE / CHA / CL / CHO »,
la phrase suivante vaut 11 points^(*) :

Charlotte va chercher des choux
2 pts 2 pts 2 pts 2 pts
au chocolat en Chine.
2 pts 1 pt



(*) : ne bénéficie pas du bonus car il manque « CL ».

Fin du jeu : Le premier joueur qui atteint 50 points a gagné.