

ORTHODINGO

Avec Orthodingo, vous allez pouvoir jouer à 3 jeux faciles d'orthographe pour toute la famille.

Les jeux proposés permettent tous de jouer des parties rapides (moins de 10 minutes).

Les cartes sont organisées en 6 séries qui permettent chacune de travailler une famille de difficultés orthographiques différente.

Un manuel pédagogique téléchargeable gratuitement est disponible (www.aritma.net rubrique téléchargements) et sera très utile aux enseignants.

Les niveaux de progression

Les cartes sont organisées en 6 niveaux de progression :

- **Niveau 1** : Digraphes*

**Son avec deux écritures différentes*



- **Niveau 2** : Trigraphes** et sons complexes

***Son avec trois écritures différentes*



- **Niveau 3** : Doubles lettres



Les silhouettes

Elles sont constituées de murailles de 4 hauteurs différentes. Un type de muraille représente un type de lettre.



Les lettres hautes comme :

b, d, h, k, l, t

Les lettres normales comme :



a (â), c (ç), e (é, è, ê), i, m, n,
o (œ, ô), r, s, u, v, w, x



La lettre haute et basse : le f

Les lettres basses comme :



g, j, p, q, y, z

Quiz

(2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possibles.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une série et former une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, le joueur dont c'est le tour est le meneur de jeu. Il :

- Tire la première carte de la pioche, la retourne sans la montrer aux autres et la pose sur le support de façon à ce que les autres joueurs puissent voir le dos de la carte, où se trouve la silhouette du mot.
- Lit à haute voix le premier indice.

Les autres joueurs proposent alors au maximum deux mots chacun.

Quiz par équipes

(4 à 8 joueurs)

But du jeu : Deviner le plus de cartes possible.

Préparation : Former 2 équipes (A et B). Prendre toutes les cartes d'une série et former une pioche. Poser le support et une des cartes de la pioche entre les 2 équipes de façon à ce que chaque équipe ne voit qu'un côté de la carte.

Déroulement : L'objectif pour chaque équipe est de deviner le mot qui est du côté de la carte qu'elle ne voit pas. Le jeu se joue en plusieurs tours. Les équipes jouent l'une après l'autre.

À chaque tour :

- On tire une carte.
- L'équipe A lit à haute voix le premier indice de son côté de la carte (Attention : ne donner aucune autre indication à part ce premier indice).

Le pendu – mode coopératif

(2 à 8 joueurs)

But du jeu : Trouver le mot le plus vite possible.

Préparation : Choisir une série de cartes et en faire une pioche. Prendre 10 cartes d'une autre série. Ces cartes figurent 11 « points de vie », empilés sur le côté de la table.

Déroulement : Un des joueurs prend le rôle de meneur de jeu. Il prend au hasard une carte à faire deviner dans la pioche. Il montre la silhouette du mot aux autres joueurs (de l'autre côté de la carte). Les joueurs disposent alors de 11 questions pour essayer de trouver le mot.

Le meneur de jeu répond aux questions. Il ne peut répondre que par OUI ou par NON. (Exemple : y a-t-il un A dans le mot ? Est-ce un mot féminin ? Est-ce un adjectif ?).