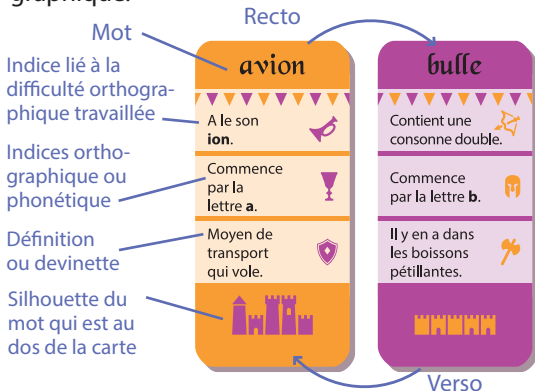


Principe des cartes

Ce jeu contient 100 cartes. Chaque face de carte représente un mot incluant une difficulté orthographique.



Parmi les 200 mots du jeu, il n'y a aucun pluriel ni verbes conjugués.

- Niveau 4 : Lettre finale muette



- Niveau 5 : Son « qu »



- Niveau 6 : Graphies contextuelles



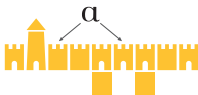
Les indices

Les 2 indices présents sur les cartes font réfléchir à l'orthographe du mot. Par exemple, le mot « villa » est difficile à écrire au CP car il comporte deux « l ». Il comporte donc l'indice suivant : « Je possède deux fois la même lettre ».

Exemple de silhouette pour le mot champagne :



NB : Les murailles peuvent être différentes pour une même lettre. Exemple le A de champagne :



Avez-vous bien compris ?
Quelle est la silhouette du mot famille ?



1



2



3

Réponse : silhouette numéro trois

6

Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu lit le deuxième indice. Les autres joueurs peuvent de même proposer deux mots chacun.

Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu lit le troisième indice. Les autres joueurs peuvent de même proposer deux mots chacun.

Dans le cas où le mot ne serait pas trouvé, le meneur de jeu gagne la carte.

Fin du jeu : On arrête dès que la pioche est épuisée. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Variante : Si un joueur a proposé le bon mot, il doit alors l'épeler.

- S'il donne la bonne orthographe, il gagne la carte, ainsi que la carte suivante du tas.
- Sinon, il gagne seulement la carte.



- Chaque membre de l'équipe B propose au maximum 2 mots.
 - Si un des mots proposés est le bon, l'équipe B **gagne la carte**.
 - Si aucun des mots proposés n'est le bon, c'est au tour de l'équipe A de jouer.
- L'équipe B procède comme expliqué précédemment. Si aucun des mots proposés par l'équipe A n'est le bon, c'est au tour de l'équipe B de rejouer.

On continue ensuite de la même façon pour le 2^e indice, et si personne n'a trouvé le mot, pour le 3^e indice. Dans le cas où le mot ne serait pas trouvé, la carte n'est gagnée par aucune équipe. L'équipe qui commence à lire est toujours celle qui a gagné au tour précédent.

Fin de partie : Quand la pioche ne contient plus qu'une carte, la partie se termine. L'équipe qui a gagné le plus de cartes a gagné la partie.

Pour chaque question, le meneur de jeu retire une carte « point de vie » du tas et la pose sur la table pour petit à petit former la figure d'un pendu à la 11^e carte.



Fin du jeu : Les joueurs gagnent s'ils trouvent le mot avec au maximum les 11 points de vie. Quand les 11 points ont été épuisés, ils ne peuvent plus poser de question mais seulement proposer des mots.

Variante (plus facile) : À la demande des joueurs, le meneur de jeu peut également lire un des deux premiers indices. Le premier indice coûte un point de vie, le deuxième indice coûte deux points de vie.