

Règles du jeu



10



2-4



Intervenant : facultatif

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4

Clientèle visée : 1^{er} cycle
du primaire

Préparation

- L'intervenant ou un joueur mélange les cartes et les distribue également entre les joueurs.

- Chaque joueur forme une pile avec ses cartes et la place, face cachée, devant lui.

Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence la partie.
2. Il prend une carte sur le dessus de sa pile et la pose, face visible, au centre de la table.
3. Tous les joueurs doivent rapidement lire le mot (ou le pseudomot) inscrit sur la carte et regarder l'image qui l'accompagne.
 - Si le mot inscrit correspond à l'image qui l'accompagne, les joueurs doivent taper sur la carte. Celui qui tape le plus rapidement gagne le tour.

Il récupère cette carte et la place près de lui : il a remporté cette carte.

- Si le mot inscrit n'est pas un vrai mot ou s'il ne correspond pas à l'image sur la carte, les joueurs **ne** doivent **pas** taper sur la carte. Il s'agit d'une carte-piège. Cette carte est laissée au centre de la table et la prochaine carte retournée sera placée dessus.

4. Lorsqu'un joueur tape sur une carte, tous les joueurs prennent le temps de décoder le mot afin de vérifier que l'image correspond bel et bien à ce mot. Ils demandent l'aide de l'intervenant au besoin. Si un joueur se trompe et tape sur une carte-piège, il perd deux de ses cartes remportées, si cela s'applique, et les place au centre sur la carte-piège.

**Il faut faire très attention,
car il y a de nombreuses
cartes-pièges dans le paquet !**

5. Le jeu se poursuit de la même façon à tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur retournant une carte de sa pile et la plaçant au centre de la table. S'il y a plus d'une carte au centre lorsqu'un joueur tape celle du dessus sur laquelle le mot et l'image correspondent, il récupère **toutes les cartes de la pile.**
6. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, les joueurs comptent les cartes qu'ils ont récupérées. Le ou les joueurs qui en ont gagné le plus remportent la partie.

Variantes

Sans course entre les joueurs :

Pour travailler davantage le décodage que la reconnaissance globale des mots, les joueurs peuvent retourner une carte à tour de rôle sans l'enjeu de rapidité.

Le jeu se déroule comme le jeu principal, mais lorsqu'un joueur place une carte au centre de la table, il est le seul à pouvoir taper ou non sur celle-ci. Il peut prendre son temps pour décoder le mot. Le joueur qui gagne le plus de cartes remporte la partie.

Partie courte

Au lieu d'utiliser tout le paquet de cartes, l'intervenant distribue 48 cartes également entre les joueurs.

Crédits :

Auteure : Stéphanie Renauld

Illustrations : Nathalie Laganière

Révision linguistique : Caroline Laflamme

Direction artistique : Anne-Marie Lévesque

Graphisme : Nathalie Laganière



Ce produit est conforme
à la nouvelle orthographe.