

# REGLES DE JEUX

## **Le mistigri** (jeu de lecture)

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes en associant deux cartes en paires qu'on posera au centre de la table. Le Mistigri est une carte avec la quelle on ne peut pas faire de paire.

Le jeu se déroule ainsi :

- On distribue toutes les cartes préalablement mélangées entre les joueurs.
- Tous les joueurs posent devant eux les paires qu'ils peuvent constituer (deux cartes qui comportent des mots ayant un phonème d'attaque commun comme arrivé et avale).
- Chaque joueur fait tirer une carte de son jeu à son voisin situé à sa gauche, qui pose deux cartes s'il a réussi à réaliser une paire avec cette nouvelle carte.
- Le joueur qui reste à la fin avec le Mistigri est le perdant.

Ce jeu peut se jouer de 2 à 4 joueurs. Le jeu du Mistigri se joue normalement avec 32 cartes réparties en 16 paires. Dans le jeu que je vous propose, j'ai intégré toutes les lettres de l'alphabet (sauf h, w et x) si bien qu'il y a plus de 16 paires. Ainsi, il est possible d'adapter le déroulement du jeu selon le niveau des élèves et les phonèmes à travailler.

## **Jeu de plateau** (jeu de lecture)

Le premier joueur lancé le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur celui-ci.

Deux cas sont possibles :

- le joueur tombe sur une case avec un mot écrit en lettres : le joueur lit alors le mot et cherche la case image correspondant. Il place alors son pion sur cette case (il peut soit avancer, soit reculer !)
- le joueur tombe sur une case image : le joueur cherche alors la case avec le mot écrit en lettres correspondante. De même, le joueur place alors son pion sur cette case (il peut soit avancer, soit reculer !)

Les joueurs jouent les uns après les autres. Quand un joueur fait une erreur, il passe son tour. Le premier qui arrive sur la case "arrivée" a gagné.

## **Le loto des singuliers et pluriels**

Les planches se présentent sous forme de deux colonnes : la première correspond au singulier et on y trouve trois cases dans lesquelles sont présents une image et un déterminant au singulier (un, une, la, le, ma, notre, ce...); la deuxième correspond au pluriel et on y trouve trois cases dans lesquelles sont présents une image et un déterminant au pluriel (des, les, ces, vos, ces...).

Ces planches sont accompagnées de mots étiquettes à découper et à placer dans un sac. Ces étiquettes comportent les différents mots à replacer au bon endroit sur les planches, selon leur nombre (singulier/pluriel) et leur illustration.

Ce jeu peut être joué de 2 à 4 joueurs (à 2 joueurs, il est possible de prendre deux planches par personne). Chaque joueur tire à tout de rôle un mot étiquette dans le sac et le premier qui remplit sa planche de jeux avec les noms bien accordés gagne.