Présentation du jeu

50 cartes « **Lettres** »
comprennent chacune
5 séries de lettres
de difficulté croissante.

1 2 3 4 5

La verte étant la plus
facile et **la rouge**
la plus difficile.

Intérêt du jeu

MotDingo vous propose 4 règles pour travailler le vocabulaire et l'orthographe.
Pour 2 à 8 joueurs, il permet de manipuler des mots dans les contextes suivants :

TOP LISTE : Idéal pour les joueurs de niveaux différents, à partir du CP jusqu'à l'âge adulte. Recherche de mots dans un texte associé ou sans texte (variante).

Intérêt :

- Utiliser un texte, même si on ne maitrise pas bien la lecture.
- Prendre conscience de l'orthographe des mots.
- Jouer avec des personnes de niveaux très différents.

Top Liste

(2 à 8 joueurs, à partir du CP - 6 ans,
possible avec joueurs de niveaux différents)

But du jeu : Être le premier à gagner 3 manches.

Préparation : Choisir un niveau de difficulté entre 1 (**Vert**) et 5 (**Rouge**) (🟢 🟢 🟡 🟠 🔴). Poser les deux cartes «Violette» faces cachées au centre de la table. Chaque joueur se munit d'un papier, d'un crayon et d'un document dans lequel il va pouvoir trouver des mots.

Déroulement : Le jeu se déroule en plusieurs manches. À chaque manche :
- Tirer au hasard une carte « Violette ».
- Tirer au hasard une carte « Lettres ».

Si la carte violette indique « Lettres collées », les joueurs cherchent des mots comprenant exactement la série de lettres du niveau choisi (exemple : pour « MI », ami, mille, amiral…).

Tous ensemble

(2 à 8 joueurs, à partir du CE2 - 8 ans, joueurs de niveaux homogènes)

But du jeu : Gagner le plus de points.

Préparation : Choisir un niveau de difficulté entre 1 (**Vert**) et 5 (**Rouge**) (● ● ● ● ●). Chaque joueur se munit d'un papier et d'un crayon.

Tirer au hasard une carte « Violette ». Si elle indique « Lettres collées », les joueurs devront chercher des mots comprenant exactement le groupe de lettres du niveau choisi. Si elle indique « Lettres dans l'ordre », les joueurs devront chercher des mots comprenant les lettres dans le même ordre, mais avec au moins une lettre intercalée (exemple : pour « SE », site, astre...).

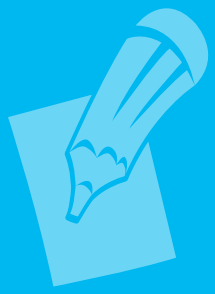
Suite mortelle

(2 à 8 joueurs, à partir du CE2 - 8 ans,
joueurs de niveaux homogènes)

But du jeu : Ne pas être à court de mots.

Préparation : Choisir un niveau de difficulté entre 1 (**Vert**) et 5 (**Rouge**) (● ● ● ● ●).
Poser les deux cartes « Violette » faces cachées au centre de la table.
Tirer au hasard une carte « Violette ».
Si cette carte indique « Lettres collées », les joueurs devront trouver des mots comprenant exactement la série de lettres (exemple : pour « MI », ami, mille, amiral…).

Si elle indique « Lettres dans l'ordre », ils devront trouver des mots comprenant les lettres dans le même ordre, mais avec au moins une lettre intercalée (exemple : pour « PON », piéton, poignet, provenir).



Dix Mots Max

(2 à 8 joueurs, à partir du CM1 - 9 ans,
joueurs de niveaux homogènes)

But du jeu : Faire une phrase comprenant le plus de séries de lettres possible de la carte tirée, en 10 mots maximum.

Préparation : Chaque joueur se munit d'un crayon et d'une feuille. Poser les cartes « Lettres » en un tas faces cachées sur la table.

Déroulement : Un joueur retourne la première carte « Lettres ». La manche commence. Tous les joueurs écrivent sur leur feuille une phrase qui comprend autant de fois que possible les 5 séries de lettres présentes sur la carte. Pour être correctes, les phrases doivent comporter un sujet et un verbe.

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.
- Connaitre 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.

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 **cher**che**r** des **cho**ux
2 pts 2 pts 2 pts 2 pts
au **cho**colat en **Ch**ine.
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.