

MÉCAMOTS

DÉMONTE DES MOTS AVEC
DUCOBU, C'EST RIGOLO !
NIVEAU 1



© Goll/Zorou - La Lombard (D'après Lombard S.A.) - 2007

TÊTU
TÊTUE

Mon frère ne change jamais
d'avis, il est têtu comme un âne.

TÊTU
TÊTUE

TÊTU
TÊTUE

UNE FLEUR

UN FLEURISTE
FLEURIR
UN CHOU-FLEUR
FLEURI, FLEURIE
UNE FLEURETTE
REFLEURIR
DÉFLEURIR

Niveau 1

Jeux des Mécamots

80 cartes pour mieux
connaître les mots

Sais-tu que beaucoup de mots de la langue française sont fabriqués à partir d'un mot simple ? Par exemple, «ÉCLAIRCISSEMENT» est fabriqué à partir du mot CLAIR, BOULETTE à partir de BOULE. Parfois deux ou trois mots entre dans la fabrication d'un autre mot : BOUTON-D'OR, CHASSE-NEIGE ou SERRE-TÊTE.

Mécamots

Niveau 1

Auteur : Tessa Escoyez

Illustrateur : Goll

Graphiste : Léon Remans

© Editions Altiora Averbode, 2007

ISBN 978-90-317-2524-3

D/2007/397/00

80 cartes

Public cible: 3e-4e primaires

www.verboede.be



8. Le soleil (4 à 8 joueurs avec un dé, une montre avec trotteuse et un animateur)

Préparation : Etale les 9 cartes de base en cercle au milieu de la table en suivant l'ordre alphabétique. Distribue les autres cartes, mets de côté celles qui sont en trop.

Jeu : L'animateur lance le dé et déplace le pion sur les cartes du cercle. Quand le pion s'arrête, les participants ont quelques secondes (nombre à décider avant le jeu) pour donner à l'animateur toutes les cartes avec des mots construits à partir de cette base. Puis on relance le dé. Ceux qui n'ont pas vu qu'ils avaient un mot de cette famille attendront le prochain tour. Le premier qui place toutes ses cartes gagne.

écrits sur les cartes retournées des pioches. Ils peuvent jouer sur leur pioche ou sur celle de leur adversaire. Ils retournent au fur et à mesure les cartes de leur propre jeu de manière à avoir toujours 5 cartes retournées devant eux. Quand plus personne ne peut placer de cartes, on retourne la carte suivante de la pioche. Quand un des joueurs n'a plus de cartes en main, il doit taper sur le tas le moins gros. Il reprend ce tas et son adversaire prend l'autre et on repart de plus belle. Mais attention : si le joueur se rend compte que son adversaire s'apprête à déposer sa dernière carte, il peut taper avant lui sur le tas le moins gros. Dans ce cas, c'est lui qui prend le tas le moins gros et son adversaire l'autre.

Avec ce jeu de cartes, tu peux jouer à 8 jeux différents. Ces jeux te permettront d'exercer ton sens de l'observation pour réussir à découvrir quels mots servent de base à la construction des mots écrits sur les cartes. Tu t'apercevras que le vocabulaire français est un formidable jeu de construction. En manipulant les cartes et en observant les mots, tu devieras la championne ou le champion des Mécamots ! Cela te permettra de mieux comprendre et de mieux retenir des centaines d'autres mots.

Matériel

9 familles de 8 cartes de mots + 5 cartes Mémo avec les listes des familles + 3 cartes blanches pour inventer des nouvelles familles.

Chaque famille se divise en deux groupes : tu verras sur chaque carte le picto *, mots courants ou le picto **, mots un peu moins courants. Si tu joues en petit groupe, divise le jeu en deux d'après ce signe.

Buc de tous les jeux

Observer attentivement les mots pour découvrir des paires, des suites, des familles... et les assembler. Pour certains jeux, celui qui a accumulé le

plus de cartes en fin de partie est le gagnant. Pour d'autres jeux, c'est le premier qui s'est débarrassé de ses cartes qui gagne.

Règle générale

Pour assembler les mots, ils doivent avoir une même base (ex. : fleur, fleuriste, defleur, deniger) ou un même suffixe (dentiste, fleuriste).

Attention, il ne faut pas confondre les mots commençant par des préfixes semblables avec des mots qui contiennent la même syllabe : boulsire et boutroner ne vont pas ensemble, par exemple, car bou fait partie des

mots de base : boule et boutron. Tu remarqueras aussi que des bases changent un peu devant certains suffixes : CROC devient CROCH, BOUTON prend un N en plus, etc. En cas de doute, utilise ton dictionnaire ou les cartes Mémo où les bases sont en gras.

Les jeux

1. Jeu des familles

Préparation : Choisis 6 à 9 familles de 4 mots (* ou **) ou 8 mots (* + **) en fonction du nombre et du niveau des joueurs. Mets en vire sur la table les cartes Mémo avec la liste des familles.

Jeu : Les joueurs se partagent les cartes. Chaque joueur à son tour demande à l'un de ses partenaires la carte qu'il désire obtenir pour compléter sa famille. Exemple : « Dans la famille **fleur**, j'voudrais **fleuriste**... » S'il obtient sa carte, il rejoue à nouveau, sinon il attend que son tour revienne. Dès qu'un joueur a reconstitué une famille, il la place devant lui. Celui qui a construite le plus de familles a gagné.

2. **Memory (2 à 8 joueurs)**

Préparation : Choisis 6 à 8 familles de 4 cartes et echangeles faces cachées contre la table.

Jeu : Chaque joueur à son tour retourne 2 cartes. Si elles ont la

même base (voir règle générale), il les gagne et peut rejouer. Sinon, il les remet en place et passe la main au suivant. En fin de partie, le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

3. **Trésor (4 joueurs)**

Préparation : Mélange les cartes puis distribue 18 cartes à tous les joueurs. Ils en étalent 4 devant eux et gardent les autres cachées. Ils doivent avoir en permanence 4 cartes retournées devant eux.

Jeu : Chaque joueur regarde les cartes des autres puis chacun à son tour devient le meneur et choisit dans son propre jeu (visible ou caché) une carte sur laquelle tous les autres

joueurs sont obligés de placer une de leurs cartes visibles si elle a une partie commune (base, préfixe ou suffixe) avec cette carte. Les joueurs peuvent choisir la carte qu'ils vont déposer au centre. S'ils n'ont pas de carte valable, rien ne se passe. Le meneur prend le tas des cartes récoltées. Les joueurs qui ont déposés une carte au centre en remplacent une nouvelle devant eux. Plus c'est au suivant. Le joueur qui aura pris le plus de cartes a gagné.

4. **Boulet noir (3 à 6 joueurs)**

Préparation : Retire toutes les cartes de la série **Boulet** sauf la carte **Boulet** : ce sera la carte « boulet noir ». Retire une autre famille de manière à garder 57 cartes.

Jeu : Les joueurs se partagent les cartes. Ils rejettent les paires de mots construits avec la même base. Ils pêchent une carte à tour de rôle dans le jeu de leur voisin de droite et rejettent les paires formées au fur et à mesure qu'ils acquièrent de nouvelles cartes. Celui qui reste avec le boulet noir a perdu.

5. **Domino (2 à 10 joueurs)**

Préparation : Choisis 4 familles pour deux ou trois joueurs puis ajoute une famille par joueur.

Jeu : Les joueurs se partagent les cartes. Le 1^{er} met un mot de base (ex : **touran**), le 2^e enchaine avec un mot dérivé ou composé sur la même base

(début donner ou bouton-d'or) et gagne deux points. S'il n'en a pas, il passe son tour. Le 3^e enchaîne d'un côté ou de l'autre de la chaîne avec un mot de la même base et gagne deux points. S'il n'en a pas, il peut placer un mot qui a le même préfixe (entêté – émergé), le même suffixe (boulier – dentier) ou, s'il s'agit d'un mot composé, qui est aussi composé (bouton-d'or/roulé-boulé). Il gagne alors un point. S'il n'a aucun mot valable, il passe son tour. Le premier qui a placé tous ses mots a gagné.

averbode **ÉDUCATIF**

6. **Mécomots** (6 à 10 joueurs avec un animateur pour la variante)

Préparation : Se joue avec • + •• .
Mélange bien le jeu.

Jeu : Se joue comme le domino mais avec une pioche et en superposant les cartes. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes constituent la pioche. Chacun jouera dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur dépose au centre de la table une carte de base (de préférence) ou une autre en précédant la base du mot qu'il dépose (ex. : bouton), le Z^e dépose sur cette carte un mot dérivé ou composé sur la même base (début donner ou bouton-d'or), le 3^e

enchaîne avec un mot de la même base. S'il n'en a pas, il peut placer un mot qui a le même préfixe (décollage – défiguré), le même suffixe (reger – éclairer) ou, s'il s'agit d'un mot composé, qui est aussi composé (bouton-d'or/roulé-boulé). S'il n'a aucun mot valable, il pioche et place la carte si elle convient. Celui qui a placé le premier tous ses mots a gagné.

Variante : Tu peux jouer sans perdre le tour de chacun, c'est alors le plus rapide qui dépose sa carte ou la donne à l'animateur. Attention, l'animateur vérifie et impose un gage à celui qui se trompe !

7. **Croquette rapide** (2 joueurs, face à face)

Préparation : Sur une table, les joueurs placent successivement devant eux un tas de 5 cartes dont ils retournent la dernière, puis un tas de 4 cartes dont ils retournent la dernière et ainsi de suite jusqu'à un 5^e tas. Quand les cartes sont prêtes devant eux, ils divisent le restant des cartes en deux pioches qu'ils placent au milieu de la table.

Jeu : Les joueurs retournent chacun une carte de leur pioche qu'ils placent à côté de celle-ci. A ce moment, ils doivent le plus rapidement possible placer sur les cartes retournées des deux pioches les cartes visibles de leur jeu qui ont une base, un préfixe ou un suffixe en commun avec les mots