



ALPHABET-VOCABULAIRE

REGLES DU JEU

Contenu :

- 26 cartes de l'alphabet de A à Z (en bleu)
 - 6 voyelles (A E I O U Y) (en bleu)
 - 1 Joker (en bleu)
- 26 cartes de l'alphabet de A à Z (en vert)
 - 6 voyelles (A E I O U Y) (en vert)
 - 1 Joker (en vert)

But du jeu :

Aider à apprendre l'alphabet et l'orthographe des mots

REGLE N° 1
Aider à apprendre l'alphabet

Préparation du jeu :

- Utiliser un alphabet
- Mélanger les cartes et les distribuer à chaque joueur (pour 3 joueurs, ne pas distribuer les 2 dernières cartes)

Déroulement du jeu :

- Le premier joueur pose une de ses cartes
- Le joueur suivant doit reconnaître la lettre ainsi que le dessin. S'il donne une bonne réponse, il gagne la carte et la pose sur un tas devant lui. S'il se trompe, il passe son tour et élimine la carte du jeu. Chaque joueur joue à tour de rôle.

Exemple, 2 joueurs A et B

- A retourne la H de "Hydre".
- B reconnaît la lettre H et le dessin associé "Hydre". Il gagne la carte H.
- B retourne le F de "Fleur".
- A ne reconnaît pas la lettre. Il passe son tour et élimine la carte du jeu.
- A retourne la R de "Requin".
- B reconnaît la lettre "R" et le dessin associé "Requin". Il gagne la carte R.
- B retourne...

Le gagnant :

Est déclaré vainqueur le joueur qui a gagné le plus de cartes.

REGLE N° 2
Aider à apprendre l'orthographe des mots

Préparation du jeu :

- 2 joueurs A et B.
- Chaque joueur prend un alphabet de couleur différente ainsi qu'un jeu de voyelles. Ils mélangent.
- Chaque joueur prend 5 cartes en main et pose le reste de son alphabet devant lui, sur un tas, face cachée.

Déroulement du jeu :

- Les 2 joueurs piochent chacun une carte de leur tas, la retournent sur le côté.
- 1er joueur : es. 2ème joueur : av.

carton C	avion A
----------	---------

Le but du jeu étant de reconstituer le mot "Camion" et le mot "Avion" (sans ordre particulier).

- Chaque joueur pioche, chacun son tour, une carte dans son tas et pose une de ses cartes qui permet de constituer un des 2 mots.
- Si aucune de ses cartes ne permet de composer un des 2 mots, il retire une carte de son jeu, la met de côté, de manière à avoir constamment 5 cartes en main.

Le gagnant :

Lorsque les 2 mots sont totalement constitués, compter les cartes que chacun a posées (2 couleurs différentes). Celui qui a posé le plus de cartes a gagné le partie.

LES JOKERS

Chaque joueur intègre 1 joker de la même couleur dans son jeu et peut s'en servir pour remplacer la carte de son choix. A la fin de la partie, le Joker est compté avec les cartes de la même couleur.

REGLE N° 3
Aider à apprendre à placer qu'on écrit les lettres de l'alphabet

Préparation du jeu :

- 2 joueurs A et B
- Distribuer un alphabet complet à chaque joueur

Déroulement du jeu :

- A pose une carte de son jeu
- B doit poser la lettre qui vient avant ou après dans l'ordre de l'alphabet.
- Si B pose la bonne carte, il gagne les 2 cartes de l'alphabet (vérifier sur le tableau de classement)
- Si B se trompe, les 2 cartes sont éliminées du jeu
- Chaque joueur joue à tour de rôle

Exemple :

- A pose : D
- B pose E et remplace les 2 cartes car E se trouve après le D dans l'ordre d'énumération de l'alphabet
- B pose H
- A pose I et remplace les 2 cartes.
- A pose O
- B pose Q
- B se trompe, les 2 cartes O et Q sont éliminées du jeu et B ne gagne aucune carte

Le gagnant :

Est déclaré vainqueur le joueur qui a gagné le plus de cartes

Alphabet

1 A a	2 B b	3 C c
4 D d	5 E e	6 F f
7 G g	8 H h	9 I i
10 J j	11 K k	12 L l
13 M m	14 N n	15 O o
16 P p	17 Q q	18 R r
19 S s	20 T t	21 U u
22 V v	23 W w	24 X x
25 Y y	26 Z z	