

Avant de jouer

Il est nécessaire de s'entraîner à remettre ensemble les familles de lettres sans compétition. L'enfant doit dans un premier temps jouer avec les cartes et s'amuser à regrouper les différentes graphies.

a A a

Jeu des 10 familles

Choisir 10 familles (images - minuscules - majuscules - liées) pour avoir 40 cartes en tout.

Le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de familles possible.

Un joueur, désigné au hasard, bat les cartes, et en distribue selon les variantes, 6 à chaque joueur. Le reste constitue la pioche. Le voisin, placé à la gauche du donneur, parle le premier.

Il demande une carte d'une famille dont il possède déjà une ou plusieurs cartes, il demande à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qu'il souhaite obtenir.

Pour cela il dit par exemple : « Dans la famille A, j'aimerais la Majaucule ».

Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner.

- Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait, il peut rejouer.

- S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche.

(Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer!)

sinon c'est au tour du joueur suivant, à gauche du demandeur, de jouer.

Si le demandeur suivant est le même joueur à qui une carte a été demandée, il ne peut redemander cette même carte.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour du joueur suivant. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans cartes, il en pioche une et pose une question aux autres joueurs, la partie continue. S'il n'y a plus de pioche, il attendra que les autres joueurs n'aient plus de cartes à poser.

Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a constitué la première famille.

Jeu du voleur

2 à 4 personnes.

Choisir 15 paires (image/lettre ou majuscule/minuscule) et rajouter le voleur (ci-dessous)

Les cartes bien mélangées sont distribuées en nombre égal.

Les paires présentes chez les joueurs peuvent être déposées immédiatement sur la table.

Le joueur ayant le grand nombre de cartes, les présentent à l'envers à son voisin de droite.

Ce dernier en tire une, contrôle s'il peut former une paire, (si oui, il dépose la paire sur la table). Si non, il la garde dans sa main.

Il poursuit la partie par la droite en présentant ses cartes au joueur suivant.

Celui qui a le Voleur à la fin du jeu perd la partie.

