

# Répertoire et règles de jeux du dispositif "Deux mots par jour" (Fanny De La Haye)

*Pour le niveau Petite section, les outils sont en cours de construction*

<b>Moyenne section</b>	<b>Les jeux et jouets</b> <i>Encours de construction</i>	<b>La météo</b>	<b>Le zoo</b>	<b>La mer</b>	<b>Les contes</b>
<b>Jeu de memory</b>		X	X	X	X
<b>Jeu de l'oie</b>		X	X	X	X
<b>Jeux des familles</b>		X	X	X	X
<b>Dobble</b>		X	X	X	X
<b>Jeu de kim</b>		X	X	X	X
<b>Loto</b>		X	X	X	X
<b>Jeu des contraires</b>				X	
<b>Jeu des mots qui se prononcent pareil</b>				X	
<b>Barrer l'intrus</b>				X	X
<b>Compléter des séries</b>				X	X
<b>Trouver le bon dessin (avec les petites cartes du thème)</b>					X

## Règles de jeux :

### Jeu de Memory

(au moins deux joueurs)

#### Matériel :

Petites cartes du thème  
*en double exemplaire*

#### But du jeu :

Posséder le maximum  
de paires de cartes identiques  
en fin de partie.



Exemple du thème "La météo"

### Règles du jeu :

Etaler les cartes faces cachées, les mélanger, puis éventuellement les disposer de manière organisée.

A tour de rôle, chaque joueur retourne deux cartes de son choix :

- si elles sont identiques, le joueur regroupe la paire de cartes, la conserve à côté de lui et rejoue ;
  - si elles sont différentes, le joueur les retourne faces cachées, en les laissant au même endroit, et c'est au joueur suivant de jouer.
- Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées. Le gagnant est celui qui a le plus de paires en fin de partie.

### Jeu de l'oie

(au moins deux joueurs)

#### Matériel :

Planche de jeu de l'oie, dé  
(de 3, soit deux faces pour  
chaque nombre de 1 à 3),  
pions

#### But du jeu :

Arriver le premier sur la case  
"Arrivée".



Exemple du thème "La météo"

### Règles du jeu :

Chaque joueur reçoit un pion. Chacun lance le dé à tour de rôle, et avance son pion sur la piste, du nombre de cases indiqué par le dé.

Quand un joueur tombe sur une illustration du thème, il donne le mot correspondant, puis produit une phrase contenant ce mot. Deux pions ne peuvent occuper la même case : si on tombe sur une case occupée, on retourne à la case d'où l'on vient.

Les cases spéciales :

- si le joueur tombe sur la case "Oie", il avance encore une fois du nombre de cases indiqué par le dé ;
- si le joueur tombe sur la case "Prison", il ne joue pas pendant un tour (ou deux).

En fin de parcours, pour gagner, le nombre indiqué par le dé doit correspondre exactement à celui des cases restantes jusqu'à la case "Arrivée". Si le nombre du dé dépasse, le joueur doit repartir en arrière d'autant de cases.

### Jeu des familles

(au moins deux joueurs)

#### Matériel :

40 cartes composant 10 familles de 4 (sur lesquelles on ne choisit que 6 familles, c'est-à-dire 24 cartes)

#### But du jeu :

Avoir réuni le plus de familles complètes en fin de partie.



Exemple du thème "La météo"

#### Règles du jeu :

Chaque joueur reçoit 4 cartes. Le reste des cartes constitue la pioche. A tour de rôle, chaque joueur demande, à la personne de son choix, si elle possède la carte qu'elle souhaite (exemple : "Dans la famille PARA, je voudrais le parapluie). Si le joueur questionné possède la carte, il doit la donner à celui qui la demande. S'il ne possède pas la carte, celui qui la demande doit piocher une carte. Quand un joueur a une famille complète, il la pose à côté de lui sur la table. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les familles aient été réunies. Le gagnant est le joueur qui a réuni le plus de familles complètes en fin de partie.

### Dobble

(jeu d'observation et de rapidité, à deux joueurs au moins)

#### Matériel :

Cartes du Dobble

#### But du jeu :

Se débarrasser de toutes ses cartes.



Exemple du thème "La météo"

#### Règles du jeu :

Il faut placer une carte au centre de la table et distribuer le reste des cartes entre les joueurs. Chacun place son tas devant lui, faces des cartes visibles.

Au "Top départ", les joueurs tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de leurs cartes, en les empilant sur le tas central. Pour se débarrasser d'une carte, il faut nommer le dessin commun entre sa carte et la carte centrale (du dessus du tas).

Le gagnant est le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes.

### Jeu de Kim

(quatre à six joueurs)

#### Matériel :

Petites cartes du thème (et cartes complémentaires)

#### But du jeu :

Gagner le maximum de cartes.



Exemple du thème "La météo"

#### Règles du jeu :

Placer 7 ou 8 cartes faces visibles sur la table. Le meneur de jeu demande aux joueurs de bien les observer pour les mémoriser. Ensuite, il demande aux joueurs de fermer les yeux. Il cache alors une carte. Les joueurs rouvrent les yeux. Celui qui nomme la carte qui a disparu la gagne.

Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus de cartes en fin de partie (quand il n'y a plus de cartes sur la table).

### Jeu de loto

(quatre à six joueurs)

#### Matériel :

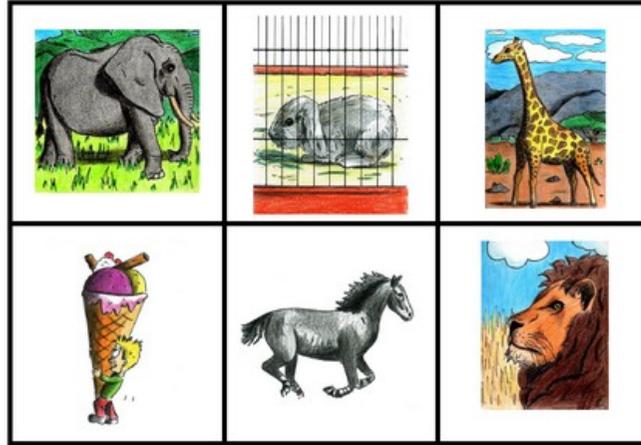
4 à 6 planches

(vierges ou illustrées)

et petites cartes du thème

#### But du jeu :

Remplir sa planche le plus rapidement possible.



*Exemple du thème "Le zoo"*

### Règles du jeu :

Chaque joueur reçoit une planche de loto vierge. Les cartes à placer sur les planches sont disposées faces visibles au centre de la table. A tour de rôle, chaque joueur choisit une carte en la nommant. Si le groupe est d'accord, le joueur pose sa carte sur sa planche.

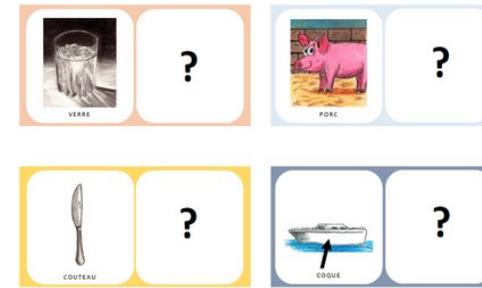
Variante (règle habituelle, avec des planches illustrées) : le meneur pioche une carte, dans un lot de cartes faces cachées. Il nomme cette carte sans la montrer. Le joueur qui a le mot sur sa planche l'annonce. Si c'est exact, le meneur lui donne la carte, et le joueur la place sur sa planche.

Le gagnant est le joueur qui a rempli sa planche le premier.

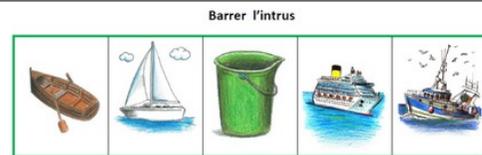
### Supports pour les autres jeux possibles de la liste (exemples sur le thème de "La mer")



*Jeux des contraires*



*Jeux des mots qui se prononcent pareil*



Barrer l'intrus

Barrer l'intrus



*Barrer l'intrus*



Compléter les séries



Compléter les séries

*Compléter des séries*

<b>Grande section</b>	<b>L'école</b>	<b>La grande motricité</b>	<b>Le corps humain</b>	<b>Le jardin</b>	<b>Les émotions</b>
<b>Jeu de memory</b>	X	X	X	X	X
<b>Jeu de l'oie (avec carte "Pont" qui fait avancer de 3 cases)</b>			X	X	
<b>Jeux des familles</b>				X	
<b>Dobble</b>	X	X	X	X	X
<b>Jeu de kim</b>	X	X	X		
<b>Loto des contraires</b>		X			
<b>Jeu du Mistigri</b>	X	X			
<b>Jeu des paires</b>	X	X			
<b>Jeu du Lynx</b>	X	X	X	X	X

## Règles des jeux du Mistigri et des paires (de contraires) :

### Mistigri : 4 joueurs

**Matériel :** 31 des 32 cartes du thème + carte « Mistigri »

**But du jeu :** Réussir à se débarrasser le premier de toutes ses cartes et donc ne pas finir avec la carte « Mistigri ».

**Règle du jeu :** Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans le jeu, ils peuvent constituer des paires de contraires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte en nommant les paires. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.

### Jeu de paires : 4 joueurs

**Matériel :** 31 des 32 cartes du thème + carte « Joker »

**But du jeu :** Réussir à se débarrasser le premier de toutes ses cartes

**Règle du jeu :** Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires de contraires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte en nommant les paires. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.

**Le joker** permet de former une paire : le joueur l'utilise avec une des cartes de son jeu. Par exemple, il pose la carte « accélérer » et le Joker qui représente « ralentir ».

*NB : A chaque fois qu'un joueur pose une paire de contraires sur la table, il doit les nommer.*

### **Règle du jeu du lynx :**

#### **Règle 1 :**

Chaque joueur reçoit 3 pions de couleur (1 couleur par enfant)

Chaque joueur pioche 3 images dans la pioche sans regarder (on pourra utiliser les petites cartes)

On regarde tous en même temps ses cartes et on met 1 jeton sur chaque image du plateau qui correspond à ses cartes. Celui qui a gagné est celui qui a trouvé toutes ses cartes sur le plateau en premier.

Lorsque les jetons ont été posés, l'enfant est invité à faire une phrase avec le mot qu'il a trouvé.

Après, on remet les cartes dans la pioche et on rejoue.

#### **Règle 2 :**

Chaque joueur reçoit des pions de couleur (1 couleur par enfant)

Le meneur de jeu tire une carte dans la pioche, la montre aux joueurs en la nommant.

Les élèves doivent poser le plus vite possible leur pion sur l'image correspondante du plateau. Lorsque le jeton est posé, le joueur est invité à faire une phrase avec le mot qu'il a trouvé.

Et ainsi de suite...

#### Variante :

Le meneur de jeu tire une carte dans la pioche, fais une phrase avec le mot sans montrer l'image.

*Planche loto des contraires*

