

# J eux - J eux - J eux - J eux - J eux -

Voici trois jeux qui peuvent aider les enfants qui ont du mal à prendre des repères pour écrire correctement les mots.

## Objectifs :

Ces jeu amènent les enfants à :

- prendre conscience que de nombreux mots se ressemblent
- rechercher des similitudes entre mots
- prendre conscience et mémoriser les suffixes de la langue française
- mémoriser des groupes de mots de même étymologie
- manipuler les mots, couper, recomposer
- se constituer ses propres démarches mnémotechniques (visuelles, auditives, sémantiques)...

## LA PÊCHE AUX MOTS

### Matériel :

- une série de cartes avec des mots auxquels il manque une lettre (ex. - ose), chaque carte permet de fabriquer plusieurs mots (ex. rose, pose, dose)
- une série de cartes avec des lettres,
- une feuille et un crayon par joueur.

### Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 6 cartes-mots, on laisse le reste du paquet en pioche.

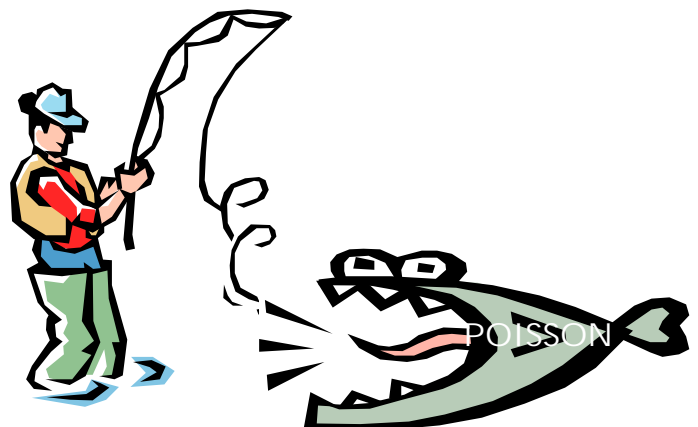
Le premier joueur tire un carte du paquet des cartes-lettres.

Il la laisse visible par tous sur la table, et cherche dans son jeu s'il peut fabriquer un mot avec cette lettre.

Si oui, il annonce le mot trouvé, montre sa carte et écrit le mot sur sa feuille. Ensuite il peut soit conserver sa carte-mot, soit la placer sous la pioche et tirer une nouvelle carte-mot. Puis c'est au joueur suivant de retourner une carte-lettre.

Si non, il passe son tour et c'est au joueur suivant d'essayer de fabriquer un mot, etc.

Le gagnant est celui qui a trouvé le plus de mots.



## LES MARIAGES DES MOTS

### Matériel :

- un paquet de cartes sur lesquelles il y a des mots (ex. habitude, solitaire).
- Les mots sont imprimés en couleur. Deux mots de la même couleur permettent un mariage à coup sûr.
- Les mots de couleurs différentes peuvent réaliser un mariage ou non.
- une feuille et un crayon par joueur.

### Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 6 cartes. le reste du paquet sert de pioche.

Le premier joueur tire une carte dans la pioche et cherche s'il peut réaliser un mariage dans son jeu, c'est-à-dire à partir de deux mots en fabriquer un troisième (ex. avec "habitude" et "solitaire" je peux faire "solitude").

Si oui, il annonce son mot, montre ses deux cartes et écrit le mot trouvé. Ensuite il remet dans la pioche une de ses cartes.

Si non il rejette une carte dans la pioche.

Le gagnant est celui qui a trouvé le plus de mots.



## LES FAMILLES DE MOTS

C'est le principe du jeu des 7 familles avec des familles de mots de même étymologie.

A vos méninges !

Inventez des cartes pour ces jeux, expérimentez des variantes...

Et si vous voulez que nous échangions nos découvertes, écrivez-moi:

VALÉRIE BLIN  
12, RUE DU FRÊNE  
79000 NIORT

