

## OBJECTIFS

- ★ Lire aisément les mots les plus fréquemment rencontrés

## REFERENCES

- ★ Cacofolie, Gigamic : <http://www.gigamic.com/cacofolie-jeux-de-societe-c-29-p-91.html>

## SUPPORTS

- ★ Cartes mots : mots écrits dans les 3 graphies (script, capitales et cursive)
- ★ cartes images : mots illustrés
- ★ 2 cartes monstres et 2 cartes livres

## REGLE DU JEU 1 : DECOUVERTE DU JEU

- ★ Se joue sans les cartes monstre et livre
- ★ Mélanger les cartes images, côté face non visible, et les poser sur la table.
- ★ Mélanger les cartes mots et les distribuer aux joueurs, côté face non visible.
- ★ Les éventuelles cartes restantes sont mises de côté.
- ★ Chaque joueur forme une pile avec ses cartes sans les regarder.
- ★ Puis il prend les trois premières de cette pile et les regarde attentivement.
- ★ A son tour, un joueur pose d'abord une de ses cartes mots devant lui, côté face visible et lit le mot. Puis, il tourne l'une des cartes images en essayant d'en trouver une dont l'image correspond à celle de sa carte mot.
  - ✓ si les deux cartes ne désignent pas le même mot, le joueur reprend sa carte et retourne la carte image (face cachée). C'est alors au tour du joueur suivant.
  - ✓ si les deux images sur les cartes désignent le même mot, le joueur peut se débarrasser de sa carte mot. La carte image reste à sa place, toujours côté face visible.
  - ✓ Le joueur rejoue. Il choisit une nouvelle carte parmi ses cartes mot et tourne une autre carte image. Il peut ainsi continuer à tourner des cartes aussi longtemps que les mots qu'elles désignent correspondent – ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cartes.
- ★ Dans tous les cas, le joueur lit le mot inscrit sur la carte image
- ★ Lorsque son tour prend fin, le joueur doit retourner toutes les cartes images découvertes. Ensuite, il complète ses cartes mots en piochant dans sa propre pile, pour avoir à nouveau trois cartes en main.

## REGLE DU JEU 2 : AVEC DES CARTES PIEGES

- ★ Même règle que le jeu de découverte mais on ajoute 2 monstres et 2 livres parmi les cartes image
- ★ Si un joueur tombe sur une carte monstre, il doit tourner une nouvelle carte image afin de trouver un livre pour faire fuir le monstre :
  - ✓ si le joueur trouve un livre, il récupère la dernière carte mot qu'il a joué et passe la main au joueur suivant.
  - ✓ si le joueur tombe sur une carte image, il mélange toutes les cartes images.

## VARIANTES

- ★ Faire varier le nombre de cartes distribuées (5 par exemple)
- ★ Quand un joueur tire une carte monstre :
  - ✓ Si le joueur tire le livre, on poursuit le jeu sans changement
  - ✓ le joueur prend une carte mot non encore gagnée à chacun des joueurs
- ★ les joueurs ne prennent pas de cartes mais jouent avec la première carte de leur tas et la replace sous la pile si elle n'est pas gagnée

## CRITERES D'ACHEVEMENT

- ★ Le premier joueur qui réussit le à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie.

## CRITERES DE REUSSITE

- ★ Les élèves sont capables de reconnaître les mots par adressage
- ★ Les élèves mémorisent la position des cartes images
- ★ Les élèves augmentent leur capital de mots lus par adressage