



terre



terreur



terrain



terrible



déterrer



terrifier



atterrir



terroriste



souterrain



terroriser



atterrer



terrorisme



col



colle



couleur



collier



décoller



colorant



collet



collage



colorier



encolure



encollage



décoloration



torticolis



collant



coloriage



décolleté



recoller



coloriste



corne



corps



biscornu



corpuscule



licorne



corset



écorner



corpulent



racornir



incorporer



cor



corsage



chair



charcutier



charnu



charnier



carnassier



carnivore



charrette



charron



charrue



charretier



charretée



antichar



**Joker
dico**



**Joker
dico**



**Joker
dico**



**Joker
dico**



**Joker
dico**



**Joker
dico**



colle
décoller
collage
encollage
collant
recoller



couleur
colorant
colorier
décoloration
coloriage
coloriste



corne
biscornu
licorne
écorner
racornir
cor



corps
corpuscule
corset
corpulent
incorporer
corsage



charrette
charron
charrue
charretier
charretée
antichar



chair
charcutier
charnu
charnier
carnassier
carnivore



terre
terrain
déterrér
atterrir
souterrain
atterrer



terreur
terrible
terrifier
terroriste
terroriser
terrorisme



col
collier
collet
encolure
torticolis
décolleté

Objectifs :

- ↪ Accroître le registre lexical.
- ↪ Savoir rechercher le sens d'un mot.
- ↪ Manipuler la notion de famille de mots.

Règles du jeu :

Jeu à 4 joueurs + 1 arbitre. Dictionnaires à disposition et chronomètre (ou sablier).

L'arbitre dispose des cartes bleues, cartes non visibles par les autres joueurs.

L'arbitre distribue 10 cartes à chaque joueur, dépose le paquet et vire une carte à côté du talon.

Le premier joueur prend une carte dans le talon ou la carte située à côté du talon, puis en vire une de son jeu, face visible, à côté du talon.

Le but étant de se débarrasser de ses cartes selon les principes suivants :

- ↪ On ne peut débiter qu'à la condition de pouvoir poser 3 cartes mots de la même famille.
- ↪ A partir de ce moment là, on peut poser toute carte complétant une famille débutée ou poser deux cartes d'une même famille.

Les cartes Dico joker permettent aux joueurs qui les abattent au moment désiré à vérifier les hypothèses sur les séries avec le dictionnaire sur un temps de 3 minutes, sous contrôle de l'arbitre.

Le vainqueur de la partie marque 25 points.