

## Règles des jeux

### **Les moufles** (activité collective – facile à refaire si pas d'imprimante)

Toutes les cartes sont distribuées entre les différents joueurs. Ce jeu se joue à la manière d'un mistigri : le but est de se débarrasser le plus rapidement de ses cartes. Pour cela il faut constituer des paires de moufles composées d'une lettre en capitale et de la même en script. Les joueurs commencent par se défaire de leurs paires (**en nommant la lettre représentée**) puis piochent à tour de rôle une carte dans le jeu de leur voisin de gauche pour essayer d'en constituer de nouvelles. Le dernier à avoir la carte avec plusieurs moufles a perdu.

### **Scriptes à la loupe** (activité collective)

Donnez 6 cartes à chaque joueur et en placer une face visible au centre de la table. Les autres cartes constituent la pioche. A tour de rôle chacun pose une carte à condition de posséder sur une des cartes qu'on a dans la main une lettre identique à celles présentent sur la carte centrale. Il faut aussi nommer la lettre commune entre la carte qu'on a en main et celle de la table. Sinon on pioche. Le premier qui a posé toutes ses cartes a gagné.

### **Les lettres des animaux** (activité solitaire)

Entoure les lettres en capitale de l'animal écrit en écriture cursive → *Si vous placez les planches dans une pochette plastique, votre enfant pourra jouer avec un feutre pour tableau blanc, effacer sa production, et recommencer plus tard.*

### **Les sapins** (activité collective – facile à refaire si pas d'imprimante)

A tour de rôle les joueurs tirent une carte (vous pouvez utiliser 1 alphabet ou 2 ou 3 - ils sont en ligne sur le site) et cherchent s'ils possèdent cette lettre dans leur sapin. S'ils la trouvent **ils nomment la lettre** et posent un jeton sur la boule correspondante du sapin. Si cette lettre n'est pas dans leur sapin ils passent. La carte est remise dans le tas. Le premier qui a décoré tout son sapin a gagné.

### **Les trains des lettres** (activité collective – facile à refaire si pas d'imprimante)

Les joueurs disposent d'une planche de jeu avec des lettres en capitales. A tour de rôle on pioche une lettre de l'alphabet carte (vous pouvez utiliser 1 alphabet ou 2 ou 3 - ils sont en ligne sur le site), tous les joueurs qui ont cette lettre dans leur train peuvent **la nommer** et poser un jeton dessus. Le premier qui a recouvert toutes les lettres de son train a gagné.

### **Les animaux à quatre lettres** (activité collective – facile à refaire si pas d'imprimante)

Les joueurs disposent d'une planche de jeu, on distribue toutes les cartes des lettres de l'alphabet en capitales. S'ils reçoivent une ou plusieurs lettres présentent sur leur planche il la posent dessus. Puis à tour de rôle ils piochent dans le jeu de leur voisin de gauche pour reconstituer le nom de leur animal. Le premier qui y parvient a gagné.

### **Labymots** (activité solitaire)

Trouve le bon chemin en passant uniquement par le mot illustré en haut de la planche → *Si vous placez les planches dans une pochette plastique, votre enfant pourra jouer avec un feutre pour tableau blanc, effacer sa production, et recommencer plus tard.*