

Jefferson

Jean-Claude Mourlevat
Gallimard Jeunesse

Le grand voyage de Figgy

Tamsin Janu
Bayard Jeunesse

Vue sur mer

Jo Hoestlandt
Magnard Jeunesse

Le retour de la bête

Jean-Luc Marcastel,
ill. Cécile et Lionel Marty
Gulf Stream

Ma gorille et moi

Myriam Gallot
Syros

Ameline, joueuse de flûte

Clémentine Beauvais,
ill. Antoine Déprez
Alice Jeunesse

ATTENTION :
*ne pas imprimer
ce jeu en recto-verso
sinon il ne sera pas
utilisable.*



Décembre

Unaniminco

Objectifs

Travailler et développer son vocabulaire.
Anticiper les réflexions des autres joueurs.

Règles du jeu

But du jeu : avoir le plus de mots en commun. Il faut donc s'arranger pour suivre le même processus de pensée que les autres joueurs. Par exemple, pour «rat», certains partiront sur «égouts» et «souris» alors que d'autres choisiront «Croûlard» et «Peter Pettigrow».

Mélanger les cartes (découpées au préalable) et les placer au centre, faces cachées. Chaque joueur prend une feuille de jeu et un crayon.

Une partie se joue en trois mots. Pour chacun des mots, effectuer les opérations suivantes :

- Retourner la première carte de la pile.
- Tous les joueurs remplissent simultanément une colonne de leur feuille de jeu, pendant une minute, en y écrivant 8 mots associés au mot proposé. Les mots peuvent être communs, propres, verbes à l'infinitif ou conjugués. Ils ne peuvent pas avoir la même racine que le mot

proposé (par exemple : pas de «journaliste» pour «journal»). En revanche, il faut avoir le même mot entre les joueurs pour marquer des points. Par exemple, «journal» et «journaux» sont considérés comme différents, tout comme «patins» et «patins à roulettes».

- Tour à tour, chaque joueur annonce à haute voix les mots qu'il a trouvés. Si le joueur est le seul à avoir proposé un mot, il marque 0 point. Pour chaque mot commun trouvé, il marque 1 point. Si deux autres joueurs ont proposé le même mot, il marque 2 points, etc.

Libre à vous de définir les derniers mots dans les cartes vides, en choisissant les mots significatifs de chaque ouvrage.





Ma gorille et moi
Myriam Gallot
Syros

Unaniminco



Gorille



Vétérinaire



Forêt



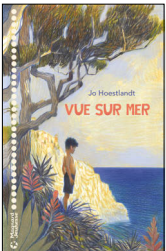
Poupée



Militant



Oiseaux



Vue sur mer
Jo Hoestlandt
Magnard Jeunesse

Unaniminco



Mer



Valise



Pêche



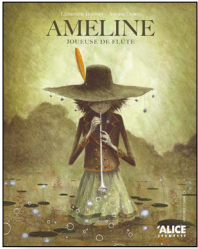
Vacances



Cheval



Bibliothèque



Améline, joueuse de flûte
Clémentine Beauvais,
ill. Antoine Déprez
Alice Jeunesse

Unaniminco



Rat



Grand-père



Locomotive



Goûter



Barque



Rivière



Le retour de la bête
Jean-Luc Marcastel,
ill. Cécile et Lionel
Marty
Gulf Stream

Unaniminco



Guerre



École



Nuit



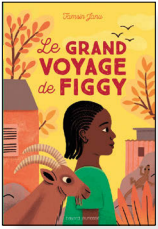
Souvenirs



Paris









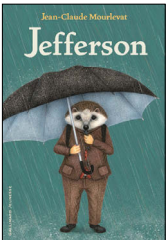
Amitié



Le grand voyage de Figgy
Tamsin Janu
Bayard Jeunesse







Unaniminco

 Voyage	 Orage
 Médecin	 Faim
 Taxi	 Poulet



















Jefferson
Jean-Claude Mourlevat
Gallimard Jeunesse

Unaniminco

 Coiffeur	 Détective
 Croissant	 Poubelle
 Carte postale	 Portable

Unaniminco

Unaniminco

1 ^{er} PARTIE	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8
	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8
	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8
	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8	MOT PIOCHÉ : 1 2 3 4 5 6 7 8

TON SCORE

Unaniminco

1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
TOTAL DU 1^{er} MOT :	TOTAL DU 2^e MOT :	TOTAL DU 3^e MOT :

		SCORE FINAL DE LA PARTIE :
--	--	--