

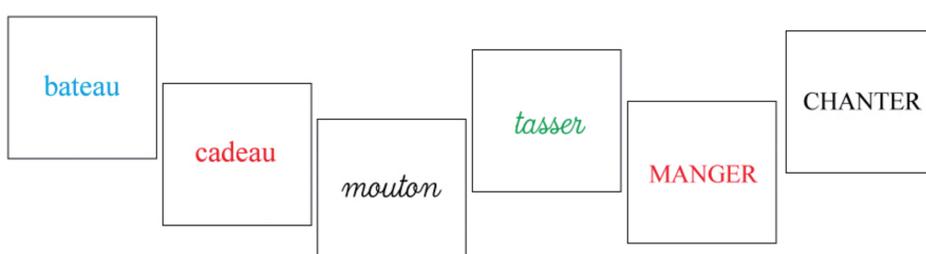
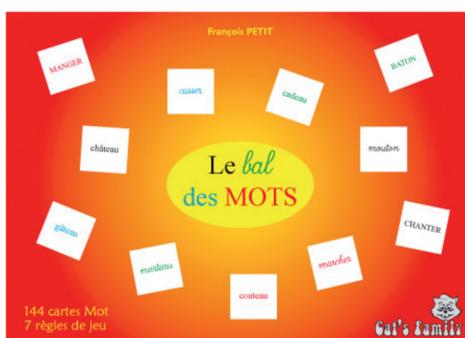
Le bal des mots

Jouez avec les mots, les styles d'écriture, la mémoire, la logique et la lecture.
Le jeu est à partir de 7 ans.

Vous trouverez :
- 144 cartes Mots
- 7 règles de jeu

Auteur : François Petit

[Acheter la pochette en ligne](#)



Règle 1 : jeu de classification

Plusieurs possibilités de jeu :

- l'orthophoniste propose au joueur de trier les cartes comme il le souhaite et voit donc son principe de classification, lui proposant de faire des tris différents.
- le joueur trie les mots selon le mot identique quels que soient les styles d'écritures ou les couleurs.
- le joueur trie les mots selon le style d'écriture (minuscule, manuscrite, majuscule)
- le joueur trie les mots selon les syllabes (ou les sons) de début de mot : raton, radeau, rager
- le joueur trie les mots selon la couleur (bleu, noir, rouge, vert)
- le joueur trie les mots selon les syllabes ou les rimes en fin de mot : bateau, rateau, marteau



Règle 2 : MémoCats

On choisit un certain nombre de paires de mots. On pourra jouer soit avec des paires minuscules/minuscules, majuscules/minuscules, manuscrites/minuscules.

On mélange les cartes puis on les pose face cachée sur la table.

Ensuite, à tour de rôle, les joueurs piochent 2 cartes et lisent à haute voix les mots.

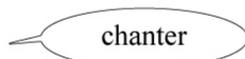
S'il s'agit des mêmes mots, le joueur gagne les cartes et rejoue.

Sinon, c'est au tour du joueur suivant.



Quand toutes les paires ont été trouvées, le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Variante : jouer avec des paires de mots ayant une syllabe ou une rime commune.



Règle 3 : les défis

Une série de 36 mots est posée au centre de la table. Les autres mots sont posés face cachée sur la table, mélangés puis distribués équitablement.

Ensuite, à tour de rôle, les joueurs prennent une carte Mot devant eux et le lisent à haute voix.

Les autres joueurs doivent rapidement pointer le mot de la table (on ne peut montrer qu'un mot par mot annoncé).

Le joueur le plus rapide à montrer le bon mot de la table gagne le mot, qu'il pose face visible à côté de lui.

Quand toutes les cartes Mot ont été données, le gagnant est celui qui a le plus de cartes Mot.

Remarques :

- on pourra jouer avec moins de mots sur la table, 36 étant le nombre maximum
- pour 2 joueurs, on retourne les cartes Mot de façon à ce que les 2 joueurs puissent facilement lire le mot et montrer le bon mot de la table.

Règle 4 : les détectives

On pose 16 cartes sur la table, les mots étant visibles.

Un joueur choisit une carte de tête (sans la prendre). Le second joueur doit trouver de laquelle il s'agit en ne posant que des questions avec réponses oui/non telles : est-ce que le mot est de couleur bleue ? est-il en majuscules ? Rime-t-il avec le son "teau" ? ...

Règle 5 : Logicats

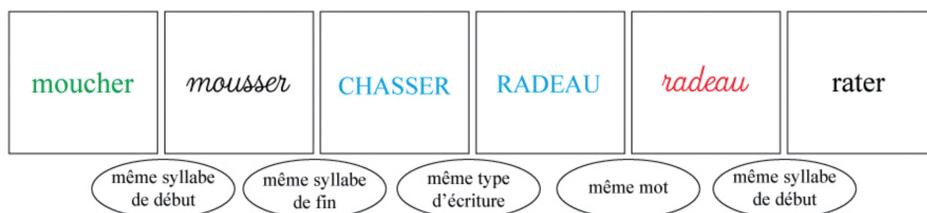
On mélange les cartes puis on distribue 7 cartes à chaque joueur. Les joueurs prennent leurs 7 cartes en main et peuvent les regarder.

Une carte est retournée et commence le talon. Le reste forme la pioche.

Ensuite, à tour de rôle, les joueurs doivent poser une carte de leur jeu sur la carte retournée, ayant un point commun (même début de mot, même fin, même mot, même style d'écriture, même couleur) en annonçant le point commun.

Si un joueur ne peut jouer, il pioche une carte et passe de fait son tour.

Dès qu'un joueur arrive à se débarrasser de toutes ses cartes, il gagne la partie.



Règle 6 : Trio de mots

On pose 16 cartes sur la table, les mots étant visibles. Il faut alors trouver rapidement 3 cartes ayant un point commun (même mot, même police, même couleur, même syllabe au début...) et les montrer. Si c'est juste, on gagne les cartes et on continue à chercher. Quand il n'y a plus de possibilité, on complète à 16 et on recommence... Le premier joueur à gagner 15 cartes gagne la partie.

Règle 7 : Le bal des mots

On mélange les cartes puis on pose 24 cartes sur la table (36 si on veut plus de cartes à lire). Chaque joueur reçoit ensuite une carte face cachée devant lui.

Au signal du distributeur ("Le bal est ouvert !"), les joueurs retournent leur carte et doivent rapidement trouver sur la table une carte qui a soit le même nom mais une couleur ou une écriture différente, soit une syllabe phonologique en commun et la même police ou la même couleur. I

ls prennent cette carte et la pose sur la carte de départ, seule compte désormais la nouvelle carte et on recommence le même principe de recherche...

Exemple : mouton mousser casser CASSER CACHER **catcher** ...

Dès qu'un joueur pense ne plus pouvoir jouer, il annonce "Arrêtez la musique !". Les autres joueurs peuvent alors encore prendre 2 cartes. Puis la partie s'arrête.

On vérifie que les séries de cartes collectionnées soit bonnes. Un sans faute prend toutes les cartes collectionnées. En cas d'erreur, on gagne les cartes collectionnées sans erreur, les autres sont remises sous la pioche.

Ensuite, on retourne de nouvelles cartes sur la table pour compléter les 24 de départ. Et on relance la partie : "Le bal est ouvert !". Et ainsi de suite.

Fin du jeu : dès qu'un joueur gagne 20 cartes, il gagne la partie.

Variante sans rapidité : le jeu peut se faire sinon à 2 joueurs, sans rapidité, chacun jouant à tour de rôle pour trouver une carte à collectionner et la poser à droite de la première carte, pour pouvoir faire ensuite apparaître la suite logique.