

Ortho Domino 2

La pochette contient 144 dominos : 48 dominos bleus sur les homophones en « a », « ou » et « leur », 48 dominos jaunes sur les homophones en « et », « on » et « son » et 48 dominos violets en « ce » et « ces ».

LA BATAILLE DES DOMINOS

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer : la série bleue, la série jaune ou la série violette.

On prend 24 dominos de la série choisie, on les pose face cachée sur la table et on les mélange. Puis chaque joueur prend 6 dominos (8 dominos pour 2 joueurs). Les autres dominos constituent la pioche.

Les dominos ont à gauche un homophone, à droite une phrase. Il faudra trouver l'homophone manquant de la phrase pour pouvoir poser l'homophone identique.

Le plus jeune joueur commence la partie. Il pose le domino de son choix sur la table.

Puis chacun à son tour peut placer un domino à un bout ou l'autre de la chaîne de dominos, si l'une de ses faces correspond à l'une des faces des dominos en fin de chaîne.

Si un joueur ne peut pas jouer, il doit prendre un domino dans la pioche et passe son tour.

Certains dominos ont en bas à droite un symbole. Il s'agit d'une action, jouée au moment où le domino est posé. Ces symboles donnent un bon dynamisme au jeu :

- la souris : le joueur rejoue ;
- le piège à souris : le joueur de son choix pioche un domino supplémentaire ;
- le fromage : le joueur suivant passe son tour ;
- les deux flèches : le joueur peut échanger un de ses dominos avec un domino de la pioche ;
- la flèche : le sens du jeu change.

Le premier joueur à avoir posé tous ses dominos gagne la partie. Si le jeu est bloqué (il n'y a plus de pioche et personne ne peut poser de domino), le gagnant est celui qui a le moins de dominos.

Variante : on pourra poser un homophone à côté d'un autre homophone ou une phrase à côté d'une autre phrase.

LE MISTY

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer : la série bleue, la série jaune ou la série violette.

On sélectionne 8 dominos par joueur, auxquels on ajoutera un domino d'une autre couleur pour jouer l'intrus. On mélange les dominos choisis et on les distribue aux joueurs. Ils seront tenus en main. On pose également 4 dominos en plus sur la table (pour l'action du symbole avec les 2 flèches).

Chaque joueur regarde s'il a une paire (phrase ayant la même réponse qu'un homophone écrit). Si oui, il l'annonce aux autres joueurs et pose les dominos sur la table.





Ensuite, le joueur le plus jeune pioche un domino dans le jeu de son voisin de droite et voit s'il a une paire. Si oui, il l'annonce et la pose. Sinon, c'est au tour de son voisin de gauche. Et ainsi de suite...

Les symboles sont bien sûr joués dans cette règle. Si un joueur a un domino avec 2 flèches, il le montre aux autres joueurs puis le pose face cachée sur la table et prend l'un des 4 dominos posés face cachée.

Le domino intrus ne pouvant s'appareiller, le perdant est celui qui aura ce domino en main en fin de partie.

Variantes :

- l'adulte trie les dominos et prépare les paires homophone-phrase, puis ajoute l'intrus et distribue les dominos aux joueurs. Cela permet que le jeu se termine quand il n'y a plus que le domino intrus dans les mains d'un joueur.
- on pourra ne jouer qu'avec les phrases pour les paires.

 leurs	Homophone a - à Il y ... anguille sous roche.	 a	Homophone leur - leurs ... jardin est toujours bien entretenu.	 leur	Homophone ou - où ... donc habite le yéti ?	
---	--	---	--	--	--	---