

# SONODINGO

MANUEL PEDAGOGIQUE



didacool

Jeux de syllabes phonétiques

2 à 8 joueurs

âge 5+

# SONODINGO

## Manuel pédagogique

### Introduction :

Le jeu pédagogique **SonoDingo**, créé par François Guély, permet d'introduire la notion de syllabes phonétiques de la langue française.

Le but de ce jeu (et des différentes règles utilisées) est :

- En Moyenne et Grande section de maternelle : Faire prendre conscience aux enfants de l'existence de syllabes phonétiques dans la langue française. À ce stade, les enfants ne savent pas lire, et on n'utilise donc que les images (pas l'écriture phonétique ni orthographique des mots).
- En CP et CE1 : Faire prendre conscience aux enfants qu'il existe différentes graphies pour une syllabe phonétique donnée. Par exemple, les mots « Corbeau » et « Robot » se terminent par la même syllabe phonétique, mais avec une orthographe différente (« beau » ou « bot »).
- Accessoirement, le jeu peut permettre :
  - o D'apprendre certains mots (qui font partie du vocabulaire normalement connu par les enfants à cet âge, sans que cela soit toujours le cas).
  - o De se familiariser avec l'écriture phonétique internationale.
  - o En FLE (Français Langue Etrangère) : de contribuer à l'enseignement de la phonétique tout en travaillant des mots de vocabulaire simples.

### Matériel :

Le jeu comporte :

Quatre  
« **cartes**  
**règles** »  
recto/verso :



107 cartes réparties en **5 séries**, reconnaissables aux dos des cartes de couleurs différentes



## Principe et objectifs des cartes :

Chaque série de cartes comporte une carte Mistigri et 102 cartes mots.

Les mots sont tous des mots :

- Concrets, qui peuvent être devinés facilement par l'illustration de la carte, sans savoir lire le mot.
- Généralement connus par un enfant de 5 ans, et pouvant donc être devinés par des élèves de grande section de maternelle (et souvent en moyenne section).

Pour chaque carte mot, il existe dans la même série :

- Une autre carte commençant par la même syllabe phonétique
- Une autre carte se terminant par la même syllabe phonétique



Les cartes suivantes illustrent ce mécanisme d'appariement des cartes par leur première syllabe ou leur dernière syllabe. Le mot « corbeille » commence par la même syllabe phonétique que « corbeau » et se termine par la même syllabe phonétique que « robot » :

Chaque carte mot comprend :

- L'illustration du mot de la carte
- Le mot écrit en écriture cursive
- Le mot écrit en orthographe phonétique internationale
- Un symbole de codage de la première syllabe phonétique (en bas à gauche), basé sur une fleur (le codage étant obtenu par la couleur des pétales)
- Un symbole de codage de la dernière syllabe phonétique (en bas à droite)



L'encodage par les symboles permet aux élèves de vérifier facilement si la première syllabe ou la dernière syllabe de deux mots sont identiques ou non. **Cet encodage** est utile aux élèves, pour lesquels elle constitue un mécanisme d'autocorrection, qui **permet de faire jouer les enfants en autonomie**.

La vérification des syllabes est également possible en comparant l'écriture phonétique internationale des deux mots. Cette écriture phonétique est utile surtout :

- Pour les enseignants

Pour l'enseignement du Français langue étrangère (FLE), comme il constitue une méthode universelle d'encodage de la prononciation des langues

## Tableau récapitulatif des mots utilisés

Ces 96 mots (dont 6 en doublon - marqués par une étoile dans le tableau suivant) permettent de travailler **75 syllabes phonétiques** auxquelles correspondent **75 symboles**, différenciés par la couleur des pétales de la fleur en bas à gauche ou à droite de la carte.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
14 mots	20 mots	20 mots	22 mots	26 mots
abeille	balance	violon	ami	étiquette
corbeille	ambulance	violet	mamie	raquette
corbeau	antenne	gilet	magasin	racine
robot	capitaine	girafe	raisin	piscine
robinet	cahier	carafe	rayon	pyjama
monnaie	tablier	canapé	papillon	cinéma
moteur	tapis	épée	panier	signature
chanteur	épi	écolier	cordonnier	peinture
champignon*	hérisson	souliers	corde	peintre
oignon*	poisson	souris	moutarde	orchestre
orage*	poivre	boulangerie	mouton	orteil
virage*	lèvres	bouton	carton	bouteille
visage*	lettre	chaton	carnet	boulangier
arrosage*	peintre	chasseur	minet	manger
	peinture	ascenseur	miroir	menton
	couverture	anneau	tiroir	mouton
	coussin	traîneau	tigre	moulin
	poussin	trèfle	ogre	poulain
	poulet	pantoufle	orage*	poulailler
	balai	pantalon	virage*	oreiller
			visage*	oignon*
			arrosage*	champignon*
				chambre
				ombre
				ongle
				épingle

## Tableau des 75 syllabes phonétiques utilisées

Le tableau suivant présente les différentes syllabes phonétiques utilisées dans le jeu en fonction de l'endroit où elles apparaissent dans les mots (en première ou dernière syllabe des mots) :

Première syllabe	Dernière syllabe (rime)	Première syllabe et rime
<b>34 syllabes</b>	<b>38 syllabes</b>	<b>3 syllabes</b>
õ, e, a, ɔ, ã, ɔR		
bu, ba	bɛj, bo, bR	
	d	
	fl	
	gl, gR	
	je, jõ	
kɔR, ka, ku, kaR	kɛt	
	lõ, lãs, lje, lẽ	lɛ
mɔ, ma, mu, mã		mi, ma
	nɛ, no, nie	
	nõ	
pẽ, pã, pwa, pu, pa	pe, pi	
Rɔ, Rɛ, Ra	Raʒ, Raf, Ri, RWaR	
su, si	sœR, sẽ, sin, sõ	
ʃã, ʃa		
tRɛ, ta, ti	tœR, tõ, tɛn, tR, tyR, tɛj	
vi, vjɔ	VR	
ʒi	ʒe	
	zaʒ, zẽ	

Remarque : le fait de travailler avec la première syllabe et la dernière syllabe des mots permet d'aborder plus de syllabes phonétiques de la langue française (certaines syllabes phonétiques n'étant présentes qu'en début ou qu'en fin de mot).

## Tableau des graphies pour chaque syllabe

Le tableau suivant présente les différentes graphies présentes dans le jeu pour chaque syllabe phonétique utilisée (soit 106 graphies pour 75 syllabes phonétiques) :

Syllabe	Graphies	Syllabe	Graphies	Syllabe	Graphies
õ	om / on	lãs	lance	su	sou
e	é / hé	lẽ	lin / lain	si	ci / si
a	a	mi	mi / mie	sœR	sseur / seur
o	o / oi	ma	ma	sẽ	ssin
ã	am / an	mɔ	mo	sin	cine / scine
ɔR	or	mã	man / men	sõ	sson
bu	bou	mu	mou	ʃã	chan / cham
ba	ba	nɛ	net / nnaie	ʃa	cha
bɛj	beille	no	nneau / neau	trɛ	traî / trè
bo	beau / bot	nie	nier / nnier	ta	ta
bR	bre	nõ	gnon	ti	ti
d	de	pẽ	pein	tœR	teur
fl	fle	pã	pan	tõ	ton
gl	gle	pwa	poi	tɛn	tenne / taine
gR	gre	pu	pou	tR	ttre / tre
je	hier / ier / iller	pa	pa	tyR	ture
jõ	yon / llon	pe	pé / pée	tɛj	teil / teille
kɔR	cor	pi	pis / pi / py	vi	vi
ka	ca	Rɔ	ro	vjɔ	vio
ku	cou	Rɛ	rai / ra	vR	vre / vres
kaR	car	ra	ra	ʒi	gi
kɛt	quette	raʒ	rage	ʒe	ger
lɛ	lè / le / let / lai	raf	rafe	zaʒ	sage
lje	lier / liers	Ri	ris / rie	zẽ	sin
lõ	lon	RwaR	roir		

## Conseils d'utilisation

**SonoDingo** permet de jouer à 6 règles de jeu incluses dans le livret de règles, ainsi que 3 règles et une activité supplémentaires (indiquées en rouge dans le tableau des règles page suivante) proposées dans le présent manuel pédagogique.

Les règles sont inspirées de jeux ayant fait leurs preuves (bataille, rami, mistigri, memory...), avec des mécanismes de jeux qui ont les caractéristiques suivantes :

- Règle courte, sur une face de carte
- Parties courtes (on peut jouer plusieurs fois dans une séance)
- Mécanismes ludiques éprouvés

L'aspect pédagogique des jeux a été particulièrement étudié. Ils permettent de :

- Mettre tous les élèves en situation de réussite. Les jeux comportant une part importante de hasard, les élèves moins avancés peuvent également gagner.  
Pour les jeux de bataille, il existe une variante « familiale » où la compétition / la vitesse est privilégiée par rapport au hasard pour rendre les parties plus amusantes
- Rendre chaque élève acteur. Le risque de comportement passif est minimisé.
- Favoriser la coopération entre élèves, les élèves plus avancés aidant les autres.
- Améliorer la communication dans le groupe classe, grâce aux jeux en petits groupes.
- Construire un modèle positif du bon élève : la plupart des élèves peuvent s'identifier.

En situation de jeu, les enfants sont capables d'une concentration et d'une attention étonnantes.

- Le jeu est un besoin fondamental pour les enfants, un facteur important de motivation.
- Les cartes sont des objets ludiques, faciles à manipuler.
- Les jeux proposés sont de véritables jeux similaires à des jeux de société ayant fait leurs preuves, et non des « exercices déguisés en jeux ».

### *Tableau des règles*

Le tableau suivant indique pour chaque règle proposée dans le jeu :

- Le nom de la règle : en noir pour les règles proposées dans la boîte du jeu, en rouge pour les règles additionnelles proposées dans ce manuel pédagogique
- Le fait que le jeu soit ou non stratégique (ce qui ne constitue pas un obstacle pour utiliser le jeu avec des élèves jeunes, ils ne mobilisent simplement pas forcément une stratégie complexe mais peuvent cependant réussir le jeu)
- La sélection des cartes pour cette règle
- L'objectif pédagogique de la règle
- Le niveau (indicatif) à partir duquel la règle peut être utilisée – en correspondance avec les programmes scolaires de 2008

Il présente les règles de jeu par difficulté croissante (on peut considérer de les utiliser successivement pour créer une progression).

Nom du jeu ou activité	Stratégie	Choix des cartes	Objectif(s) pédagogique(s)	Commentaires	Niveau
<b>Nomme les cartes</b>	Non	Deux niveaux ou plus	Identifier et prononcer correctement les syllabes des mots.	Permet une rétroaction, en identifiant pour chaque élève ses difficultés.	GS
<b>Rime rapide</b>	Non	Un niveau	Reconnaître le mot se terminant par la même syllabe phonétique qu'un mot déjà sélectionné.	Jeu joué en vitesse. Variante où on reconnaît les mots commençant par la même syllabe.	GS
<b>Mistigri</b>	Non	Un ou deux niveaux	Reconnaître les mots se terminant par la même syllabe phonétique.	Jeu purement de hasard (à condition d'identifier les cartes rimant dans sa main). Variante où on reconnaît les mots commençant par la même syllabe.	GS
<b>Mémoire de syllabes</b>	Non	Un niveau	Reconnaître les mots se terminant par la même syllabe phonétique.	Jeu faisant intervenir la mémoire des syllabes. Variante où on reconnaît les mots commençant par la même syllabe.	GS
<b>Bazar</b>	Non	Deux niveaux	Reconnaître les mots se terminant par la même syllabe phonétique.	Jeu purement de hasard (à condition d'identifier les cartes rimant dans sa main). Variante où on reconnaît les mots commençant par la même syllabe.	GS
<b>Bataille</b>	Non	Un ou plusieurs niveaux	Reconnaître les mots commençant ou se terminant par la même syllabe phonétique.	On peut restreindre la règle aux premières syllabes ou aux dernières syllabes. On peut jouer soit en vitesse (mode « famille », tout le monde cherche une syllabe en même temps), ou en mode « classe » (celui dont c'est le tour cherche).	GS
<b>Chenille</b>	Non	Un ou plusieurs niveaux	Reconnaître les mots commençant ou se terminant par la même syllabe phonétique.	Jeu joué en vitesse. On peut pratiquer une variante où chaque joueur joue à son tour (pour la classe).	GS



Nom du jeu ou activité	Stratégie	Choix des cartes	Objectif(s) pédagogique(s)	Commentaires	Niveau
Rami	Simple	Un ou plusieurs niveaux	Reconnaître les mots commençant ou se terminant par la même syllabe phonétique.	On peut restreindre la règle aux premières syllabes ou aux dernières syllabes.	CP
<b>Bataille de graphies</b>	Non	Deux niveaux ou plus	Identifier les graphies différentes pour une syllabe donnée.	On peut jouer soit en vitesse (mode « famille », tout le monde cherche une syllabe avec deux graphies en même temps), ou en mode « classe » (celui dont c'est le tour cherche).	CE1
<b>Belote de graphies</b>	Oui	Deux niveaux	Identifier les graphies différentes pour une syllabe donnée.	Les syllabes avec des graphies différentes permettent de gagner des levées et donc des points.	CE1

## Conseils d'utilisation

### Introduction du matériel aux enfants

Il est conseillé la première fois qu'on introduit une série de cartes (un niveau) de commencer par vérifier avec les enfants qu'ils identifient bien les bons mots associés à chaque illustration.

En effet, les illustrations sont faites pour être bien reconnaissables, mais il existe toujours une marge d'interprétation possible, et il peut exister des synonymes à certains mots (et le but du jeu n'est pas d'identifier les mots mais bien d'identifier les syllabes phonétiques).

Par exemple, la carte « Corbeille » peut être reconnue par un enfant comme « panier », et la carte « Corbeau » comme « Corneille ».

Pour ce faire, on peut présenter les cartes une à une aux enfants et leur faire dire quel est le mot de la carte. S'ils proposent un autre mot, on leur donne alors le bon mot.

### Compréhension du principe des syllabes phonétiques par les enfants

Les enfants vers 5 ans ne connaissent pas en général le mot « syllabe » (pris dans le sens de syllabe phonétique : le son « ba » par exemple). Ils connaissent bien entendu encore moins le mot « phonème » (le son « a » ou « b » par exemple).

De même, ils ne font pas nécessairement à ce stade la différence entre la notion de son simple (phonème) comme « b » ou « a » et de son composé ou syllabe tel que « ba ».

On comprend donc que l'explication des règles du jeu pose une difficulté à cet âge. Par exemple, la phrase « *S'il le peut, il élimine de son jeu une paire de cartes finissant par la même syllabe.* » ne sera pas comprise par l'enfant.

Pour que les enfants puissent jouer en autonomie (sans la présence d'un adulte), il est donc nécessaire au début :

- De clarifier pour eux cette notion de syllabe.
- De clarifier la notion de première syllabe et dernière syllabe (ou syllabe qui rime).
- De leur expliquer par l'exemple la règle du jeu, car à cet âge on comprend bien les notions concrètes, moins les explications abstraites.

Pour cela, on peut procéder de la façon suivante :

- Tout d'abord, prendre une carte (ou plusieurs) contenant un mot de deux syllabes et faire dire le mot sur la carte aux enfants (par exemple « panier »)
- Leur demander de scander le mot ( « pa » / « nier » ) – on peut s'accompagner du geste par exemple
- S'ils donnent une décomposition qui n'est pas correcte (par exemple « pa » « ni » « é »), leur faire prononcer les deux alternatives, et leur faire identifier ce qui correspond à l'usage
  - o Il peut y avoir des ambiguïtés dues aux prononciations régionales. Le jeu adopte la prononciation « officielle » des dictionnaires, donc le Français dit « standard », qui est inscrit pour référence en cas de doute en phonétique internationale sur la carte.
  - o On dispose également en cas de doute des petites fleurs en bas des cartes, qui permettent de vérifier la correspondance des syllabes phonétiques initiales et finales entre les mots.
- Leur demander ce qui est au début de ce qu'ils viennent de scander, et ce qui est à la fin.
- Faire la même chose avec une ou plusieurs cartes contenant des mots de trois syllabes (par exemple « canapé » ou « écolier »).
- Jouer avec eux une première partie, pour qu'ils comprennent les règles du jeu.

Une fois cette préparation faite, les enfants sont autonomes, et peuvent jouer entre eux sans intervention d'un adulte (sauf pour régler les cas litigieux).

Dans le cas où on a un nombre important d'enfants, on pourra soit expliquer à tout le monde en montrant une partie à blanc à toute la classe ou le groupe, soit répéter cette introduction à chaque groupe (ce qui prend plus de temps mais permet de s'assurer que chacun a bien compris).

### Progression dans les règles utilisées

On pourra donc ensuite utiliser par exemple les règles de jeu dans l'ordre suivant (éventuellement en sautant la première étape), pour permettre une progression.

	<b>GS - 1</b>	<b>GS - 2</b>	<b>GS - 3</b>	<b>CP</b>	<b>CE1</b>
<b>Objectif</b>	Identifier et prononcer correctement les syllabes des mots.	Reconnaître le mot se terminant par la même syllabe phonétique qu'un mot déjà sélectionné.	Reconnaître les mots commençant ou se terminant par la même syllabe phonétique.	Idem, avec une stratégie (simple)	Identifier les graphies différentes pour une syllabe donnée.
<b>Règles</b>	Nomme les cartes	Rime rapide	Mistigri Mémoire de syllabes Bazar Bataille Chenille	Rami	Bataille de graphies Belote de graphies

## Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les temps travaillés en phase :

- D'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ)
- De renforcement (en autonomie)
- De remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

Les jeux peuvent tous se jouer avec un groupe de 6 personnes, sauf le jeu de Rami, ce qui les rend utilisables dans un groupe de Maternelle Grande section classique.

En CP ou CE1, on pourra faire jouer à toutes les règles en groupes de 3 ou 4 élèves.

**La préparation des parties est rapide**, les règles étant simples – il suffit en général de sélectionner les cartes à l'aide des couleurs des dos de cartes, et d'utiliser ou non les cartes Mistigri.

Les règles étant courtes, vous pouvez rapidement en expliquer une et l'illustrer par un exemple, puis laisser les élèves démarrer une partie par eux-mêmes.

## Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

En aide personnalisée, il est intéressant de vérifier que la prononciation des syllabes par les élèves est correcte, et sinon de les aider à se rapprocher d'une prononciation correcte. En cas de doute d'un élève sur le découpage en syllabes, on pourra le vérifier ensemble en scandant le mot.

## Règles supplémentaires (avec le même jeu de cartes)

### Mémoire des syllabes (1 à 3 joueurs)

<b>But du jeu</b>	Retirer de la table des paires de cartes qui riment (même syllabe terminale). Celui qui a retiré le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.
<b>Préparation</b>	Garder les cartes d'un niveau. Mélanger les cartes et les poser faces cachées sur la table en plusieurs rangées.
<b>Déroulement</b>	On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à son tour : Retourne deux cartes de son choix (tout le monde doit pouvoir les voir). Récupère ces deux cartes et les garde si elles riment (se terminent par la même syllabe). Sinon, retourne à nouveau ces deux cartes faces cachées. Quand il ne reste plus de cartes, le jeu est terminé. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.
<b>Variante</b>	On récupère une paire de cartes si elles commencent par la même syllabe.

## Bataille de graphies (2 à 8 joueurs)

<b>But du jeu</b>	Gagner le plus de cartes possibles.
<b>Préparation</b>	Prendre toutes les cartes de deux niveaux ou plus et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.
<b>Déroulement</b>	En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes). Le premier qui trouve sur la table deux cartes commençant ou terminant par la même syllabe <u>mais dont l'orthographe (la graphie) de cette syllabe est différente</u> , prend toutes les cartes et les met sous son tas.
<b>Fin du jeu</b>	On arrête dès qu'un des joueurs n'a plus de cartes. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.
<b>Variante</b>	On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut annoncer un mot.

## Belote de graphies (3 à 5 joueurs)

<b>But du jeu</b>	Avoir le plus de points dans ses levées.
<b>Préparation</b>	Garder toutes les cartes de deux Niveaux. Distribuer les cartes aux joueurs en donnant le même nombre de cartes à chacun. À la fin de la distribution, il doit rester moins de cartes que de joueurs (on a distribué à chacun autant de cartes que possible tout en donnant autant de cartes à chacun). Chacun prend son jeu en éventail.
<b>Déroulement</b>	On joue par levées successives, chaque levée tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence une levée joue la carte de son choix. Les joueurs suivants doivent chacun jouer une carte. Le joueur qui emporte la levée est le dernier qui dépose une carte dont la première ou la dernière syllabe est identique à celle de la première carte de la levée. Si un des joueurs a déposé une carte avec la même syllabe <u>mais dont l'orthographe de la syllabe est différente</u> , il gagne la levée même s'il n'est pas le dernier à avoir déposé une carte avec une syllabe identique à celle de la première carte. Celui qui emporte la levée commence la levée suivante. Dans le cas de la dernière levée, si le dernier joueur de la levée joue un Mistigri, il emporte la levée.
<b>Fin du jeu</b>	On compte le nombre de cartes gagnées par chaque joueur. Les cartes valent un point, sauf le Mistigri qui vaut 3 points. Celui qui a le <b>plus</b> de points dans ses levées a gagné.

# Activité à conduire avec l'enseignant (avec le même jeu de cartes)

## Nomme les cartes (1 à 6 élèves)

<b>But de l'activité</b>	Faire dire les mots aux élèves, en scandant correctement chaque syllabe phonétique. Identifier les syllabes phonétiques sur lesquels chaque élève a des difficultés. L'élève qui a le moins de cartes sur la table à la fin de l'activité a gagné.
<b>Préparation</b>	L'enseignant : Garde les cartes des niveaux qu'il souhaite. Mélange les cartes.
<b>Déroulement</b>	L'enseignant tire une carte et la montre. Le jeu tourne (les élèves sont sollicités chacun son tour). A chaque fois : L'élève dont c'est le tour doit dire le mot de la carte. Il doit scander clairement chaque syllabe du mot pour bien les séparer. Si la décomposition du mot en syllabes ou la prononciation du mot n'est pas bonne, l'enseignant pose la carte devant l'élève (et il donne la bonne prononciation & décomposition). On passe alors à l'élève suivant. L'activité se termine quand le tas de cartes est épuisé. Chaque élève se retrouve alors avec les cartes qu'il n'a pas correctement prononcées : l'élève qui a le moins de cartes a gagné
<b>Rétroaction</b>	Les cartes qui restent à chaque élève à la fin de l'activité sont celles qu'il n'a pas pu correctement prononcer. On peut alors pour améliorer la progression des élèves rejouer une partie uniquement avec les cartes mal prononcées au premier passage (si beaucoup d'erreurs ont été faites durant la première phase de l'activité).

-----

Découvrez aussi les jeux  
CalculoDingo, SyllaDingo, PréventoDingo et toute la collection Didacool sur [Aritma.net](http://Aritma.net)



BONUS  
A IMPRIMER  
FORMAT A4

didacool

# Bataille

(2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Gagner le plus de cartes possible.

**Préparation :** Prendre toutes les cartes d'une ou plusieurs couleur(s) et les distribuer aux joueurs.

Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

**Déroulement :** En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes).

Le premier qui trouve sur la table deux cartes commençant ou terminant par la même syllabe l'annonce, prend toutes les cartes et les met sous son tas.

**Fin du jeu :** On arrête dès qu'un des joueurs n'a plus de cartes. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

**Variante :** On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut annoncer un mot.



SONODINGO

# Chenille

(2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Se débarasser le premier de toutes ses cartes.

**Préparation :** Sélectionner les cartes d'une ou deux couleur(s). Poser sur la table face visible deux cartes de chaque couleur. Distribuer les autres cartes aux joueurs.

**Déroulement :** Tout le monde joue en même temps. Chaque joueur peut poser une carte de son jeu sur une carte sur la table commençant ou terminant par la même syllabe.

**Fin du jeu :** Le premier joueur à s'être débarassé de toutes ses cartes a gagné.



# Mistigri

(2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Ne pas avoir le mistigri à la fin.

**Préparation :** Sélectionner les cartes d'une ou deux couleur(s). Distribuer les cartes aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes en main en éventail.

**Déroulement :** On joue chacun son tour. À son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite et la met dans son jeu. S'il le peut, il élimine de son jeu une paire de cartes finissant par la même syllabe.

**Fin du jeu :** Quand toutes les paires de cartes ont été déposées, il ne reste que le mistigri. Celui qui l'a a perdu et les autres joueurs ont gagné.

**Variante :** Éliminer les paires de cartes commençant par la même syllabe.

# Rami

(2 à 4 joueurs)

**But du jeu :** Avoir trois paires de mots.

**Préparation :** Prendre toutes les cartes d'une couleur ou plus. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

**Déroulement :** Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. À son tour le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.
- Rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

**Fin du jeu :** Quand un joueur a dans son jeu trois paires de cartes commençant ou terminant par la même syllabe, il dit "rami" et gagne.

# Rime rapide

(2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Gagner le plus de cartes possible.

**Préparation :** Prendre toutes les cartes d'une couleur et les poser sur la table faces visibles (on doit toutes les voir). Désigner un joueur pour faire l'annonce au premier tour.

**Déroulement :** À chaque tour, le joueur qui fait l'annonce énonce le nom d'une carte de son choix sur la table. Les autres joueurs cherchent alors la carte qui rime avec elle. Le premier qui l'a trouvée emporte les deux cartes, les met à côté de lui et fait l'annonce au tour suivant.

**Fin du jeu :** Le gagnant est celui qui a gagné le plus de cartes à la fin.

**Variante :** Gagner les paires de cartes commençant par la même syllabe.

# Bazar

(2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Gagner le plus cartes possible.

**Préparation :** Prendre toutes les cartes de deux couleurs. Distribuer 4 cartes à chaque joueur, qui les dispose faces visibles devant lui. Poser les autres cartes sur la table faces cachées (on doit toutes les voir).

**Déroulement :** On joue chacun son tour. À son tour, le joueur pioche une carte de son choix sur la table et la met dans son jeu face visible. S'il peut faire une rime, il la montre, met de côté les deux cartes et pioche une carte pour avoir 4 cartes dans son jeu. Sinon, il nomme et pose une de ses cartes sur la table face cachée.

**Fin du jeu :** Celui qui a le plus de cartes a gagné.

**Variante :** Gagner les paires de cartes commençant par la même syllabe.

