

# Présentation du jeu

1

Chaque carte représente une syllabe ou une lettre. Les mots sur les cartes commencent par cette syllabe ou lettre. Les mots de la colonne de gauche sont les plus faciles (niveau CP/CE1).

*Colonne de gauche : mots faciles*

*Syllabe ou lettre*

*Colonne de droite : mots plus difficiles*

bou

che

boucan    bouc  
bouche    boulon  
boudeur  
boue  
bouger  
boule  
bout  
bouton

chef  
chemin  
cher

*Les symboles ont seulement une mission décorative*

*Mots commençant par la syllabe «bou»*

*Mots commençant par la syllabe «che»*

Les cartes avec un point d'interrogation jaune n'ont pas de mot du jeu qui commence par cette syllabe ou cette lettre.



2



*Simple*



*Difficile*

Le détective à moustache indique les syllabes simples, l'inspecteur les syllabes plus difficiles. Les jeux peuvent être joués avec les syllabes simples ou avec toutes les cartes.

Téléchargez le manuel pédagogique gratuit sur le site [www.aritma.net](http://www.aritma.net)

# Bataille

3

2 à 8 joueurs

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

**Préparation :** Prendre les cartes faciles (CP) ou toutes les cartes, 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 deux cartes sur la table formant un mot valable l'annonce. Il prend toutes les cartes, les met sous son tas et rejoue.

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

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

# Rami

4

2 à 4 joueurs

**But du jeu :** Avoir trois mots dans son jeu.

**Préparation :** Prendre les cartes faciles (CP) ou toutes les cartes.

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 face visible - il doit alors avoir 6 cartes.

**Fin du jeu :** Quand un joueur a dans son jeu trois paires formant chacune un mot, il dit "rami" et gagne.

# Chenille

5

**But du jeu :** Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

**Préparation :** Poser sur la table faces visibles 4 cartes prises au hasard dans le tas (6 avec deux joueurs). Distribuer 10 cartes par joueur, qui peuvent les prendre en éventail ou les poser devant eux s'ils préfèrent.

**Déroulement :** Tout le monde joue en même temps. Chacun essaie

de se débarrasser en formant des mots de deux cartes avec les cartes déjà sur la table.

On a le droit de poser :

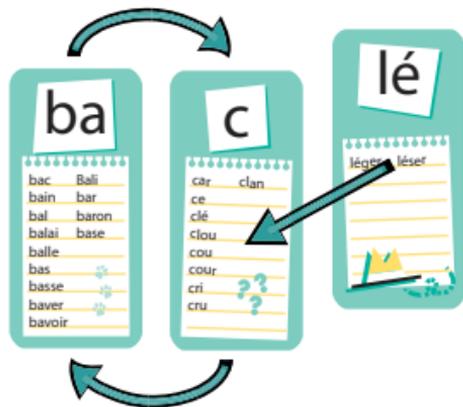
- soit une carte à côté (avant ou après) d'une autre carte seule pour former un mot avec les deux cartes



- soit une carte sur une autre carte faisant partie d'un mot existant sur la table. Le nouveau mot ainsi formé doit être correct.



- soit échanger deux cartes (inverser l'ordre) et en poser une sur une des deux. De même, le mot formé doit être correct.



**Fin du jeu :** Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes a gagné... Préparez vous à des parties endiablées.