

DOBBLE DE L'ALPHABET EN CAPITALLES

(À DEUX JOUEURS)



EN LETTRES CAPITALLES

en lettres scriptes

en lettres cursives

– **VERSION "TOUR INFERNALE"** : chaque joueur a une carte, toutes les autres cartes forment la pioche, face visible.

Il faut être le plus rapide à repérer et à nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre sa carte

[HTTP://MATERNELLE-BAMBOU.FR/](http://maternelle-bambou.fr/)

et la première carte visible de la pioche. Le premier joueur à trouver pose la carte sur son tas, libérant ainsi une autre carte de la pioche. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur qui a récolté le plus de cartes a gagné.

– **VERSION "PUITS"** : c'est l'inverse, toutes les cartes sont distribuées sauf une au centre. Il faut trouver et nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre la carte au sommet de son tas et celle de la pioche. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

DOBBLE DE L'ALPHABET EN CAPITALLES

(DIFFÉRENTES POLICES — 6 SYMBOLES — DEUX JOUEURS)



— **VERSION "TOUR INFERNALE"** : chaque joueur a une carte, toutes les autres cartes forment la pioche, face visible.

Il faut être le plus rapide à repérer et à nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre sa carte

[HTTP://MATERNELLE-BAMBOU.FR/](http://maternelle-bambou.fr/)

et la première carte visible de la pioche. Le premier joueur à trouver pose la carte sur son tas, libérant ainsi une autre carte de la pioche. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur qui a récolté le plus de cartes a gagné.

— **VERSION "PUITS"** : c'est l'inverse, toutes les cartes sont distribuées sauf une au centre. Il faut trouver et nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre la carte au sommet de son tas et celle de la pioche. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

DOBBLE DE L'ALPHABET EN CAPITALLES

(DIFFÉRENTES POLICES — 8 SYMBOLES — DEUX JOUEURS)



— **VERSION "TOUR INFERNALE"** : chaque joueur a une carte, toutes les autres cartes forment la pioche, face visible.

Il faut être le plus rapide à repérer et à nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre sa carte

[HTTP://MATERNELLE-BAMBOU.FR/](http://maternelle-bambou.fr/)

et la première carte visible de la pioche. Le premier joueur à trouver pose la carte sur son tas, libérant ainsi une autre carte de la pioche. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur qui a récolté le plus de cartes a gagné.

— **VERSION "PUITS"** : c'est l'inverse, toutes les cartes sont distribuées sauf une au centre. Il faut trouver et nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre la carte au sommet de son tas et celle de la pioche. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

DOBBLE DE L'ALPHABET EN SCRIPTES

(DEUX JOUEURS)



– **VERSION "TOUR INFERNALE"** : chaque joueur a une carte, toutes les autres cartes forment la pioche, face visible.

Il faut être le plus rapide à repérer et à nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre sa carte

[HTTP://MATERNELLE-BAMBOU.FR/](http://maternelle-bambou.fr/)

et la première carte visible de la pioche. Le premier joueur à trouver pose la carte sur son tas, libérant ainsi une autre carte de la pioche. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur qui a récolté le plus de cartes a gagné.

– **VERSION "PUITS"** : c'est l'inverse, toutes les cartes sont distribuées sauf une au centre. Il faut trouver et nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre la carte au sommet de son tas et celle de la pioche. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

DOBBLE DE L'ALPHABET EN CURSIVES

(DEUX JOUEURS)



– **VERSION "TOUR INFERNALE"** : chaque joueur a une carte, toutes les autres cartes forment la pioche, face visible.

Il faut être le plus rapide à repérer et à nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre sa carte

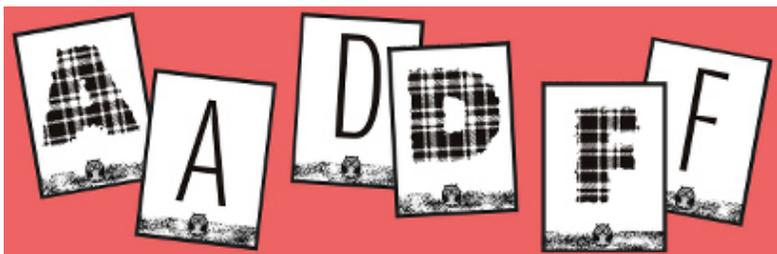
[HTTP://MATERNELLE-BAMBOU.FR/](http://maternelle-bambou.fr/)

et la première carte visible de la pioche. Le premier joueur à trouver pose la carte sur son tas, libérant ainsi une autre carte de la pioche. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur qui a récolté le plus de cartes a gagné.

– **VERSION "PUITS"** : c'est l'inverse, toutes les cartes sont distribuées sauf une au centre. Il faut trouver et nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre la carte au sommet de son tas et celle de la pioche. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

MISTIGRI DE L'ALPHABET

(DE 3 À 5 JOUEURS)



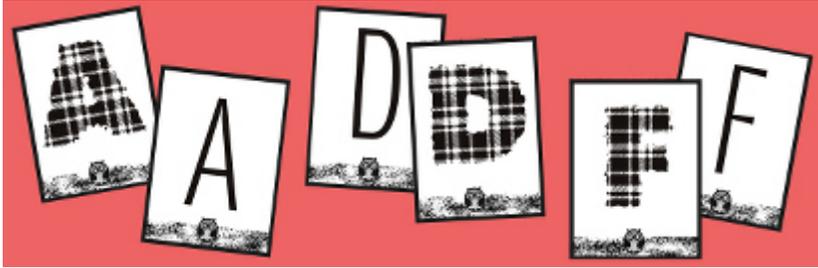
- Toutes les cartes du jeu sont distribuées. (il y a 26 paires + le mistigri)
- Les joueurs cachent leurs cartes. Chaque joueur regarde s'il a des paires dans ses cartes. Il pose ses paires de cartes au centre de la table et nomme les lettres.

[HTTP://MATERNELLE-BAMBOU.FR/](http://maternelle-bambou.fr/)

- Le premier joueur pioche une carte à son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de constituer une paire, il pose la paire formée en nommant la lettre.
- C'est au tour du voisin de jouer en piochant dans le jeu du joueur à sa gauche.
- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient retrouvées. Il ne reste que le Mistigri !



MEMORY DE L'ALPHABET



- Il y a 26 paires de cartes à disposer à l'envers sur la table.

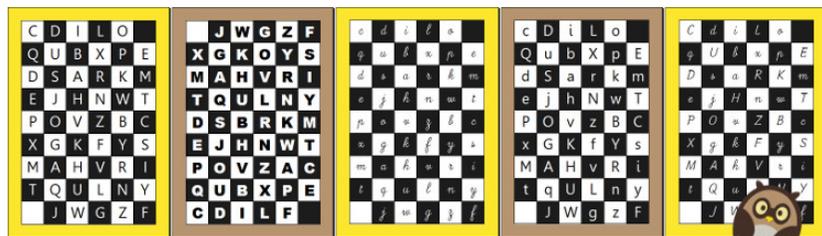
Adaptez le nombre de paires de cartes pour la partie si besoin.

[HTTP://MATERNELLE-BAMBOU.FR/](http://maternelle-bamboo.fr/)

- A son tour, le joueur retourne deux cartes à l'endroit. Tous les joueurs mémorisent l'emplacement des cartes sur la table.
- Si les deux lettres retournées sont identiques, le joueur les conserve. Il rejoue uniquement s'il nomme correctement la lettre découverte.
- Si les deux lettres retournées sont différentes, le joueur les replace au même endroit à l'envers.

RÈGLE DU JEU GUILITOC

(À DEUX JOUEURS)



- Un joueur montre une lettre du doigt en disant "Guili".

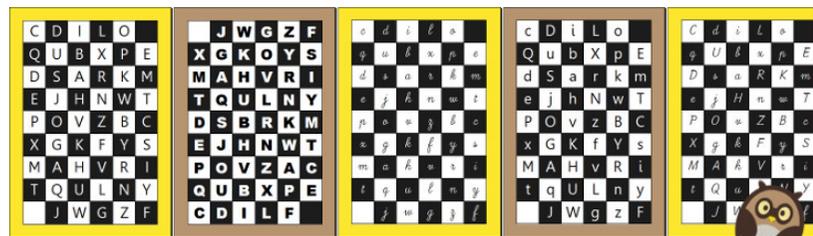
L'autre joueur cherche la lettre correspondante sur le plateau, il la pointe du doigt en disant "Toc" lorsqu'il l'a trouvée. Le tour suivant, on inverse les rôles.

- On peut faire évoluer la règle en demandant de nommer la lettre.

[HTTP://MATERNELLE-BAMBOU.FR/](http://maternelle-bambou.fr/)

RÈGLE DU JEU GUILITOC

(À DEUX JOUEURS)



- Un joueur montre une lettre du doigt en disant "Guili".

L'autre joueur cherche la lettre correspondante sur le plateau, il la pointe du doigt en disant "Toc" lorsqu'il l'a trouvée. Le tour suivant, on inverse les rôles.

- On peut faire évoluer la règle en demandant de nommer la lettre.

[HTTP://MATERNELLE-BAMBOU.FR/](http://maternelle-bambou.fr/)

