

LES LETTRES VOISINES - MATERIEL

→ Un paquet de 26 cartes «lettre»

Au choix, dans l'une des quatre écritures suivantes :

n°1 - majuscule d'imprimerie

n°2 - minuscule d'imprimerie

n°3 - majuscule cursive

n°4 - minuscule cursive

● Si besoin, une carte aide-mémoire est jointe à chaque paquet

PRESENTATION DU JEU

But : Former le plus de duos de deux lettres voisines dans une même écriture

→ Un duo est fait de deux lettres placées côte à côte dans l'alphabet.

Pour chacune d'entre elles, excepté pour le «a» et le «z», le joueur a deux occasions de gagner un duo :

→ A partir de celle qui la précède

→ A partir de celle qui la suit

● **Exemple de l'écriture n°1** :

Avec la lettre «D», deux duos sont possibles

- «C» et «D» forment le duo «CD»

- «D» et «E» forment le duo «DE»

● **Exemple de l'écriture n°2** :

Avec la lettre «b», deux duos sont possibles

- «a» et «b» forment le duo «ab»

- «b» et «c» forment le duo «bc»

Nombre de joueurs : 2 ou 3 / **Age** : A partir de 6 ans / **Durée d'une partie** : 5 mn si connaissance de l'alphabet

Deux techniques, au choix :

Chaque joueur reçoit 4 cartes, le reste sert de pioche.

1) Les 4 cartes sont tenues en main.

2) Elles sont retournées sur la table et, dans ce cas, visibles de tous.

Cette 2^{de} technique est utile dans le cadre de l'apprentissage de l'alphabet.

Une pioche, deux usages :

1) Pour former un duo

2) Pour compléter les 4 cartes du joueur après formation d'un duo

Trois chances de gagner un duo :

1) A partir des 4 cartes du joueur

2) A l'aide d'une 5^{eme} carte provenant de la pioche

3) A partir de la 1^{ere} carte de la pile intermédiaire créée dès qu'un duo ne peut être constitué

Principaux mécanismes :

→ La partie se joue à l'aide de la pioche de lettres non distribuées à laquelle s'ajoute la pile intermédiaire.

→ Au maximum, à chaque tour, un joueur ne peut obtenir qu'un seul duo et ne peut piocher qu'une seule lettre.

→ Dès qu'il gagne un duo, et suivant l'étape à laquelle cela se produit, il remplace 1 ou 2 cartes dans son jeu afin d'en avoir toujours 4, excepté en toute fin de partie.

→ Pour cela, il peut bénéficier d'une, deux ou trois chances :

La 1^{ere} à partir de ses 4 cartes ; la 2^{de} à partir de la pile intermédiaire quand elle est présente et, si absente, à partir de la pioche de lettres ; la 3^{eme} quand la carte au-dessus de cette pile ne peut former un duo et provient d'un tour précédent.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Début :

Quel que soit le paquet de 26 cartes «lettre», n°1, n°2, n°3 ou n°4 choisi pour la partie, l'un des participants en distribue 4 par joueur, une à une, en alternance.

Chacun annonce sa carte la plus proche du début de l'alphabet.

Celui qui détient la plus près du «a» est le n°1.

Il pioche une lettre.

Cette carte est la 1^{ère} de la pile intermédiaire. Viendront s'y ajouter les lettres piochées, inutilisables à un moment donné de la partie mais qui peuvent le devenir par la suite.

JOUEUR 1

❶ 1^{ère} chance, à partir de ses 4 cartes

DUO ?

- OUI, il remplace les 2 lettres gagnées afin d'en avoir toujours 4.

- NON, il pioche une carte.

❷ 2^{ème} chance, à partir de cette 5^{ème} lettre (pile intermédiaire)

DUO ?

- OUI, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir 4.

- NON une 2^{ème} fois, il passe son tour.

JOUEUR 2

❶ 1^{ère} chance, à partir de ses 4 cartes

DUO ?

- OUI, il remplace les 2 lettres gagnées afin d'en avoir toujours 4.

- NON :

❷ 2^{ème} chance, 2 cas de figure ❷ ou ❸

❷ Le joueur 1 a formé un duo.

Il n'y a pas de pile intermédiaire. Le joueur 2 peut donc piocher une carte.

DUO ?

- OUI, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir 4.

- NON pour la 2^{ème} fois, il passe son tour.

❸ Le joueur 1 n'a pas formé de duo.

La 5^{ème} carte de la pile intermédiaire est déjà présente. Le joueur 2 peut donc la jouer.

DUO ?

- OUI, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir 4.

- NON pour la 2^{ème} fois :

❸ 3^{ème} chance

La 5^{ème} carte de la pile intermédiaire est déjà présente.

Elle provient d'un tour précédent. Le joueur 2 peut donc piocher une carte.

DUO ?

- OUI, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir 4.

- NON pour la 3^{ème} fois, il passe son tour.

Deux fins de partie possibles :

1) Quand la pioche de départ est vide, la pile intermédiaire prend le relais.

Ce paquet est retourné autant de fois que nécessaire pour servir de pioche jusqu'à ce qu'il n'y reste plus de lettres ou que celles-ci ne puissent plus être jouées.

2) Dès qu'un joueur n'a plus de cartes

Chacun compte ses duos.

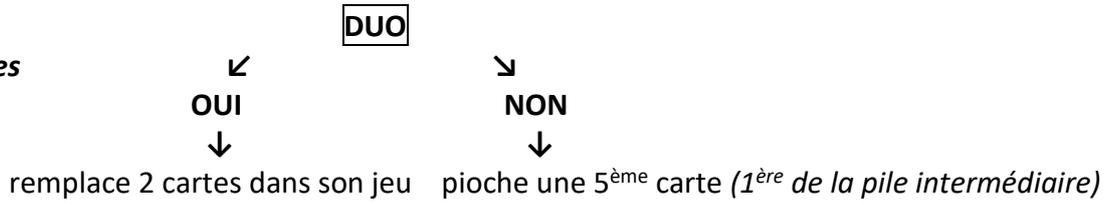
Le gagnant est celui qui en a le plus.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a, dans ses cartes gagnées et/ou restantes, la lettre la plus proche du «**a**».

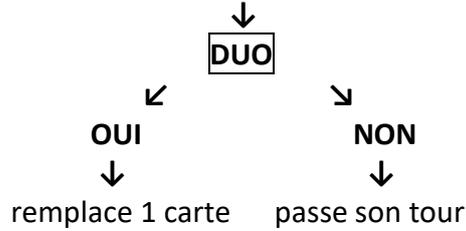
LE JOUEUR n°1

1 1^{ère} chance

A partir de ses 4 cartes



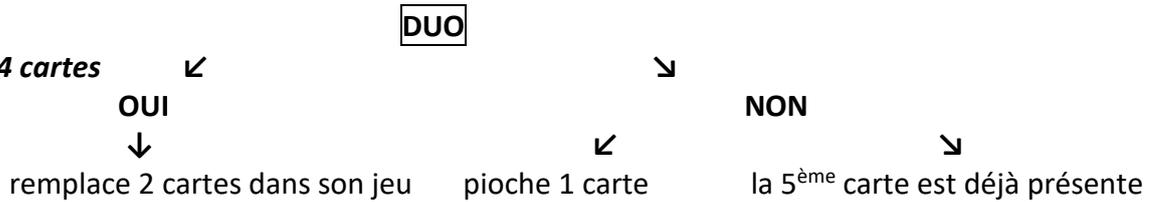
2 2^{ème} chance



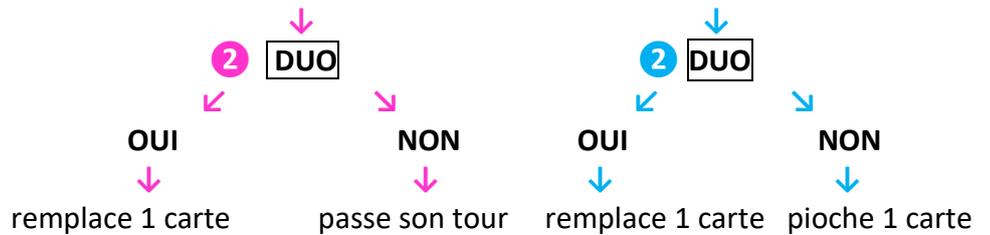
LE JOUEUR n°2

1 1^{ère} chance

A partir de ses 4 cartes



2 2^{ème} chance



3 3^{ème} chance

