LES PAIRES DE LETTRES – MATERIEL

→ Deux paquets de 26 cartes «lettre» à mélanger, soit 52 cartes
Au choix, dans la liste suivante, deux paquets de deux écritures différentes :
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 paires de deux lettres ayant la même prononciation dans deux écritures différentes**

→ Une paire est faite de deux lettres portant le même nom mais écrites dans deux écritures différentes.
Il y a quatre écritures : deux majuscules et deux minuscules.
→ Un classement est établi :
1) Les majuscules sont supérieures aux minuscules. Ex : **R >r**
2) Les caractères d'imprimerie sont supérieurs à l'écriture cursive.
→ Si le choix de l'association **1+2** ou **3+4** est le plus logique, quatre autres formules sont possibles.

***Exemple de la formule* 1+2** :
- *«**R**» et «**r**» forment la paire «**Rr**»*
- *«**T**» et «**t**» forment la paire «**Tt**»*

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 **6** cartes, le reste sert de pioche.
1) Les **6** cartes sont tenues en main.
2) Elles sont retournées sur la table et, dans ce cas, visibles de tous.
Cette 2nde technique est utile dans le cadre d'un renforcement de l'apprentissage de l'alphabet.

Une pioche, deux usages :
1) Pour former une paire
2) Pour compléter les **6** cartes du joueur après formation d'une paire

Trois chances de gagner une paire :
1) A partir des **6** cartes du joueur
2) Avec une 7ème carte provenant de la pioche
3) A partir de la 1ère carte de la pile intermédiaire créée dès qu'une paire ne peut être constituée

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'une seule paire et ne peut piocher qu'une seule lettre.
→ Dès qu'il gagne une paire, et suivant l'étape à laquelle cela se produit, il remplace 1 ou 2 cartes dans son jeu afin d'en avoir toujours **6**, excepté en toute fin de partie.
→ Pour cela, il peut bénéficier d'une, deux ou trois chances :
La 1ère à partir de ses **6** cartes ; la 2nde à partir de la pile intermédiaire quand elle est présente, et si absente, à partir de la pioche de lettres ; la 3ème quand la carte au-dessus de cette pile ne peut former une paire et provient d'un tour précédent.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Début :

Quels que soient les deux paquets de 26 cartes «lettre» choisis pour la partie , l'un des participants en distribue **6** par joueur, une à une, en alternance.

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

La règle de priorité des écritures détermine le joueur n°1.

Il pioche une lettre.

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

JOUEUR 1

❶ **1ère chance,** à partir de ses **6** cartes

PAIRE ?

- **OUI**, il remplace les 2 lettres gagnées afin d'en avoir toujours **6**.
- **NON**, il pioche une carte.

❷ **2ème chance**, à partir de cette 7ème lettre (pile intermédiaire)

PAIRE ?

- **OUI**, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir **6**.
- **NON** une 2nde fois, il passe son tour.

JOUEUR 2

❶ **1ère chance**, à partir de ses **6** cartes

PAIRE ?

- **OUI**, il remplace les 2 lettres gagnées afin d'en avoir toujours **6**.
- **NON** :

❷ **2ème chance**, 2 cas de figure ❷ ou ❷

❷ *Le joueur 1 a formé une paire.*

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

PAIRE ?

- **OUI**, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir **6**.
- **NON** pour la 2nde fois, il passe son tour.

❷ *Le joueur 1 n'a pas formé de paire.*

La 7ème carte de la pile intermédiaire est déjà présente. Le joueur 2 peut donc la jouer.

PAIRE ?

- **OUI**, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir **6**.
- **NON** pour la 2nde fois :

❸ **3ème chance**

La 7ème carte de la pile intermédiaire est déjà présente.

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

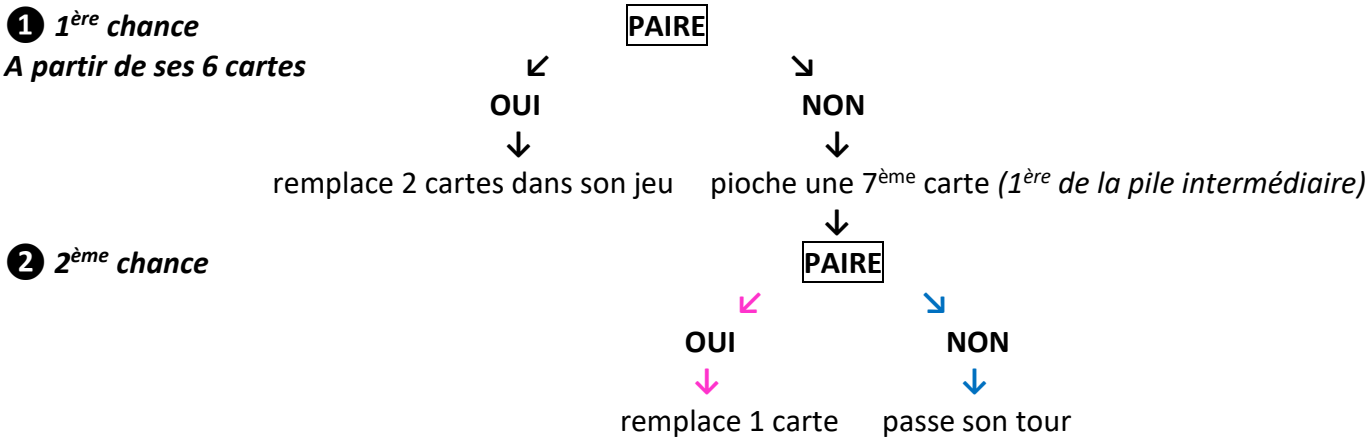
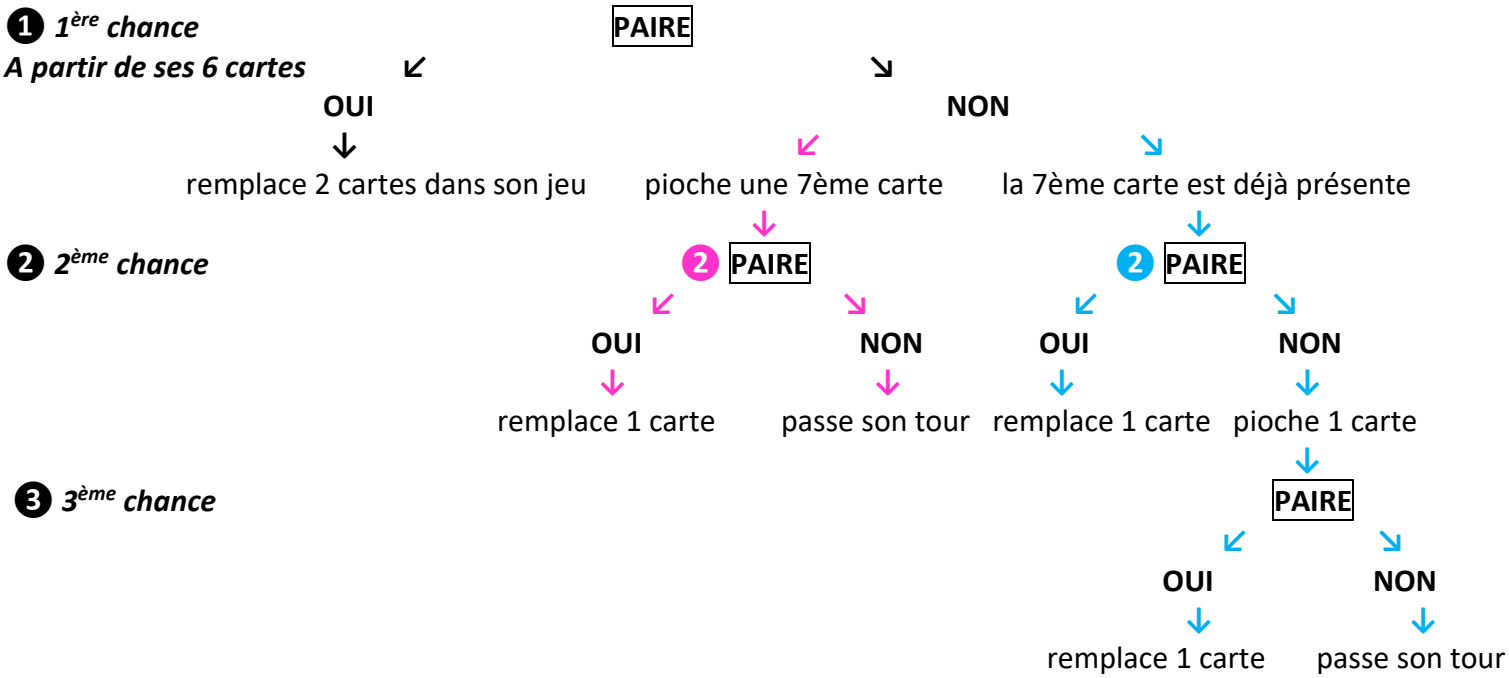
PAIRE ?

- **OUI**, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir **6**.
- **NON** pour la 3ème fois, il passe son tour.

<u>Deux fins de partie possibles</u> :
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 paires de lettres.
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 début de l'alphabet.
La règle de priorité des écritures s'applique en fin comme en début de partie.

LE JOUEUR n°1



LE JOUEUR n°2