

A



C

E



L

S

E

&

!

§

£

©



LE

L

PETIT

O

OGREE



À

VEUT

E



H

?

%

#

€

P

E



T

É

W

I

T

R



E

G

M

E



5

μ



O

X

L

B



L'

R



A

L

L

E

R

À

L'

É

C

O

L

E

*

2

ñ

=

}



L

U



N

T

V

partie à découper puis coller cette page sur la partie grisée de l'autre

L E P E T I T L' É

O G R E V E U C O

T A L L E R À L E

l e p e t i t u e

o g r e v à r e l

t a l l' é c o l e

l e p e t i t u e

o g r e v à r e l

t a l l' é c o l e

"Les "petits Signes Noirs" de Petit Ogre"



Matériel:

- un plateau de jeu en 2 deux parties à assembler
- des lettres mobiles (accentuées ou élidée pour certaines) proposées dans les trois systèmes d'écriture connus.
- prévoir un dé, des pions pour chaque joueur et des jetons.

But du jeu :

compléter les mots du titre de l'album avec des lettres mobiles en commençant toujours par la première lettre de chaque mot (en rouge) et en continuant dans l'ordre des lettres du mot. J'ai repris un peu l'une des règles du "Scrabble Junior" pour ceux qui connaissent ce jeu.

Joueurs :

2 à 6 joueurs

Déroulement:

poser le tableau au centre d'une table et les lettres face visible (choisir un système d'écriture)

chaque joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par la constellation du dé, dans le sens de la flèche (plusieurs tours de plateau sont nécessaires)

- ❖ s'il tombe sur une case lettre contenue dans les mots à compléter et qu'elle est la première d'un mot, il la choisit parmi les lettres mobiles, la pose sur la plateau et remporte 2 jetons.
- ❖ s'il tombe sur une case lettre contenue dans les mots à compléter et qu'elle est la deuxième ou la suivante d'un mot déjà commencé, il la choisit parmi les lettres mobiles, la pose sur le plateau et gagne un jeton.
- ❖ s'il tombe sur une case lettre contenue dans les mots à compléter mais qu'il ne peut pas encore placer, il la choisit parmi les lettres mobiles et la garde pour jouer lors d'un prochain tour mais ne gagne pas de jeton.
- ❖ s'il tombe sur une case lettre qui n'est pas contenue dans les mots à compléter, il ne fait rien ou s'il a une bonne lettre d'un tour précédent qu'il n'avait pas pu placer, il peut la poser et gagne un jeton.
- ❖ s'il tombe sur une case lettre contenue dans les mots à compléter mais qui est déjà placée, il ne fait rien et ne gagne pas de jeton.
- ❖ s'il tombe sur "petit ogre", il peut prendre la lettre qu'il veut parmi les lettres mobiles, y compris dans les lettres récupérées par les autres joueurs, pour compléter un mot, mais toujours dans l'ordre des lettres des mots et gagne 2 jetons
- ❖ celui qui place la dernière lettre d'un mot gagne 2 jetons (tout bénéfique pour les mots À et L' qui sont à la fois première et dernière et qui rapportent 4 jetons chacun !)

Quand tous les mots sont recomposés, on compte les jetons de chacun et celui qui en a le plus a gagné !

Variantes :

utiliser des lettres dans un autre système d'écriture
mélanger les lettres des systèmes d'écriture

Montage:

imprimer sur du bristol les deux parties du plateau et les lettres
assembler les deux parties du plateau de jeu et plastifier
plastifier et découper les lettres

