



VOCADINGO

2 à 6 joueurs

Un jeu de François Guély, illustré par Muriel Abi Chaker.

Les «Toms» visitent notre planète. Aidez-les à apprendre notre langue.

Matériel : 50 cartes mots, 2 cartes règle du jeu, 4 cartes personnage.

But du jeu : avoir le plus de cartes mot à la fin du jeu.

Préparation :

Choisir :

- le niveau (1 : CM1, 2 : CM1, 3 : CM2 ou 4 : CM2)
- d'utiliser sur les cartes le mot à droite ou le mot à gauche.

Prendre les 25 cartes mot du niveau choisi (moins si on veut une partie plus courte), les mélanger et en faire une pioche face cachée sur la table. À deux joueurs, on n'utilise pas la carte personnage «ANAPHRASE».

Déroulement :

Le jeu se joue en plusieurs tours (jusqu'à épuiser la pioche de cartes mots).

À chaque tour, le meneur de jeu change (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Il joue contre les autres joueurs.



On mélange les cartes personnage et le meneur de jeu tire une carte personnage au hasard, et la lit à haute voix.

Les joueurs doivent alors faire ce qui est demandé par la carte personnage, en utilisant le mot à gauche ou à droite

de la carte selon le choix de début du jeu.

On passe ensuite au tour suivant.

Fin de partie :

Quand la pioche est terminée, on compte les cartes de chacun. Celui qui en a le plus a gagné.



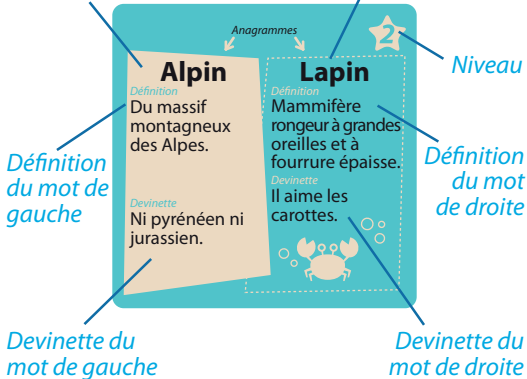
Vous avez apprécié VocaDingo...

*Vous adorerez les autres jeux de la collection Didacool :
CalculoDingo, MultiploDingo, ConjuDingo. Plus d'infos sur
www.cocktailgames.com et www.aritma.net*

Principe des cartes

*Mot de gauche et
Anagramme du
mot de droite*

*Mot de droite et
Anagramme du
mot de gauche*





ANAGRAMME

Tire une carte mot et retourne-la sans la montrer aux autres.

À haute voix :

- Dis «Anagramme de»
- Lis le mot
- Lis la devinette de son anagramme.

Les autres joueurs cherchent alors l'anagramme.

Si l'un d'eux le trouve, il gagne la carte. Si aucun ne trouve l'anagramme, tu gagnes la carte.



ANAPHRASE

Distribue une carte mot par joueur (y compris toi).

Chacun doit dire une phrase qui utilise les deux mots de sa carte (qui sont des anagrammes, c'est-à-dire utilisent les mêmes lettres).

Ensuite chacun vote pour la meilleure phrase (sauf la sienne), en donnant sa carte à celui pour qui il vote.



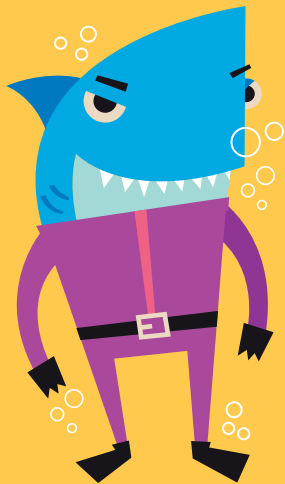
DEVINEMOI

Tire une carte mot et retourne-la sans la montrer.

Lis à haute voix la définition du mot.

Les autres joueurs essaient de trouver le mot. S'ils n'y arrivent pas, donne un indice de ton choix.

Le premier qui découvre le mot gagne la carte. Si personne ne trouve, lis le mot et mets une des cartes que tu as gagnées sous la pioche.



ÉVITEMOI

Tire une carte mot. Regarde le mot et sa définition sans les montrer. Tu dois faire deviner le mot sans utiliser les mots de sa définition. Tu peux parler ou mimer.

Les joueurs peuvent proposer deux mots chacun. Si l'un d'eux devine le mot, il gagne la carte. Si personne ne le devine, mets une des cartes que tu as gagnées (si tu en as) sous la pioche.

