

□ Niveau	cycle 2	<h1 style="color: #800080; margin: 0;">CACOFOLIE DES MOTS-OUTILS</h1>	
Domaine d'activité	Français	Discipline	Lecture
OBJECTIF GÉNÉRAL / COMPÉTENCE		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lire aisément les mots les plus fréquemment rencontrés (dits mots-outils). ▪ 	
OBJECTIF INTERMÉDIAIRE / SPÉCIFIQUE / CAPACITÉ		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	
RÉFÉRENCES		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cacofolie, Gigamic 	
SUPPORT			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 45 cartes mots : 3x15 mots écrits dans les 3 graphies (script, capitales et cursive) ▪ 19 cartes images : 15 mots, 2 monstres et 2 livres 			
RÈGLE DU JEU 1			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mélanger les 19 cartes images, côté face non visible, et les poser sur la table. ▪ Mélanger les 45 cartes mots et les distribuer aux joueurs, côté face non visible. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour deux ou trois joueurs, chacun reçoit 15 cartes mots. ○ Pour quatre joueurs, chacun reçoit 11 cartes mots. ○ Pour cinq joueurs, chacun reçoit 9 cartes. ○ Pour six joueurs, chacun en reçoit 7. ▪ Les éventuelles cartes restantes sont mises de côté. ▪ Chaque joueur forme une pile avec ses cartes sans les regarder. ▪ Puis il prend les cinq premières de cette pile et les regarde attentivement. ▪ A son tour, un joueur pose d'abord une de ses cartes mots devant lui, côté face visible et lit le mot. Puis tourne l'une des cartes images en essayant d'en trouver une dont l'image correspond à celle de sa carte mot. <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Manque de chance</u>: si les deux cartes qui apparaissent ne désignent pas le même mot, le joueur reprend sa carte et retourne la carte image (face cachée). C'est alors au tour du joueur suivant. ○ <u>Coup de chance</u>: si les deux images sur les cartes sont désignent le même mot, le joueur peut se débarrasser de sa carte mot. La carte image reste à sa place, toujours côté face visible. ○ Le joueur peut alors tenter à nouveau sa chance. Il choisit une nouvelle carte parmi ses cartes mot et tourne une autre carte image. Il peut ainsi continuer à tourner des cartes aussi longtemps que les mots qu'elles désignent correspondent - ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cartes. ○ <u>Coup de folie</u>: si par chance le joueur a plusieurs cartes mot identiques en main, il peut s'en débarrasser d'un seul coup à condition d'avoir retourné la carte image correspondante. ▪ Dans tous les cas, le joueur lit le mot inscrit sur la carte image ▪ Lorsque son tour prend fin, le joueur doit retourner toutes les cartes images découvertes. Ensuite, il complète ses cartes mots en piochant dans sa propre pile, pour avoir à nouveau cinq cartes en main. ▪ Si un joueur tombe sur une carte monstre, il doit tourner une nouvelle carte image afin de trouver un livre pour faire fuir le monstre : <ul style="list-style-type: none"> ○ La chance lui sourit : si le joueur trouve un livre, il récupère la dernière carte mot qu'il a joué et passe la main au joueur suivant. ○ La chance n'est pas au rendez-vous : au lieu de tourner une carte livre, le joueur tombe sur une carte image. Il doit alors piocher deux cartes mot dans les mains des joueurs de son choix. Puis il reprend la dernière carte mot qu'il a joué et passe la main au joueur suivant. 			

- Le «mauvais» sort est là ! : si le joueur est vraiment malchanceux, il se peut qu'en cherchant le livre, il tourne la deuxième carte monstre. Quel dommage! Il doit alors piocher un total de quatre cartes mots dans les mains des joueurs de son choix. Ensuite, il reprend la dernière carte mot qu'il a joué et passe la main au joueur suivant.
- Dans les trois cas le joueur concerné peut mélanger les cartes images découvertes et modifier leur position à la fin de son tour. Ensuite, il tourne les cartes découvertes pour qu'elles ne soient pas visibles.
- Remarque : si le joueur a dû piocher des cartes mots chez les autres joueurs, il est possible qu'il ait plus de cinq cartes en main à la fin de son tour de jeu.

CRITÈRES D'ACHÈVEMENT DU JEU 1

- Le premier joueur qui réussit le à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie.

VARIANTES

- Réduire le nombre de cartes distribuées (5 par exemple)
- Quand un joueur tire une carte monstre : ne pas prendre de cartes chez les autres joueurs mais :
 - Si le joueur tire le livre, on poursuit le jeu sans changement
 - Sinon, toutes les cartes images sont mélangées
- ...

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Les élèves sont capables de reconnaître les mots-outils par adressage
- Les élèves mémorisent la position des cartes images
- Les élèves augmentent leur capital de mots lus par adressage