

Journée mondiale de l'Alphabétisation



8 septembre

Activité No 1: La Course aux Mots

Matériel: Des cônes, lettres préalablement plastifiées.

Déroulement: Des lettres de l'alphabet sont réparties au hasard dans la zone de jeu. (Je vous conseille de placer plusieurs voyelles)

- Au signal, le premier joueur de chaque équipe court chercher une lettre et la rapporte au camp, puis le suivant fait de même, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de lettres.
- L'équipe dispose ensuite de cinq minutes pour former le plus de mots possible avec ses lettres.
- Chaque mot formé rapporte 1 point. L'équipe qui forme le plus de mots (1 point par mot) gagne.



Journée mondiale de l'Alphabétisation



8 septembre

Activité No 2: Dooble Alphabet

Matériel: Jeux de Dooble alphabet à imprimer:

<https://www.fichesdeprep.fr/app/download/11813070012/Dobble+des+lettres+scriptes.pdf?t=1536816958>

Déroulement: Le principe fondamental du Dobble repose sur une règle d'or : n'importe quelle paire de cartes possède toujours un et un seul symbole identique. Pour gagner, il faut être le plus rapide à repérer ce symbole commun et le nommer à haute voix

5 variantes:

- La Tour Infernale : Chaque joueur reçoit une carte face cachée et une pile centrale est posée face visible. Au signal, tout le monde retourne sa carte. Il faut nommer le symbole commun entre sa carte et celle du centre pour remporter la carte du sommet. Le joueur avec le plus de cartes à la fin gagne.
- Le Puits : On distribue une grande pile de cartes à chaque joueur et une carte reste au centre face visible. Les joueurs doivent se débarrasser de leur paquet en trouvant le symbole commun entre leur carte du dessus et la carte centrale. Le premier à vider son paquet gagne.
- Le Cadeau Empoisonné : On forme une carte face visible devant chaque joueur et une pioche au centre. Il faut trouver le symbole commun entre la carte d'un adversaire et celle du centre pour lui donner la carte du centre. Celui qui a le moins de cartes à la fin l'emporte.

Journée mondiale de l'Alphabétisation



8 septembre

- Attrapez-les tous ! : On pose une carte au centre et on distribue le reste des cartes en autant de piles qu'il y a de tours. Les joueurs doivent trouver le symbole entre la carte centrale et la pile de pioche pour récupérer les cartes. Le joueur qui a le plus de cartes gagne.
- La Patate Chaude : On donne une carte face cachée à chaque joueur. Au signal, on la retourne dans sa main. Dès qu'on trouve le symbole commun entre sa carte et celle d'un autre joueur, on la pose dans sa main. Le perdant est celui qui récupère toutes les cartes.

