

ORTHODINGO

Avec Orthodingo, vous allez pouvoir jouer à 3 jeux faciles d'orthographe pour toute la famille.

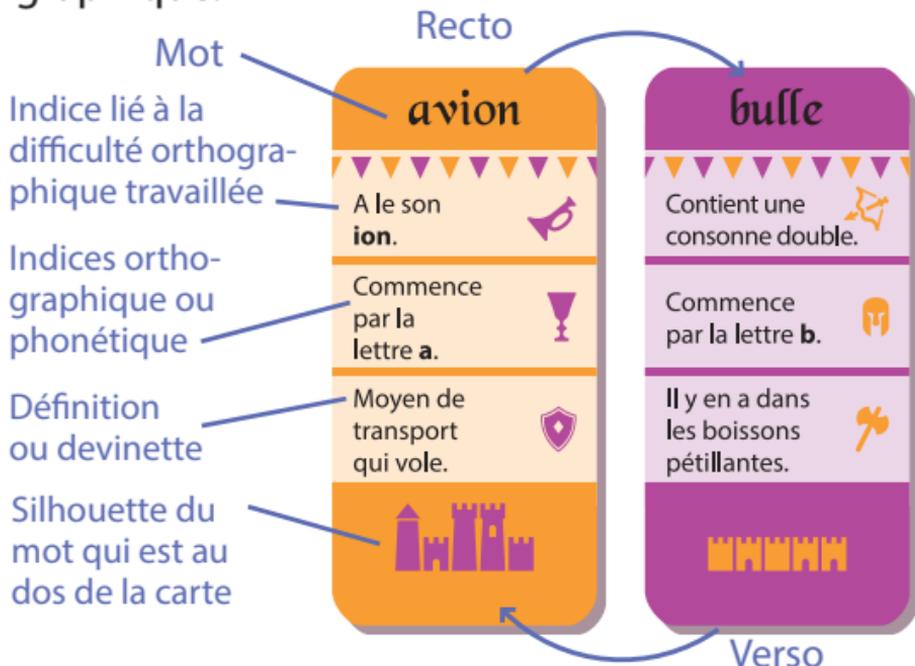
Les jeux proposés permettent tous de jouer des parties rapides (moins de 10 minutes).

Les cartes sont organisées en 6 séries qui permettent chacune de travailler une famille de difficultés orthographiques différente.

Un manuel pédagogique téléchargeable gratuitement est disponible (www.aritma.net rubrique téléchargements) et sera très utile aux enseignants.

Principe des cartes

Ce jeu contient 100 cartes. Chaque face de carte représente un mot incluant une difficulté orthographique.



Parmi les 200 mots du jeu, il n'y a aucun pluriel ni verbes conjugués.

Les niveaux de progression

Les cartes sont organisées en 6 niveaux de progression :

- Niveau 1 : Digraphes*

*Son avec deux écritures différentes



- Niveau 2 : Trigraphes** et sons complexes

**Son avec trois écritures différentes



- Niveau 3 : Doubles lettres



- Niveau 4 : Lettre finale muette

chocolat (x30)

- Niveau 5 : Son « qu »

musique (x14)

- Niveau 6 : Graphies contextuelles

chemise (x46)

Les indices

Les 2 indices présents sur les cartes font réfléchir à l'orthographe du mot. Par exemple, le mot « villa » est difficile à écrire au CP car il comporte deux « l ». Il comporte donc l'indice suivant : « Je possède deux fois la même lettre ».

Les silhouettes

Elles sont constituées de murailles de 4 hauteurs différentes. Un type de muraille représente un type de lettre.



Les lettres hautes comme :

b, d, h, k, l, t

Les lettres normales comme :



a (â), c, e (é, è, ê), i, m, n,
o (œ), r, s, u, v, w, x



La lettre haute et basse : le f

Les lettres basses comme :

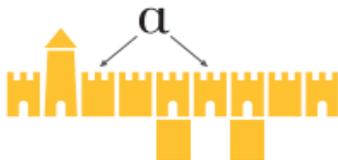


g, j, p, q, y, z

Exemple de silhouette pour le mot champagne :



NB : Les murailles peuvent être différentes pour une même lettre. Exemple le A de champagne :



Avez-vous bien compris ?
Quelle est la silhouette du mot famille ?



1



2



3

Quizz

(2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possibles.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une série et former une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, le joueur dont c'est le tour est le meneur de jeu. Il :

- Tire la première carte de la pioche, la retourne sans la montrer aux autres et la pose sur le support de façon à ce que les autres joueurs puissent voir le dos de la carte, où se trouve la silhouette du mot.
- Lit à haute voix le premier indice.

Les autres joueurs proposent alors au maximum deux mots chacun.

Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu lit le deuxième indice. Les autres joueurs peuvent de même proposer deux mots chacun.

Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu lit le troisième indice. Les autres joueurs peuvent de même proposer deux mots chacun.

Dans le cas où le mot ne serait pas trouvé, le meneur de jeu gagne la carte.

Fin du jeu : On arrête dès que la pioche est épuisée. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Variante : Si un joueur a proposé le bon mot, il doit alors l'épeler.

- S'il donne la bonne orthographe, il gagne la carte, ainsi que la carte suivante du tas.
- Sinon, il gagne seulement la carte.



Quizz par équipes

(4 à 8 joueurs)

But du jeu : Deviner le plus de cartes possible.

Préparation : Former 2 équipes (A et B). Prendre toutes les cartes d'une série et former une pioche. Poser le support et une des cartes de la pioche entre les 2 équipes de façon à ce que chaque équipe ne voit qu'un côté de la carte.

Déroulement : L'objectif pour chaque équipe est de deviner le mot qui est du côté de la carte qu'elle ne voit pas. Le jeu se joue en plusieurs tours. Les équipes jouent l'une après l'autre.

À chaque tour :

- On tire une carte.
- L'équipe A lit à haute voix le premier indice de son côté de la carte (Attention : ne donner aucune autre indication à part ce premier indice).

- Chaque membre de l'équipe B propose au maximum 2 mots.
 - Si un des mots proposés est le bon, l'équipe B **gagne la carte**.
 - Si aucun des mots proposés n'est le bon, c'est au tour de l'équipe A de jouer.
- L'équipe B procède comme expliqué précédemment. Si aucun des mots proposés par l'équipe A n'est le bon, c'est au tour de l'équipe B de rejouer.

On continue ensuite de la même façon pour le 2^e indice, et si personne n'a trouvé le mot, pour le 3^e indice. Dans le cas où le mot ne serait pas trouvé, la carte n'est gagnée par aucune équipe. L'équipe qui commence à lire est toujours celle qui a gagné au tour précédent.

Fin de partie : Quand la pioche ne contient plus qu'une carte, la partie se termine. L'équipe qui a gagné le plus de cartes a gagné la partie.

Le pendu – mode coopératif

(2 à 8 joueurs)

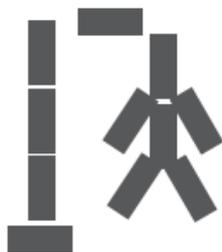
But du jeu : Trouver le mot le plus vite possible.

Préparation : Choisir une série de cartes et en faire une pioche. Prendre 10 cartes d'une autre série. Ces cartes figurent 11 « points de vie », empilés sur le côté de la table

Déroulement : Un des joueurs prend le rôle de meneur de jeu. Il prend au hasard une carte à faire deviner dans la pioche. Il montre la silhouette du mot aux autres joueurs (de l'autre côté de la carte). Les joueurs disposent alors de 11 questions pour essayer de trouver le mot.

Le meneur de jeu répond aux questions. Il ne peut répondre que par OUI ou par NON. (Exemple : y a-t-il un A dans le mot ? Est-ce un mot féminin ? Est-ce un adjectif ?).

Pour chaque question, le meneur de jeu retire une carte « point de vie » du tas et la pose sur la table pour petit à petit former la figure d'un pendu à la 11^e carte.



Fin du jeu : Les joueurs gagnent s'ils trouvent le mot avec au maximum les 11 points de vie. Quand les 11 points ont été épuisés, ils ne peuvent plus poser de question mais seulement proposer des mots.

Variante (plus facile) : À la demande des joueurs, le meneur de jeu peut également lire un des deux premiers indices. Le premier indice coûte un point de vie, le deuxième indice coûte deux points de vie.