
Jeu de la loupe

Compétences ciblées

Discrimination visuelle : distinguer avec précision des mots assez proches, écrits en différentes graphies (exemple : gâteau ; château ; plateau, chapeau ; cadeau...).

But du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes le plus rapidement possible.

Fonctionnement du jeu

Le jeu est composé de deux types de cartes différentes.

D'une part, il y a 24 cartes « mots imprimés ».

Ensuite, il y a 24 cartes illustrées sur lesquelles on peut voir l'illustration d'un mot accompagnée du mot écrit en imprimé majuscule et minuscule.

Les 24 mots ont été choisis en fonction de leurs ressemblances graphiques. On compte 4 séries de 6 mots.

Les joueurs se partagent équitablement toutes les cartes après les avoir mélangées.

Chacun place devant lui son paquet de cartes, faces cachées. On place la loupe au centre de la table.

Le premier joueur retourne la première carte de son propre paquet et la pose devant son paquet personnel.

Ensuite, c'est au tour du joueur situé à sa gauche de retourner également la première carte de son propre paquet de cartes et de la poser devant son paquet personnel.

Si deux cartes illustrant le même mot apparaissent, il s'agit de s'en apercevoir et de prendre, le plus rapidement possible la loupe placée au centre de la table.

Plusieurs cas de figure peuvent advenir.



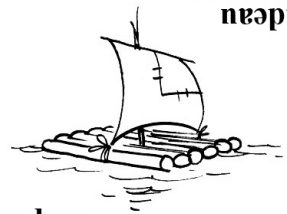





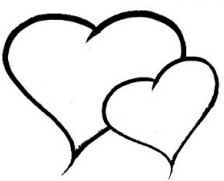







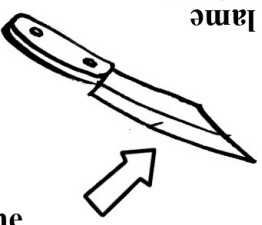

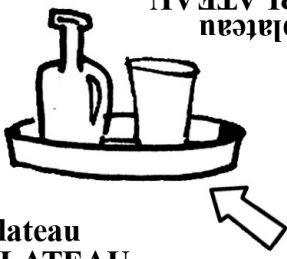


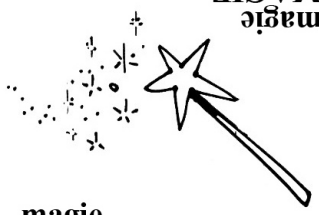
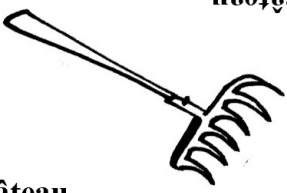

- Les deux cartes représentent bien le même mot. Le joueur qui a réussi à les appairer le plus vite peut se débarrasser de toutes les cartes déjà retournées de son propre paquet et les défausser à côté de l'aire de jeu.
- Les deux cartes prises n'illustrent pas le même mot : le joueur qui s'est trompé est pénalisé et doit prendre toutes les cartes déjà défaussées.
- Deux cartes identiques n'ont pas été remarquées : les joueurs « distraits » seront pénalisés et recevront une carte de chacun des joueurs.

Variante

On peut photocopier 2 fois la planche "mots imprimés" sur 2 feuilles de couleur différentes afin d'augmenter le nombre de mots à discriminer.

Mots illustrés :

MARE	CHIEN	NAGE	CADEAU
LARME	CHAT	ANGE	GATEAU
ARME	NICHOIR	NUAGE	RATEAU
RAME	NICHE	MAGE	PLATEAU
LAME	CHAMPS	AGE	CHATEAU
AIMER	CHANT	IMAGE	RADEAU

 <p>larme LARME</p>	 <p>nuage NUAGE</p>	 <p>radeau RADEAU</p>	 <p>chien CHIEN</p>
 <p>arme ARME</p>	 <p>mage MAGE</p>	 <p>château CHATEAU</p>	 <p>niche NICHE</p>
 <p>aimer AIMER</p>	 <p>âge ÂGÉ</p>	 <p>gâteau GATEAU</p>	 <p>nichoir NICOIR</p>
 <p>mare MARE</p>	 <p>ange ANGE</p>	 <p>cadeau CADEAU</p>	 <p>champ CHAMP</p>
 <p>lame LAME</p>	 <p>nage NAGE</p>	 <p>plateau PLATEAU</p>	 <p>chant CHANT</p>
 <p>rame RAME</p>	 <p>magie MAGIE</p>	 <p>râteau RATEAU</p>	 <p>chat CHAT</p>

chien CHIEN	radeau RADEAU	nuage NUAGE	larme LARME
chien CHIEN	radeau RADEAU	nuage NUAGE	larme LARME
niche NICHE	château CHATEAU	mage MAGE	arme ARME
niche NICHE	château CHATEAU	mage MAGE	arme ARME
nichoir NICOIR	gâteau GATEAU	âgé AGÉ	aimer AIMER
nichoir NICOIR	gâteau GATEAU	âgé AGÉ	aimer AIMER
champ CHAMP	cadeau CADEAU	ange ANGE	mare MARE
champ CHAMP	cadeau CADEAU	ange ANGE	mare MARE
chant CHANT	plateau PLATEAU	nage NAGE	lame LAME
chant CHANT	plateau PLATEAU	nage NAGE	lame LAME
chat CHAT	râteau RATEAU	magie MAGIE	rame RAME
chat CHAT	râteau RATEAU	magie MAGIE	rame RAME