# **Jeu de l'ophtalmologue**

Nombre de joueurs : 2-3 (1 ophtalmologue et 2 patients dont il teste la vue)

Modus operandi :

- L'ophtalmologue désigne une lettre.

- Le patient donne le nom de la lettre désignée.

# Jeu du mistigri

Règles du jeu (de 3 à 5 joueurs) :

- Toutes les cartes du jeu sont distribuées.

(il y a 26 paires + le mistigri)

- Les joueurs cachent leurs cartes. Chaque joueur regarde s'il a

des paires dans ses cartes. Il pose ses paires de cartes au centre

de la table et nomme les lettres.

- Le premier joueur pioche une carte à son voisin de gauche. Si

cette carte lui permet de constituer une paire, il pose la paire

formée en nommant la lettre.

- C'est au tour du voisin de jouer en piochant dans le jeu du

joueur à sa gauche.

- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient

retrouvées. Il ne reste que le Mistigri !

# jeu du mémory

Règles du jeu :

- Il y a 26 paires de cartes à disposer à l'envers sur la table.

Adaptez le nombre de paires de cartes pour la partie si besoin.

- A son tour, le joueur retourne deux cartes à l'endroit.

Tous les joueurs mémorisent l'emplacement des cartes sur la table.

- Si les deux lettres retournées sont identiques, le joueur les

conserve. Il rejoue uniquement s'il nomme correctement la lettre

découverte.

- Si les deux lettres retournées sont différentes, le joueur les

replace au même endroit à l'envers.

# Jeu du Dobble de l'alphabet (à deux joueurs) :

**- version "tour infernale"** : chaque joueur a une carte, toutes les

autres cartes forment la pioche, face visible. Il faut être le plus

rapide à repérer et à nommer la lettre (ou le chiffre) en commun

entre sa carte et la première carte visible de la pioche. Le

premier joueur à trouver pose la carte sur son tas, libérant ainsi

une autre carte de la pioche. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans

la pioche, le joueur qui a récolté le plus de cartes a gagné.

**- version "puits"** : c'est l'inverse, toutes les cartes sont

distribuées sauf une au centre. Il faut trouver et nommer la lettre

(ou le chiffre) en commun entre la carte au sommet de son tas et

celle de la pioche. Le premier joueur à se débarrasser de toutes

ses cartes a gagné.

Logiciel éducatif : <https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php>

<https://tipirate.net/educatif/183-apprendre-l-alphabet>

<http://boowakwala.uptoten.com/enfants/boowakwala-family-backtoschool-alphabetcards.html>