

Avec des bouchons et des lettres autocollantes en mousse



1. Pour les 4-5 ans

Chaque enfant à son tour pêche sans regarder un bouchon dans le sac et dit à haute voix la lettre qu'il y a dessus. Les lettres que j'ai utilisées ici sont des majuscules. Certaines lettres selon le sens peuvent représenter 2 lettres différentes, c'est le cas du N/Z et du M/W.

On peut faire un ou deux tours en début ou fin de séances, en général ça les calmes et les re-centre.

2. Pour les 5-6 ans

Chacun a son tour écrit son prénom et/ou son nom, si il sont peu nombreux on peut le faire en même temps.



3. Pour les 6-8ans

Par équipe ou non, premier à reconstituer l'alphabet dans le bon ordre et de la même couleur.

4. Pour les 8 à 12 ans.

Pour ces jeux c'est idéal si on a des pions ou des cure-dents ou une feuille et un bic pour compter les points.

Le joueur ci-après représente soit une équipe soit un joueur seul. Il faut minimum 2 personnes pour jouer à ces jeux. Une personne supplémentaire peut aussi éventuellement être la personne qui tire les lettres, compte les pions, vérifie au dictionnaire en cas de doute. Il sera la personne qui prend le gagnant de la manche (c'est bien quand on a un nombre impair de joueur).



Le mot le plus long.

Le premier joueur tire au hasard 10 lettres (ou moins ou plus). Le joueur suivant essaie de composer avec le plus de lettres possible mise à disposition par le premier joueur un mot qui existe dans le dictionnaire. Si un des joueurs suivant a trouvé un mot avec plus de lettres il dit mieux. Si plusieurs joueurs ont mieux on demande combien de lettres en plus. C'est celui qui a le plus de lettres en plus qui peut mettre son mot. Si il est correct il gagne un point. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de lettres en plus on prend le premier qui a dit mieux. Au cas où le mot n'est pas correct. On prend le deuxième plus long ou le deuxième plus rapide. On fait plusieurs manches, celui qui gagne est celui qui a le plus de points ou le premier qui arrive au nombre de points décidé en début de partie.



Simili scrabble

Même réglé que pour le scrabble habituel sauf qu'il n'y a pas de mot compte double etc car pas de tableau et toute les lettres valent 1 point si avec une lettre on fait deux mot on compte la lettre 1x dans chaque mot. On compte aussi 1 point pour les lettres qu'on réutilisent. Le jeux se termine quand il n'y a plus de lettres ou qu'on arrive plus a faire un mot.