

Puissance des mots invariables

Mots invariables - Fiche 1			
@jeucomprends			
à cause de	là-haut	à peine	longtemps
1	1	1	1
au milieu de	non plus	aujourd'hui	par
2	2	2	2
car	plus	chez	plusieurs
3	3	3	3
depuis	qu'est-ce que	dessous	que
4	4	4	4
ensemble	soudain	ensuite	sous
5	5	5	5
hier	tout à l'heure	heureusement	tout de même
6	6	6	6

Puissance des mots invariables

Mots invariables - Fiche 2			
@jeucomprends			
à travers	lorsque	absolument	maintenant
1	1	1	1
aussi	parce que	aussitôt	parfois
2	2	2	2
comme	pour	comment	pourquoi
3	3	3	3
dessus	quelque chose	devant	qui est-ce qui
4	4	4	4
entre	souvent	évidemment	sur
5	5	5	5
ici	très	jamais	trop
6	6	6	6

Puissance des mots invariables

Mots invariables - Fiche 3			
@jeucomprends			
ailleurs	mais	ainsi	même
1	1	1	1
autour	parmi	autrefois	partout
2	2	2	2
contre	près	d'abord	presque
3	3	3	3
donc	quoi	également	rien
4	4	4	4
facilement	surtout	finalement	tandis que
5	5	5	5
jusque	vers	jusqu'à ce que	vite
6	6	6	6

Puissance des mots invariables

Mots invariables - Fiche 4			
@jeucomprends			
alors	mieux	avec	moins
1	1	1	1
avant	pas du tout	après	pendant
2	2	2	2
dans	puis	dehors	puisque
3	3	3	3
en train de	sans	encore	selon
4	4	4	4
forcément	tellement	fort longtemps	toujours
5	5	5	5
justement	voici	là-bas	voilà
6	6	6	6



Puissance des mots invariables

Mots invariables - Fiche 5			
@jeucomprends			
assez	naturellement	au-dessus	n'importe quoi
1	1	1	1
beaucoup	peu	bien sûr	peut-être
2	2	2	2
déjà	quand même	demain	quelqu'un
3	3	3	3
enfin	seulement	extrêmement	si
4	4	4	4
grâce à	tout à coup	hein	tout à fait
5	5	5	5
là-dedans	vraiment	là-dessus	à cause de
6	6	6	6

Puissance des mots invariables

Fiche vierge de mots à apprendre			
@jeucomprends			
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6

Les Jetons

Puissance des mots

Règles du jeu

@jeucomprends

Nombre de joueurs : 2

- Les 2 joueurs choisissent leurs pions (vert ou bleu).
- Le plus jeune joueur lance un dé à 6 faces.
- Il choisit une des 4 cases de la ligne dont le numéro correspond à son lancer de dé.
(si son dé indique 3 il choisit une des 4 cases de la ligne 3)
- L'autre joueur lui lit le mot de la case choisie puis cache le mot en posant le pion spécial singe dessus.
- Le joueur doit écrire alors de mémoire le mot lu par l'autre joueur sur une ardoise ou feuille, ou bien l'épeler à voix haute. S'il a juste, il peut mettre son pion sur la case.
- Puis c'est à l'autre joueur de jouer.

Le gagnant est celui qui arrive à aligner 4 pions (horizontalement, verticalement ou en diagonale).

Pour attraper facilement le pion singe à chaque tour, vous pouvez coller dessus un cure dent avec de la pâte à fixe.

Jeu inspiré par Maitre Fafa et Maitresse 1000 volts