

JEU DE L'AMBASSADEUR

Faire deviner un mot à son équipe sans parler.

l äbasadœr ä n-alfonic

L'ambassadeur en alfonic

Âge : 5 à 111 ans.

Nombre de joueurs : de 1 à 8 joueurs.

Autonomie : l'aide d'un adulte est requise pour expliquer les consignes.

But : encourager la lecture à l'aide de l'alfonic.

Le jeu de l'Ambassadeur est idéal pour s'amuser en famille ou entre amis. Le principe est celui-ci : il faut faire deviner à son équipe le mot qu'on a pioché. Mais attention : interdiction de parler ! Seuls les mimes, les mimiques, les gestes, les grimaces sont autorisés.

Le principe du jeu

1. Découpez les cartes-objet et faites-en une pioche.
2. **Si on joue en un seul groupe** : chacun à son tour est « l'ambassadeur » : il pioche une carte et doit faire deviner le mot écrit dessus aux autres joueurs. Pour minuter le temps imparti, on peut utiliser un sablier. Le joueur qui mime n'a que le temps d'un sablier pour faire deviner son mot. S'il réussit, il garde la carte ; s'il échoue, il remet la carte dans la pioche. Le jeu est terminé quand la pioche est vide. Le gagnant est celui qui a réussi à faire deviner le plus de cartes.
3. **Si on joue en plusieurs équipes**, chaque équipe envoie un « ambassadeur » piocher une carte et en mimer le mot. Un sablier n'est pas nécessaire : car les équipes font la course pour deviner le plus de mots possible avant d'arriver à la fin de la pioche. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à deviner le plus de cartes.
4. Pour varier les plaisirs, on peut aussi utiliser les cartes vides et les remplir avec de nouveaux mots.

Bon amusement !

girläd

Guirlande

nui

Nuit

sapiï dæ
noèl

Sapin de Noël



Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté • Je parle donc j'écris !
www.alfonic.org

JEU DE L'AMBASSADEUR

Faire deviner un mot à son équipe sans parler.

bonè

Bonnet

minui

Minuit

**bagèt
majic**

Baguette magique

trènô

Traîneau

nèj

Neige

vä

Vent

bwji

Bougie

**bonom
dœ nèj**

Bonhomme de neige

**étwal
filät**

Étoile filante



Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté • Je parle donc j'écris !
www.alfonic.org

JEU DE L'AMBASSADEUR

Faire deviner un mot à son équipe sans parler.

ân

Âne

häpany

Champagne

scié

Skier

cadô

Cadeau

pèr noël

Père Noël

patiné

Patiner

éharp

Écharpe

mwfl

Moufles

buh

Bûche



Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté • Je parle donc j'écris !
www.alfonic.org

JEU DE L'AMBASSADEUR

Faire deviner un mot à son équipe sans parler.

fœ

Feu

häte

Chanter

cuiziné

Cuisiner

iglw

Igloo

pôl nor

Pôle Nord

rèn

Renne

nwnwrs

Nounours

tri
électric

Train électrique

grælo

Grelot



Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté • Je parle donc j'écris !
www.alfonic.org

JEU DE L'AMBASSADEUR

Faire deviner un mot à son équipe sans parler.

rwj

Rouge

bébé

Bébé

pätwfl

Pantoufle

tröpèt

Trompette

pwpé

Poupée

hocola

Chocolat

**bäd
dèsiné**

Bande dessinée

film

Film

popcorn

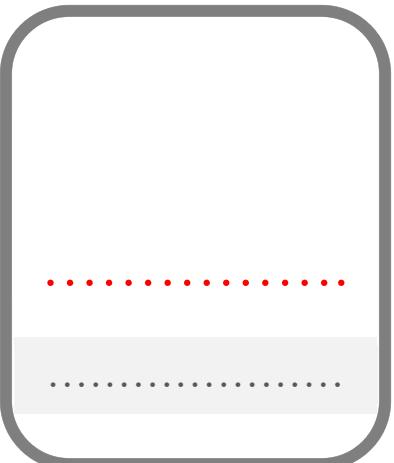
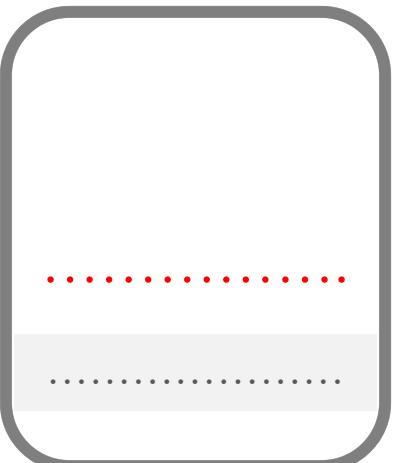
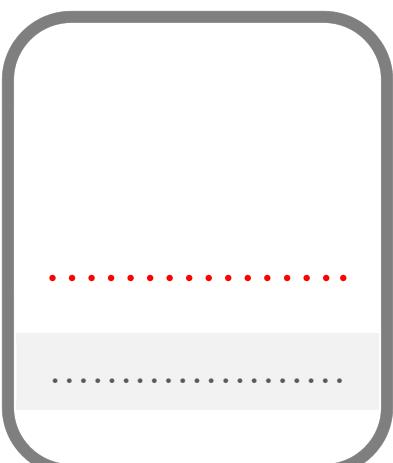
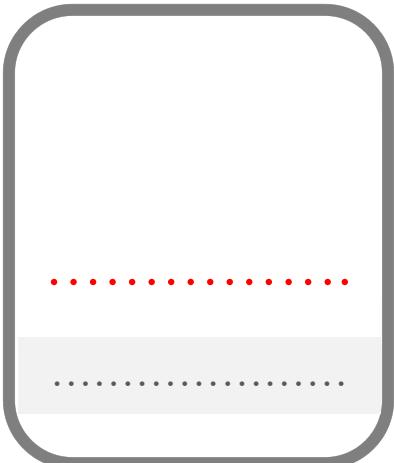
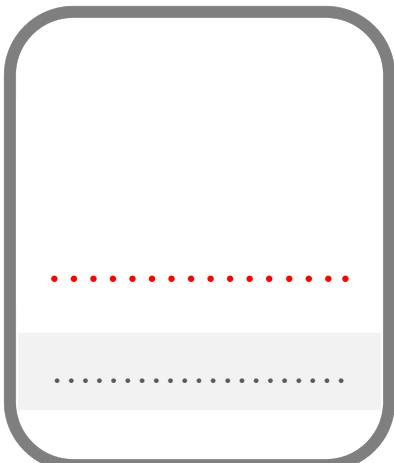
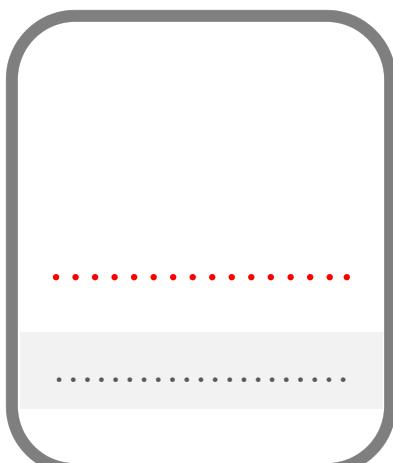
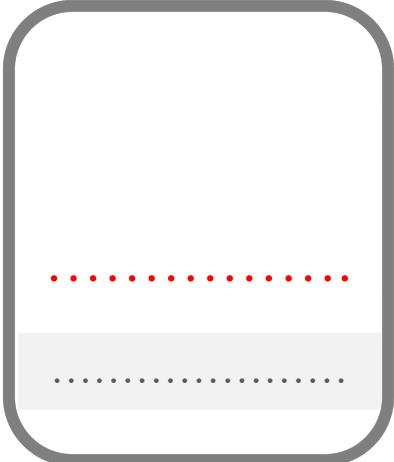
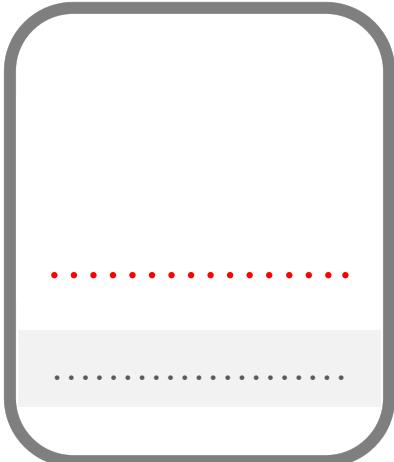
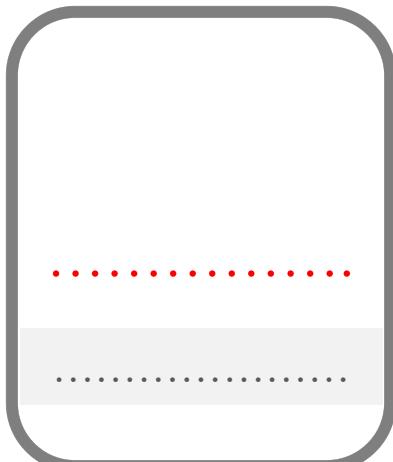
Popcorn



*Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté • Je parle donc j'écris !
www.alfonic.org*

JEU DE L'AMBASSADEUR

Faire deviner un mot à son équipe sans parler.



Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté • Je parle donc j'écris !
www.alfonic.org