

La bataille du féminin

Mes navires							
	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

VALIDER

Ses navires							
	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Je coche 5 cases où se cachent mes navires.
Je clique ensuite sur *Valider*.

Je coche les cases demandées (1 clic = vert = navire trouvé, 2 clics = rouge = pas de navire).

Déroulement du jeu :

Chaque joueur choisit 5 cases pour ses navires.

Les cartes de jeu sont posées face cachée au milieu de la table.

Le premier joueur tire une carte et énonce la consigne à son adversaire : Mets le mot au féminin.

Si la réponse orale est correcte et que la fin du mot est épelée correctement, le joueur qui a répondu fait une proposition pour essayer de trouver un des navires de l'autre joueur.

Si la réponse est incorrecte, aucune proposition ne peut être faite.

Le premier joueur qui trouve les 5 navires du joueur en face gagne la partie.

Pour se souvenir des propositions faites, le joueur peut utiliser la deuxième grille à disposition.

Case verte (1 clic) : navire trouvé

Case rouge (2 clics) : proposition formulée, mais case vide

Exemples de cartes de jeu :

Mets le mot au féminin. un directeur → une direct <u>rice</u>	Mets le mot au féminin. un paysan → une paysan <u>ne</u>	Mets le mot au féminin. un artiste → une <u>artiste</u>
Mets le mot au féminin. un enseignant → une enseignant <u>e</u>	Mets le mot au féminin. un facteur → une fact <u>rice</u>	Mets le mot au féminin. un footballeur → une footballe <u>use</u>