

La ruche aux mots

La plupart des mots aiment travailler ensemble ! Comme les abeilles, ils se regroupent en ruches pour faire leur miel. Cependant, gare aux méchantes guêpes qui veulent semer la pagaille...

Matériel : plateau de jeu / pions / dé / fiches « ruches » / fiches accents

On joue avec une ou plusieurs fiches « ruches », selon le niveau des joueurs. De même, on peut écrire les mots proposés sur une ardoise ou les dire à l'oral.

Si on joue avec plusieurs fiches ruches, on en pioche une nouvelle à chaque tour de table, c'est-à-dire une fois que chaque personne a tiré le dé et joué son tour.

Le joueur qui a mangé du miel le plus récemment commence la partie.

À son tour, le joueur tire le dé, et avance d'autant de cases que le résultat obtenu.



Sur la case **sablier**, tout le monde a 20 secondes pour regarder les listes de mots sur la fiche ruche. Puis, celle-ci est retournée. À tour de rôle, les joueurs doivent proposer un mot qui fonctionne selon la règle présentée (présent ou non sur la fiche). Les joueurs qui n'ont plus d'idée de mots ou qui proposent une « guêpe » (une exception) ont perdu. Le dernier joueur en lice gagne un point.



Sur la case **point d'interrogation**, la personne à droite du joueur doit lui faire deviner un mot choisi dans une liste de la fiche ruche sans parler, en le mimant ou en le dessinant. S'il réussit, il gagne un point. La personne qui mime gagne également un point, sauf quand on joue à deux joueurs.



Sur la case **dés**, le joueur doit tirer le dé à nouveau, et proposer, sans regarder la fiche ruche, le nombre de mots qu'il a tiré au sort. (Si on a tiré 2, il faut trouver deux mots qui obéissent à la règle présentée sur la fiche ruche, etc.) S'il réussit, il gagne un point et rejoue. S'il propose une guêpe, son tour est fini et il ne gagne pas de point.



Sur la case **abeille**, le joueur doit inventer (à l'oral ou à l'écrit) une phrase, ou mieux une petite histoire, avec plusieurs mots présents sur la fiche ruche. Il a le droit de regarder les listes de la fiche ruche. S'il réussit, il gagne un point. S'il utilise plus de quatre mots de la fiche, il gagne un point bonus.



Au début, on peut jouer uniquement avec la fiche accents aigus et graves. On introduira la fiche « accents circonflexes » dans un deuxième temps.

Sur la case accents, la personne à droite du joueur choisit un mot sur la fiche accents (cachée au joueur) et l'écrit en capitales. Le joueur doit découper le mot en syllabes et placer les accents, s'il y en a, au bon endroit.

En français, les accents se placent seulement en fin de syllabe.

Si on joue avec la fiche accents circonflexes, la personne à droite du joueur, à l'aide de la fiche, lui fait deviner un mot en donnant un mot de la même famille ou (plus difficile) un ancêtre du mot. À partir de cet indice, le joueur doit deviner le mot concerné et l'écrire avec l'accent circonflexe au bon endroit. Exemple : « forestier » pour **forêt**.



Sur la case miel, le joueur gagne un point. Ensuite, deux options : soit on arrête le jeu, soit il revient à la case départ et on continue... avec une nouvelle fiche ruche (qu'on ajoute à la pile ou qui remplace la précédente selon le niveau des joueurs).



Si un joueur propose une guêpe (une exception), elle ne peut pas entrer dans la ruche. Le joueur l'écrit dans la case rouge en bas de la fiche ruche. Exemple : « lavabo » sur la fiche du **chameau** qui mange des **gâteaux**. Lorsqu'un joueur propose une guêpe qui a déjà été inscrite, il perd un point.

Chaque point est représenté par une fleur qu'on dessine au fur et à mesure. Le joueur qui a le plus de points, donc de fleurs, à la fin de la partie, est déclaré reine des abeilles et gagne un gros pot de miel.