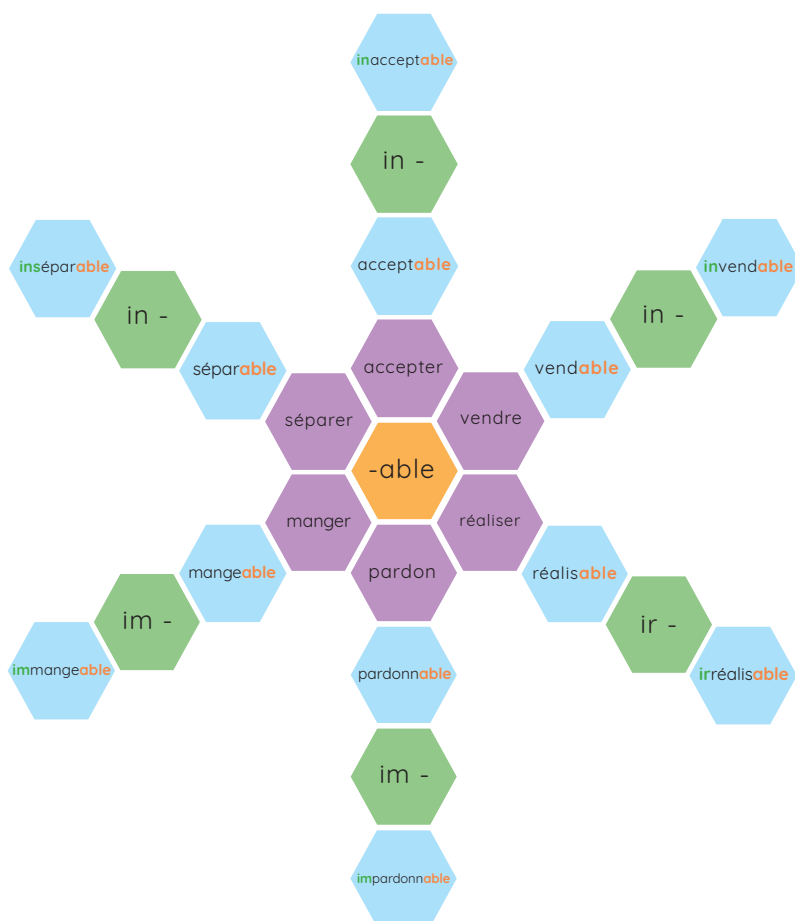




## Jeu de morphologie dérivationnelle

**But:** Connecter le plus de mots possible en utilisant les **préfixes** et les **suffixes**.  
Celui qui a placé toutes ses cartes en premier est le gagnant!

Choisissez le mode de présentation (voir dernière page).  
Mélangez les cartes **bleues** et **violettes** puis distribuez-les à tous les joueurs.  
Chacun peut alors déposer tour à tour 2 cartes **violette/bleue**  
et y associer une carte **orange** ou **verte**.



in -

in -

im -

im -

ir -

il -

in -

-able

-able

-ible

-ible

-ible

-uble

-able

-able

admirer

rire

penser

supporter

résister

pouvoir

réaliser

légal

description

pardon

excuse

responsable

lire

échange

vérité

voir

manger

submersion

accepter

accès

séparer

vendre

raison

prévoir

compréhension

solution

irresponsable

illégal

admirable

irréalisable

réalisable

impardonnable

pardonnable

lisible

illisible

véritable

vendable

invendable

possible

échangeable

impossible

risible

accept**able**

**in**accept**able**

sépar**able**

**in**sépar**able**

raisonn**able**

prévis**ible**

**in**descript**ible**

mange**able**

**im**mange**able**

**in**vis**ible**

vis**ible**

descript**ible**

**in**submers**ible**

**in**compréhens**ible**

submers**ible**

accessible

résistible

irrésistible

irraisonnable

inaccessible

compréhensible

insupportable

supportable

inexcusable

excusable

soluble

insoluble

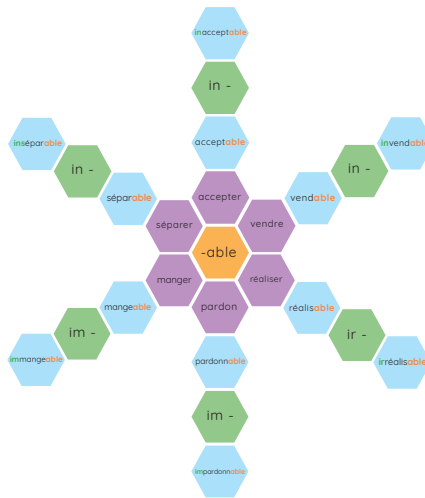
pensable

impensable

imprévisible

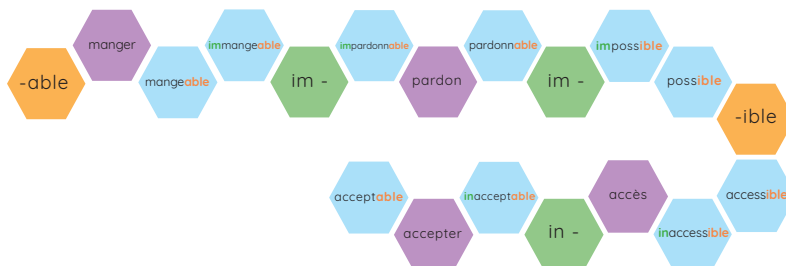
## Présentation en étoile

L'affixe est central.



## Présentation en chenille

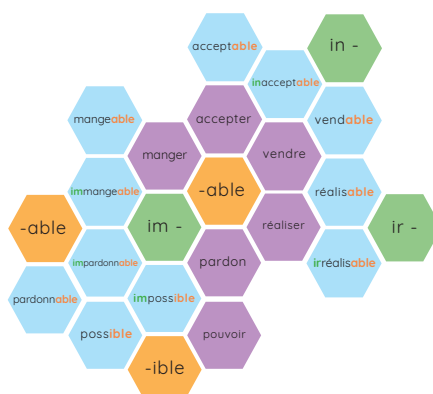
Ici les joueurs procèdent en série. Il est possible de créer plusieurs chenilles.



## Présentation aléatoire

Les cartes sont déposées à l'endroit où le joueur le souhaite.

Elles doivent toutes être connectées les unes aux autres de manière logique.



## Des idées de règles

### Les jeux en format "chenille" et "aléatoire"

- > peuvent se jouer jusqu'à 4 joueurs.
- > Toutes les cartes sont distribuées. Si le partage n'est pas égal alors on retire les cartes restantes et on les réserve pour la mini pioche.
- > Il faut toujours démarrer le jeu avec une carte orange puis chaque joueur va compléter tour à tour avec une ou deux cartes qui conviennent selon les possibilités.
- > Celui qui a terminé son tas de cartes avant l'autre a gagné!

### Le jeu en "étoile"

- > se joue à 2.
- > Sélectionnez au préalable les 25 cartes nécessaires (cf. présentation). La carte orange est placée au centre. On distribue toutes les autres cartes aux deux joueurs (soit 12 par personne).
- > Chacun va alors essayer de poser une carte ou deux suivant ses possibilités pour créer l'étoile.
- > Il est nécessaire de respecter la disposition des couleurs. Mais il est possible de compléter l'étoile dans l'ordre que l'on veut (on peut terminer deux branches d'étoile alors qu'une est à peine commencée).
- > Chaque joueur va alors poser une carte ou deux selon ses possibilités.
- > Celui qui a terminé son tas de cartes en premier a gagné!