

Ludovic Ortoldi

Ludortho, Livre-jeu



Ludortho

Règles du jeu

Qu'est-ce qu'un « Livre-Jeu » de français ?

Ce nouveau concept a pour but de favoriser l'apprentissage des difficultés de la langue française de façon ludique, par un jeu de questions-réponses.

Par tirages de dés, les participants seront renvoyés tour à tour à une série d'épreuves qu'ils auront à réussir.

Quelles en sont les règles ?

Les règles du LudOrtho sont très simples.

Le but du jeu est d'accumuler 6 « GONES » (un « *GONE* » étant le sixième d'un *hexagone*, évidemment) qui correspondent, chacun, à une portion de la carte de France.

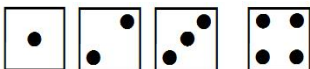
Pour ce faire :

chaque joueur effectue, à tour de rôle, un lancer de quatre dés (ou, à défaut, pointe manuellement un tirage de chiffres, voir pp. 447-448).

En fonction de ce tirage, une question sera posée.

Exemple :

Au tirage



correspond la 4^{ème} question de la page :

– numérotation du haut (à gauche) :**123**

– numérotation du bas :p. **31**

À quoi servent les quatre dés ?

1) Le premier dé donne un indice de difficulté.

 &  ⇒ niveau de difficulté « FACILE »

 &  ⇒ niveau de difficulté « MOYEN »

 &  ⇒ niveau de difficulté « DUR »

2) Le deuxième dé indique un domaine spécifique.

 ⇒ Orthographe

 ⇒ Catégories de mots

 ⇒ Verbes

 ⇒ Homophones^{*1} / Paronymes^{*2}

 ⇒ Mots à épeler

 ⇒ Vocabulaire

3) Le troisième dé, associé aux deux premiers, renvoie à une numérotation en haut de page.

4) Au quatrième dé correspond une question dans la page.

^{*1} Homophones : Se dit de mots qui se prononcent de la même façon mais de significations différentes (*comte*, *compte* et *conte* par ex.).

^{*2} Paronymes : Mots offrant une ressemblance de forme et de prononciation avec un autre, mais dont la signification est différente (*avènement* et *événement* par ex.).

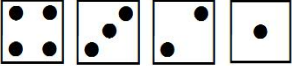
Explication schématisée d'un lancer de dés :

	NIVEAU	+ DOMAINE	+ PAG E	= QUESTIO N
1	Facile	1 Orthographe	1	1
2		2 Catégories	2	2
3	Moyen	3 Verbes	3	3
4		4 Homophones	4	4
5	Dur	5 Épeler	5	5
6		6 Vocabulaire	6	6

NUMEROTATION (HAUT DE « PAGE »)

QUESTION (DANS LA « PAGE »)

Exemple :

Le tirage/  signifie :

⇒ Une question de niveau « moyen »

4

⇒ Concernant un « VERBE »

3

⇒ Qui se trouve à la « PAGE » (*réf. du haut*)

432

⇒ Et c'est la PREMIERE question

1

Déroulement, nombre de joueurs, objectif

- ⇒ **LudOrtho**® se pratique à 2, 3 ou 4 joueurs, ou par équipes.
- ⇒ Le premier participant (A) pose **une question au joueur à sa gauche** (B), après que celui-ci ait effectué un **tirage de dés**.
- ⇒ À chaque tirage de dés correspond une question (cf. explications précédentes).

⇒ Celui qui répond correctement à la question qui lui a été posée remporte un *Gone*.



⇒ Celui qui ne répond pas correctement, perd un de ses *Gones*.



⇒ La partie continue ainsi, chacun posant à **tour de rôle** ^{*} une question au joueur suivant.

Le premier qui a réussi à accumuler 6 *Gones* gagne le jeu.



* (Chacun répond à une seule question à la fois.

Le fait d'avoir bien répondu n'autorise pas à plusieurs questions d'affilée.)

Première variante : jeu avec « niveau »

Le jeu classique consiste à suivre les règles qui viennent d'être énoncées.

Cependant, afin de donner davantage de chances aux joueurs les plus faibles ou de freiner un peu les plus forts, il est possible de décider de jouer avec un « niveau ».

Dans ce cas, avant de débiter, chaque participant s'attribue un niveau.

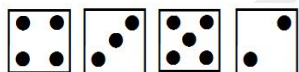
Il se déclare (*de bonne foi, évidemment !*) comme étant « **faible** », « **moyen** » ou « **fort** ».

Par interprétation du tirage des dés,

- le joueur « faible » bénéficiera d'un régime de faveur ;
- le joueur « moyen » appliquera les règles normales ;
- le joueur « fort » sera légèrement pénalisé.

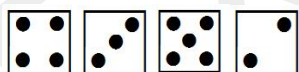
Procédure

Exemple de tirage :

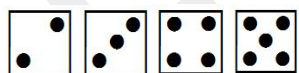


– Grâce à cette variante, un joueur « faible » aura le droit de changer l'ordre de ses dés, bénéficiant ainsi d'une question plus facile.

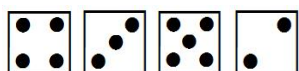
Dans ce cas, son lancer



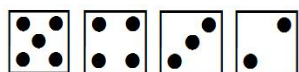
⇒ sera modifié, par exemple, en



– À l'inverse, le joueur « fort » se verra attribuer un ordre de dés supérieur. Dans ce cas, son lancer



⇒ deviendra par exemple



Seconde variante (version « longue ») Jeu avec « validation »

Si les joueurs le souhaitent, afin d'augmenter la durée d'une partie, il leur est possible de jouer en « *version longue* ».

Les règles sont identiques à celles expliquées précédemment.

Cependant, pour pouvoir remporter la partie, lorsqu'un des joueurs a accumulé les 6 « gones » nécessaires à sa victoire, il devra *valider son hexagone en répondant d'affilée à deux questions supplémentaires* (il doit procéder, seul, à **deux** autres tirages de dés).

– S'il réussit cette ultime épreuve, la victoire lui est accordée.

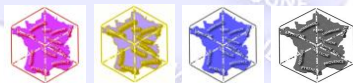
– Sinon, il repart à zéro.

Cruel, n'est-ce pas... ?

Les « gones »

Vous trouverez, en fin de livre, **4 hexagones**, de nuances différentes, à distribuer aux joueurs et qui serviront à évoluer dans le jeu.

En suivant les pointillés,
vous les découperez en
✂✂✂✂✂✂✂✂



6 « GONES » qu'il vous faudra réussir à conquérir (*sans les reperdre !*) :

✂ Le Nord

✂ L'Est

✂ Le Midi

✂ Les Pyrénées / Aquitaine

✂ L'Ouest

✂ La Normandie



**À présent,
à vous de vous
lancer...**



BON APPRENT-USEMENT !!!

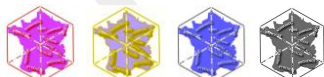
Index

<i>LA NOUVELLE ORTHOGRAPHE (RAPPEL)</i>	13
---	----

Jeu de questions

11 (Facile) Orthographe	15
12 (Facile) Catégories de mots	27
13 (Facile) Verbes	39
14 (Facile) Homophones / Paronymes	51
15 (Facile) Mots à épeler	63
16 (Facile) Vocabulaire	71
21 (Facile) Orthographe	83
22 (Facile) Catégories de mots	95
23 (Facile) Verbes	107
24 (Facile) Homophones / Paronymes	19
25 (Facile) Mots à épeler	131
26 (Facile) Vocabulaire	139
31 (Moyen) Orthographe	151
32 (Moyen) Catégories de mots	163
33 (Moyen) Verbes	175
34 (Moyen) Homophones / Paronymes	187
35 (Moyen) Mots à épeler	199
36 (Moyen) Vocabulaire	209
41 (Moyen) Orthographe	221
42 (Moyen) Catégories de mots	233
43 (Moyen) Verbes	245
44 (Moyen) Homophones / Paronymes	257
45 (Moyen) Mots à épeler	269
46 (Moyen) Vocabulaire	279

51 (Dur) Orthographe	291
52 (Dur) Catégories de mots	303
53 (Dur) Verbes	315
54 (Dur) Homophones / Paronymes	327
55 (Dur) Mots à épeler	339
56 (Dur) Vocabulaire	351
61 (Dur) Orthographe	365
62 (Dur) Catégories de mots	377
63 (Dur) Verbes	389
64 (Dur) Homophones / Paronymes	399
65 (Dur) Mots à épeler	413
66 (Dur) Vocabulaire	425
REPERTOIRE	438
<i>Suppléments :</i>	
Tirage manuel des dés	447
Gones à découper	450
Liste des mots rectifiés	
Selon la nouvelle orthographe	451



De la nouvelle orthographe



(Voir aussi liste, p. 451)

En 1990, une *nouvelle* réforme de l'orthographe a été proposée.

Cette orthographe modifiée s'ajoute, sans remplacer l'ancienne qui reste toujours d'application si on le souhaite.

Elle permet un léger assouplissement de certaines règles et est limitée à un nombre restreint de domaines, que voici :

1) **Les adjectifs numéraux composés** peuvent être tous reliés par des traits d'union. (Vingt-et-un, deux-cents, trois-millième,...)

2) **Les noms composés** prennent la marque du pluriel quand le mot est au pluriel.

(Des compte-gouttes, des après-midis,...)

Un certain nombre peuvent s'écrire en un seul mot.

(Un contrappel, entretiens, tictac, weekend, agroalimentaire, portemonnaie,...)

3) **L'accent grave remplace** l'accent aigu pour certains mots et au futur/conditionnel des verbes en -É.ER.

(Un évènement, une crèmerie ; je céderai, ils suggèreraient,...)

4) **L'accent circonflexe** peut être supprimé des mots sur lesquels il n'est pas pertinent. On le maintient néanmoins au passé simple et au subjonctif, et pour éviter des confusions de sens (*dû/du, sûr/sur...*)

(Le cout, entraîner, nous entraînons, il paraît,...)

5) **Les verbes en -ELER ou -ETER** (et mots apparentés) se conjuguent comme peler ou acheter.

Seuls *appeler* et *jeter* (et leurs dérivés) continuent à doubler la consonne. (J'amoncèle, l'amoncèlement, tu époussèteras,...)

6) **Les mots issus de langues étrangères** font leurs pluriels et leurs accents comme en français.

(Des matchs, révoluer,...)

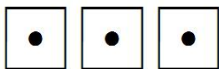
7) **Le tréma** est déplacé sur le -U dans les suites -GÜE et -GÜI et est ajouté dans quelques mots. (Aigüe, ambigüe ; ambigüité ; argüer,...)

8) **L'orthographe d'usage** est assouplie dans quelques cas.

(Assoir, bonhommie, imbécilité, persiffler, corole, friser,...)

Jeu de questions

EXTRAIT



Comment comptez-vous épeler les mots suivants :

- **onze**
- **douze**
- **treize**
- **quatorze**
- **quinze**
- **seize**



Dans les finales des dizaines,

Comment comptez-vous écrire le son « **ante** » ?

(Trente, quarante...)

Réponse :

Toujours avec -ante,
sauf *trente*.



On peut toujours rêver.

Épelez :

– Je possède un **milliard** de **dollars**.

Orthographe (Facile)



Comment est-ce que l'on écrit le pluriel de mille,
comme dans :

– trois **mille** hommes

Réponse :

Mille est toujours invariable.



Comment écrivez-vous :

– Elles sont **debout**.

Réponse :

Debout est un adverbe, donc invariable.



Dites donc :

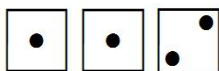
devant quelles voyelles doit-on *placer* (ou *plaquer*) une cédille (-Ç) ?

REGLE :

On place une cédille *devant* ↻ -A, -O, -U.

EXEMPLES :

Ça, ceci, leçon, reçu, cylindre.



Sans haine,

Donnez le nombre de -N dans les mots suivants :

- **plafonnner**
- le **plafonnnier**



À l'aise, épelez la phrase suivante

(et sans critiquer son absurdité, voyons !) :

- La **mayonnnaise polonnnaise** est la meilleure que je **connnaisse**.



Combien de -P aperçoit-on dans le verbe :

- s'apercevoir

Réponse :

« Je m'aperçois qu'**apercevoir** ne prend qu'**un seul -P**. »



Comment écrire de façon sensée :

- | | | |
|---------------------------|------------------------------|---------------------------|
| – acc<u>u</u>bler | – acc<u>u</u>ser | – acc<u>o</u>rd er |
| – acc<u>a</u>parer | – s' acc<u>r</u>ocher | – acc<u>u</u>muler |

Orthographe (Facile)



Épelez de façon juste :

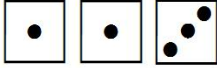
– **erroné**



Épelez la phrase suivante

(un peu absurde, il est vrai) :

– **Charlotte** cuit ses **bottes** d'**échalotes** sans fausses **notes idiotes**.



Épelez les mots suivants :

- la **flotte**
- la **flottille**
- la **flottaison**
- **flotter**



Dénombrer les -N en plusieurs exemplaires :

- Le **fonctionnaire débonnaire** au service du président, qui doit bien justifier ses **honoraires**, vérifie chaque mot dans le **dictionnaire** avant d'utiliser son papier **carbone** afin que ses **communiqués** ne **dysfonctionnent**.



Combien de -R faut-il à :

- ferraille
- ferrugineux
- ferreux
- ferrer



Épelez :

- une **banane**
- une **pomme**
- une **orange**



Orthographe (Facile)



Combien de -P comptez-vous mettre dans la phrase suivante :

– Il a **grappillé** une **grappe** de raisin
en buvant sa **grappa**
après avoir mis le **grappin** dessus.



Comment doit-on écrire :

- a) la **mafia**
- b) la **maffia**
- c) les **deux façons** d'écrire sont permises

Réponse : c)

Les deux orthographes sont admises, en toute légalité.

Les mafieux (ou les *maffieux*) ne sont pas à ça près...