

Rosa

nominatif
singulier

Puella

nominatif
singulier

Domina

nominatif
singulier

Nautam

accusatif
singulier

Poetam

accusatif
singulier

Causam

accusatif
singulier

Viae

génitif
singulier

Terrae

génitif
singulier

Aquae

génitif
singulier



Insulae

nominatif
pluriel

Patria

nominatif
pluriel

Filiae

nominatif
pluriel

Curas

accusatif
pluriel

Glorias

accusatif
pluriel

Iras

accusatif
pluriel

Pecuniis

ablatif
pluriel

Famis

ablatif
pluriel

Vitis

ablatif
pluriel



Turbarum

génitif
pluriel

Victoriarum

génitif
pluriel

Undarum

génitif
pluriel

Silvis

datif
pluriel

Fabulae

génitif
singulier

Copiarum

génitif
pluriel

Linguam

accusatif
singulier

Sapientia

nominatif
singulier

Servum

nominatif
singulier



Voici plusieurs façons de jouer au Mistigri des déclinaisons latines, en fonction du niveau des élèves, des objectifs pédagogiques et du temps disponible.

Toutes les variantes ont pour but de manipuler les cas latins de manière ludique, tout en renforçant la mémoire des formes.

🎯 Variante classique - Le Mistigri (2 joueurs ou +)

But : former des paires "forme latine + cas correspondant", et éviter la carte "intruse" (Mistigri).

Règle :

Distribuer toutes les cartes.

Les joueurs forment les paires valides.

Chacun pioche à tour de rôle dans le jeu de son voisin.

Le joueur qui reste avec le Mistigri (ex. servum) perd.

🧠 Variante pédagogique - Association raisonnée

But : associer chaque forme latine avec sa nature grammaticale complète (cas + nombre + nom).

Règle :

Étaler toutes les cartes face visible.

À tour de rôle, les joueurs prennent une carte "forme latine" et doivent :

donner le cas, le nombre, le genre, le nom auquel elle appartient.

l'associer à une carte "cas" correspondante.

Si la réponse est correcte, la paire est validée.

🟩 Variante orale : le joueur doit justifier son choix en latin ou en français.

🌿 Variante "Mistigri inversé" - Trouver l'intrus

But : tous les joueurs doivent éviter de prendre le Mistigri.

Règle :

Étaler toutes les cartes en cercle.

À chaque tour, un joueur pioche une carte.

S'il prend le Mistigri, il doit expliquer pourquoi c'est un intrus (ex. : "Servum est un mot de la 2e déclinaison, les autres sont de la 1re.").

Il gagne s'il justifie, sinon il garde le Mistigri.

🎯 Variante "Pêche grammaticale"

Matériel :

Mettre les cartes "forme latine" dans une boîte opaque.

Les cartes "cas" sont visibles sur la table.

But : associer les bonnes formes aux bons cas.

Règle :

Chaque joueur tire une carte au hasard.

Il la lit à voix haute et tente de la placer au bon endroit (tableau ou fiche avec les cas).

S'il réussit, il garde la carte ; sinon, elle retourne dans la boîte.

🏆 Variante chronométrée - Compétition par équipe

But : réviser rapidement les déclinaisons avec pression du temps.

Règle :

En 2 équipes.

Chaque joueur a 20 secondes pour former une paire correcte.

Chaque paire validée = 1 point.

L'équipe avec le Mistigri perd 2 points.

🧠 Variante avancée - Traduction ou création de phrases

But : réinvestir la forme latine dans une phrase simple.

Règle :

Le joueur tire une carte "forme latine".

Il doit créer une phrase latine simple avec cette forme (Puella rosas portat).

Variante : traduire cette phrase en français.

🌿 Variante "mémoire"

But : associer les cartes par mémoire visuelle (type jeu de mémoire).

Règle :

Poser toutes les cartes face cachée.

Retourner deux cartes à chaque tour.

Si c'est une paire logique (forme + cas), elle est gagnée.

Sinon, on les retourne à nouveau.