

CHERCHE & TROUVE

les lettres

Un jeu collaboratif pour apprendre
les lettres et les sons.



BUT DU JEU

Chercher et trouver les éléments
des cartes sur le plateau de jeu.

1 plateau, 2 cherche et trouve

Le côté du plateau avec la grande
illustration permet de jouer plus
facilement.

Le côté avec le fond blanc demande
aux joueurs plus de concentration.
Les 4 parties du plateau peuvent être
assemblées de différentes façons :
plusieurs combinaisons d'assemblage
sont possibles, pour jouer encore
et encore !

MODE OUVRE L'ŒIL

Le plus jeune joueur tire une carte, la retourne et la pose pour que l'illustration soit visible par tous les joueurs. Il annonce la lettre ou la syllabe en couleur dans le nom de l'élément et le chiffre inscrit sur la carte. Ce chiffre indique le nombre d'apparitions de l'élément sur le plateau.

Par exemple, si le joueur tire la carte « kiwi », il doit dire la lettre « k » et le chiffre « cinq » (s'il ne connaît pas la lettre ou la syllabe, il peut se faire aider des autres joueurs).

Les joueurs doivent alors chercher ensemble les 5 kiwis présents sur le plateau. Ils placent un pion sur chaque kiwi trouvé. Si les joueurs ne sont pas d'accord, ils discutent tous ensemble jusqu'à trouver une réponse commune.

Une fois tous les kiwis trouvés, ils vérifient ensemble le placement des pions, en comparant l'illustration sous les pions et celle sur la carte.

- **Si toutes les réponses sont correctes**, ils gardent la carte à côté d'eux.
- **Si ce n'est pas le cas**, ils placent la carte dans une défausse à côté de la pioche : la carte ne pourra plus être jouée.

Le joueur situé à la gauche du premier joueur tire ensuite une carte et continue la partie.

La partie est finie quand les joueurs ont remporté collectivement **20 cartes**.

COMMENT JOUER ?

Il existe 2 modes de jeu :

• Ouvre l'œil !

Les joueurs cherchent ensemble les éléments
sans répondre aux devinettes.

Ce mode est recommandé
pour les plus jeunes joueurs.
On peut jouer avec les 2 côtés du plateau.

• Écoute bien !

Les joueurs répondent ensemble à une devinette
puis cherchent l'élément. Il faut un lecteur ou
que les joueurs sachent lire. Ce mode convient
aux joueurs plus expérimentés.

On peut jouer avec les 2 côtés du plateau.

PRÉPARER LA PARTIE

Les 4 parties du plateau sont posées
sur la table et assemblées,
côté « illustration » ou côté « fond
blanc », selon le choix des joueurs.

Quel que soit le mode de jeu,
les 80 cartes sont mélangées
et placées avec la face « devinette »
visible. Elles forment la pioche.

Les 8 pions sont posés à côté
du plateau.

Le jeu se déroule dans le sens
des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence.



MODE ÉCOUTE BIEN !

Dans ce mode de jeu, soit les joueurs savent lire, soit un joueur ou un lecteur-accompagnateur du jeu lit les devinettes tout au long de la partie.

Le premier joueur - ou le lecteur - lit à voix haute la devinette de la carte qui se trouve sur le dessus de la pioche. Il ne doit pas prendre la carte en main car la réponse se trouve au dos de la carte. Il peut relire la devinette autant de fois que les joueurs lui demandent.

Les joueurs discutent entre eux jusqu'à formuler une seule réponse. Le joueur retourne la carte pour vérifier la réponse et découvrir le nombre d'apparitions de l'élément à chercher sur le plateau.

• **Si la réponse est fausse**, il place la carte dans une défausse à côté de la pioche : la carte ne pourra plus être jouée.

• **Si la réponse à la devinette est correcte**, ils cherchent ensemble l'élément et placent un pion sur chaque élément trouvé quand il y a plusieurs occurrences. Par exemple, pour la carte « cartable », les joueurs doivent trouver 6 cartables sur le plateau (quel que soit le côté du plateau choisi).

Une fois tous les éléments trouvés, ils vérifient ensemble le placement des pions, en comparant l'illustration sous les pions et celle sur la carte.

> **Si c'est correct**, ils gardent la carte à côté d'eux.

> **Si le placement des pions n'est pas correct**, la carte est placée dans la défausse.

Le joueur situé à la gauche du premier joueur tire ensuite une carte et continue la partie.

La partie est finie quand les joueurs ont remporté collectivement **20 cartes**.

VARIANTE : MODE RAPIDO !

C'est un mode non collaboratif, qui peut aussi se jouer en solo !

La partie dure 10 minutes.

Le plateau est assemblé sur la table, côté « scène » ou « fond blanc » (plus difficile), une pioche de 25 cartes mélangées est placée face « illustration » visible et les 8 pions sont posés à côté du plateau.

Le joueur qui pose le plus de pions remporte la carte.

C'est le joueur qui a le plus de cartes à la fin des 10 minutes qui remporte la partie.

En solo, le joueur doit remporter **10 cartes en 10 minutes** pour gagner la partie.



ATTENTION !

Les joueurs ne doivent pas gêner les autres joueurs en se penchant sur le plateau ou en cachant la carte piochée.

Vertus du jeu

Ce jeu collaboratif permet de rassembler petits et grands autour d'une activité ludique et éducative.

En s'amusant à chercher les éléments sur le plateau de jeu, les joueurs apprennent à reconnaître toutes les lettres de l'alphabet, ainsi que certains sons et syllabes constitutifs des mots.

Soit ils reconnaissent l'élément illustré et le nomment, soit ils répondent à une devinette pour trouver et nommer l'élément illustré.

En nommant chaque objet, personnage ou animal, les joueurs enrichissent leur vocabulaire.

Établi sur la discrimination visuelle, l'observation et la concentration, ce jeu est une préparation idéale à l'apprentissage de la lecture.

Solutions



A-C



D-I



J-O



P-S



T-Z




A-C


D-I


J-O


P-S


T-Z