

DOMINOS ABC

Une collection de jeux de lettres pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Auteurs : Service de rédaction Jeux & Livres de HABA

Illustration : Christian Fiore

Rédaction : Therese Schumann

Durée de la partie : env. 10 minutes

Contenu du jeu

52 cartes de domino

1 dragon Dix

1 dé à points

1 règle du jeu



Les cartes de domino

Chaque domino représente deux cases :

A côté de la partie lettres, il faut poser une image correspondant à une des deux lettres.

Exemples :

L = Lapin

O = Oreilles de lapin

A = Animal

P = Pâques



L
C

A côté de la partie illustration, il faut poser une lettre correspondant au motif.

Exemples :

Lion

Camion

Clown

Les autres joueurs vérifient bien sûr, que les cartes posées correspondent bien !

Règle mise en ligne par

didacto.com
Des activités et matériels pédagogiques

Jeu 1 : Course du dragon

Idée de jeu

Le dragon Dix se promène au-dessus du cercle de cartes de domino.

Le but du jeu est de trouver les bonnes combinaisons mot/image et de poser toutes ses cartes !

Préparation du jeu

Toutes les cartes sont mélangées faces cachées. Chaque joueur reçoit cinq cartes qu'il place faces visibles devant lui.

Ensuite posez 12 cartes de la pioche faces visibles en cercle au milieu de la table. La partie illustration d'une carte doit toujours se trouver à côté des lettres de la carte suivante. Placez le dragon Dix sur l'illustration d'une des cartes. Les cartes restantes forment une pioche faces cachées à côté du cercle. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le dresseur de dragon dont le nom est le premier dans l'ordre alphabétique commence.

Lance le dé et avance le dragon Dix dans le sens des aiguilles d'une

montre en fonction du nombre de points du dé. Chaque domino représente deux cases : une case avec une illustration et l'autre avec des lettres.

Sur quelle case le dragon Dix se trouve-t-il ?

• Case avec illustration :

Cherche un mot qui décrit ce que l'on voit sur cette illustration.

As-tu devant toi une carte dont la première lettre correspond ? Super ! Communique le mot aux autres joueurs. Prends ensuite la carte devant toi et place-la au milieu de la table sur la pile de défausse.

• Case avec lettres :

Cherche un mot qui commence par une de ces lettres.

As-tu devant toi une carte dont l'illustration correspond ?

Formidable ! Communique le mot aux autres joueurs.

Prends ensuite ta carte et pose-la au milieu de la table.

Tu n'as pas de carte correspondante devant toi ?

Domage ! Tu poses une de tes cartes au choix et tires une nouvelle carte de la pile de pioche. Si la carte que tu viens de tirer correspond, énonce aussitôt le mot qui convient pour poser la carte.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, le tour se poursuit encore jusqu'à revenir au premier joueur. Si un seul joueur a posé toutes ses cartes, il est le gagnant de la course du dragon ! Si plusieurs joueurs ont posé leurs cartes, ils remportent la partie à égalité.

Jeu 2 : Dominos ABC

Idée de jeu

Les mots sont en désordre au pays des dragons ! Remettez les cartes de dominos dans le bon ordre et formez une longue série de cartes ! Le but du jeu est de poser toutes ses cartes.

Préparation du jeu

Toutes les cartes sont mélangées faces cachées et distribuées suivant le nombre de joueurs :

- Si vous jouez à 2 : distribuez 8 cartes à chacun
- Si vous jouez à 3 ou 4 : distribuez 6 cartes à chacun
- Si vous jouez à 5 ou 6 : distribuez 5 cartes à chacun

Chaque joueur pose ses cartes faces visibles devant lui sur la table.

Posez aussi une carte face visible au milieu de la table. Les cartes restantes faces cachées forment une pioche.

Le dé et le dragon ne servent pas dans ce jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence et tente de poser une de ses cartes à l'une des extrémités de la série de cartes au milieu de la table.

- **Peux-tu poser une carte qui convient côté illustration ou lettres ?**

Bravo ! Pose ta carte à côté de l'illustration ou des lettres qui conviennent. Communique le mot correspondant aux autres joueurs.

- **Aucune de tes cartes ne correspond à l'illustration ou aux lettres placées aux extrémités de la rangée de cartes ?**

Domage ! Tu tires une carte de la pioche et la pose face visible devant toi. Si cette carte correspond, tu peux la poser aussitôt.

Si la pioche au milieu de la table est épuisée, tu ne peux plus piocher de carte.

C'est au tour du joueur suivant de tenter de poser ses cartes.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, le tour se poursuit encore jusqu'à revenir au premier joueur. Si un seul joueur a posé toutes ses cartes, il est le gagnant de la partie ! Si plusieurs joueurs ont posé toutes leurs cartes, ils remportent la partie à égalité.

Le jeu s'achève également dès que toutes les cartes de la pioche sont épuisées et que plus aucun joueur ne peut poser de carte. Le joueur qui a le moins de cartes devant lui gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

The logo for HABA, featuring the word "HABA" in a bold, red, stylized font with a registered trademark symbol (®) to the upper right.