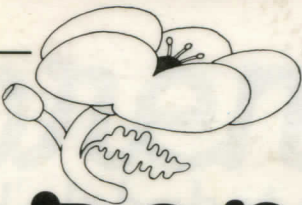


401.08

les jeux du



coquelicot

# apprendre

*l'alphabet et les mots*

*7 jeux pour découvrir les lettres, les syllabes,  
associer les mots aux images*

**NATHAN**

Ce matériel propose une série de jeux qui vont permettre à l'enfant et 4 joueurs, mais ils offrent aussi un grand intérêt au joueur seul. Ils peuvent se dérouler entre 2, 3 et 4 joueurs, mais ils offrent aussi un grand intérêt au joueur seul. Ils sont à difficulté progressive et il est conseillé de les utiliser dans l'ordre.

La plupart de ces jeux comportent un système autocorrecteur.

## Présentation du matériel de la boîte

- 9 planches illustrées recto-verso : 24 jetons-syllabes
- 24 jetons-histoires
- 1 dé
- 4 pions de couleur différente
- 4 sachets plastique pour ranger les jetons.
- 40 jetons-lettres
- 26 jetons-alphabets
- 26 jetons-mots
- 26 images
- 24 jetons-voyes
- 24 jetons-syllabes

**Les planches nécessaires à un même jeu ont un cadre de couleur identique. Les jetons nécessaires à un même jeu ont le verso de même couleur que les cadres des planches.**

Lors de la première utilisation du matériel, détacher tous les jetons prédécoupés et les grouper par jeu.

**2 A 4 JOUEURS**

**L'ALPHABET**

Reconnaitre une même lettre dans 2 caractères différents.

MATÉRIEL

- planche alphabet cadre rouge - n° 1
- 26 jetons-alphabet verso rouge

### COMMENT JOUER

- Placer la planche alphabet au milieu des joueurs.
- Mettre les jetons à l'envers et les mélanger. Ils constituent la pioche.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence. Il tire un jeton dans la pioche, annonce la lettre qui y figure et la désigne également sur la planche alphabet.
- Les autres joueurs procèdent de même et la partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.
- Le gagnant est le joueur qui a posé le plus de jetons sur la planche. (C'est donc celui qui en possède le moins).

## L'alphabet-ribambelle (variante)

- Dans ce jeu, seuls les jetons-alphabet sont utilisés.
- Lorsque'il ne peut plus jouer, il dit "Je passe".
- Le joueur qui possède la (ou les) lettre poursuivant l'alphabet la pose à son tour et la partie se déroule ainsi.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a posé toutes ses lettres.
- La partie se poursuit entre les autres joueurs qui se classeront également les lettres B, C, etc. Il les pose à la suite.

- Distribuer les jetons entre les joueurs.
- Chaque joueur dispose ses jetons à l'endroit devant lui.
- Celui qui possède la lettre A commence la partie.
- Il place cette lettre à l'endroit au milieu des joueurs. S'il possède également les lettres B, C, etc. il les pose à la suite.

### Nota

Ce matériel permet également des jeux de tri et de classement sur la planche alphabet.

- MATÉRIEL**
- 4 pions • 1 dé
  - planche chenille cadre marron - n° 2

Trouver des mots commençant par les lettres de la chenille pour atteindre le premier l'arrivée.

## LE JEU DE LA CHENILLE

2 A 4 JOUEURS

- Si c'est juste, il reste où il est ; si c'est faux, il retourne au départ.
- Puis c'est au joueur suivant qui joue de même et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.

- En cours de jeu, lorsqu'un joueur annonce un mot erroné, il retourne sur la case qu'il vient de quitter.

- Chaque fois qu'un joueur fait un 6 il a le droit de rejouer.
- Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.
- Le gagnant est le joueur qui le premier, atteint ou dépasse "l'arrivée".

**Exemple :** il fait 5 avec le dé, avance de 5 cases et se pose sur la lettre L. Il la nomme et annonce : lapin (ou lion, ou lune...).

## COMMENT JOUER

- Placer la planche chenille au milieu des joueurs.
- Chaque joueur reçoit un pion qu'il pose au "départ".

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance son pion sur la chenille du nombre de cases indiqué par le dé.

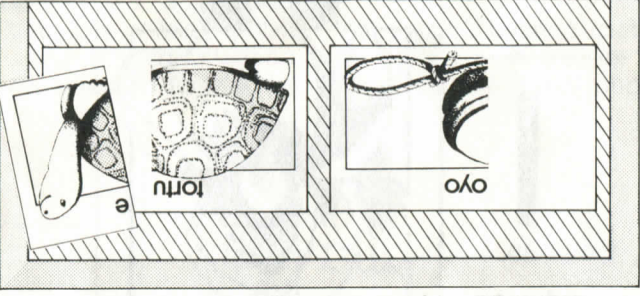
- Il nomme alors la lettre sur laquelle le pion s'arrête, puis un mot commençant par cette lettre.

## COMMENT JOUER

- Distribuer les planches : - à 2 joueurs : 2 planches chacun, - à 3 et 4 joueurs : 1 planche chacun.

- La planche non utilisée et les jetons correspondants sont écartés.
- Mettre les jetons à l'envers et les mélanger. Ils constituent la pioche.
- Si un joueur réclame un jeton n'appartenant pas à sa planche, il rend le jeton plus un qu'il a déjà posé. Les 2 jetons sont remis à l'envers dans la pioche.

- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété tous les dessins de sa (ou ses) planche (s).
- La partie continue entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.



Exemple

- MATÉRIEL**
- 4 planches cadre orange - n° 3
  - 24 jetons-voelles verso orange

Poser les voyelles à droite ou à gauche des dessins pour compléter les noms et les images.

## LA COURSE A LA VOELLE

2 A 4 JOUEURS

2 A 4 JOUEURS

# DES IMAGES ET DES MOTS

Associer le mot et son initiale à chaque image.

## MATÉRIEL

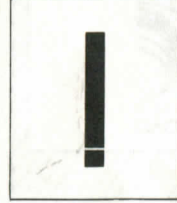
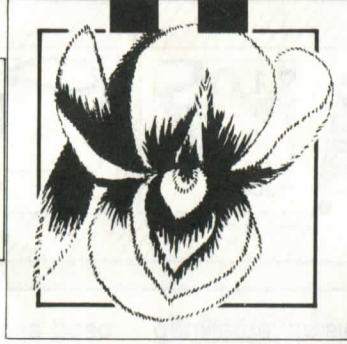
- 26 images verso rouge
- 26 jetons-mots verso rouge
- 26 jetons-alphabet verso rouge

## COMMENT JOUER

- Distribuer les images :
  - à 2 joueurs : 13 images chacun.
  - à 3 joueurs : 8 images chacun.
  - à 4 joueurs : 6 images chacun.
- Les 2 images restantes sont posées à l'écart, à l'endroit sur la table.
- Chaque joueur dispose ses images à l'endroit devant lui en les espaçant.
- Séparer les jetons-alphabet des jetons-mots et les poser en deux tas à l'envers sur la table. Ils constituent la pioche.

## Première version avec les jetons-alphabet

- Le premier joueur tire un jeton dans la pioche et annonce la lettre images et celui qui a l'image dont le nom commence par un "l" répond "lris". Il reçoit alors le jeton qu'il place à droite de l'image.
- Tous les joueurs examinent leurs images et celui qui a l'image dont le nom commence par un "l" répond "lris". Il reçoit alors le jeton qu'il place à droite de l'image.



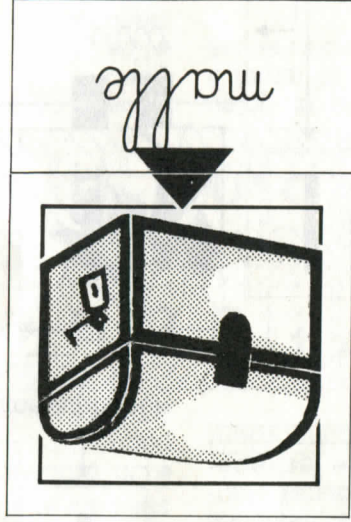
Exemple

- Le second joueur à son tour tire un jeton, annonce la lettre et la partie se poursuit comme précédemment indiqué, chacun jouant à tour de rôle.
- La partie se poursuit entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.
- Quand tous les jetons-alphabet sont posés, les joueurs les lisent dans l'ordre de l'alphabet. Celui qui a le "A" commence et chaque joueur enchaîne selon les lettres qu'il possède.

- Le second joueur tire un jeton correspondant à l'une ou l'autre des 2 images écartées, il le pose à côté et a le droit de rejouer. (Ceci n'est valable que dans le jeu à 3 ou 4 joueurs).
- Le joueur qui possède l'image correspondante réclame le jeton et le pose dessous en véritant que les repères autocorrecteurs concordent bien.

## Deuxième version avec les jetons-mots

- Distribuer les images comme indiqué précédemment.
- Le premier joueur tire un jeton dans la pioche et lit à haute voix le mot qui y figure.
- Le joueur qui possède l'image correspondante réclame le jeton et le pose dessous en véritant que les repères autocorrecteurs concordent bien.



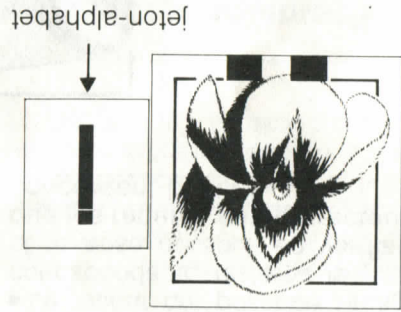
Exemple

- Le second joueur tire un jeton, annonce le mot et la partie se poursuit ainsi, chacun jouant à tour de rôle.
- Lorsqu'un joueur tire un jeton correspondant à l'une ou l'autre des 2 images écartées, il le pose dessous et a le droit de rejouer.

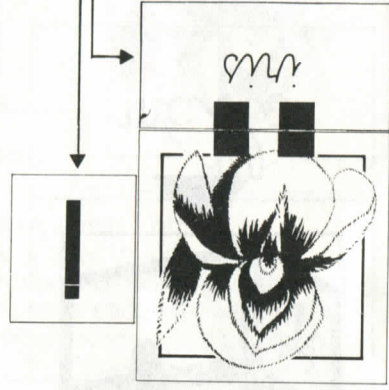
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété toutes ses images.
- La partie se poursuit entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.

### Troisième version avec tous les jetons

- Distribuer les images.
- La partie se déroule comme précédemment indiqué, mais chaque joueur, à son tour, tire 2 jetons : 1 jeton-mot et 1 jeton-alphabet et les annonce.
- Le (ou les) joueur qui possède l'image correspondant soit au jeton-mot, soit au jeton-alphabet (ou les 2) le réclame et le pose.



Exemple



les 2 jetons

- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété toutes ses images avec les 2 jetons chacune.

Compléter, avec les jetons-lettres, tous les noms des animaux.

## LES NOMS DES ANIMAUX

2 A 4 JOUEURS

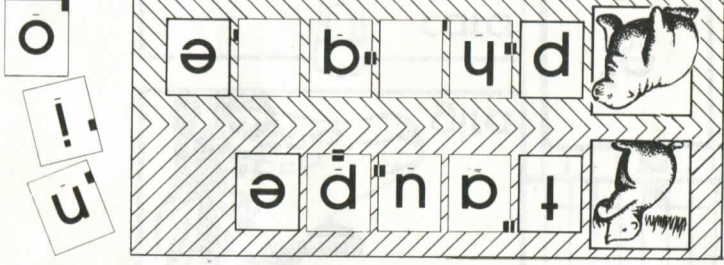
- 4 planches cadre jaune - n° 4
- 40 jetons-lettres verso jaune avec repères autocorrecteurs

### MATÉRIEL

**COMMENT JOUER**

- La préparation de la partie est identique à celle de "La course à la voyelle".
- Tous les joueurs, simultanément, tirent les jetons un à un dans la pioche et les posent au fur et à mesure sur les cases blanches correspondantes de leur(s) planche(s), en vérifiant que les repères autocorrecteurs concordent bien.

- -s'il s'est trompé, il remet à l'envers dans la pioche la (ou les) lettre mauvaise et la partie se poursuit.
- -s'il ne s'est pas trompé, il note 10 points par planche.
- Les autres joueurs notent autant de points que de lettres bien posées sur leur(s) planche(s).
- On procède alors à une autre partie :
- Toutes les lettres sont remises à



Exemple

- Lorsqu'un joueur tire un jeton qu'il ne peut poser, il le remet à l'envers dans la pioche puis en tire un autre.
- Les joueurs échangent leur(s) planche(s) et le jeu se déroule comme précédemment indiqué.
- Quand tous les joueurs ont joué sur toutes les planches, la partie s'arrête et chacun fait le total de ses points.
- Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points.

2 A 4 JOUEURS

# QUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE

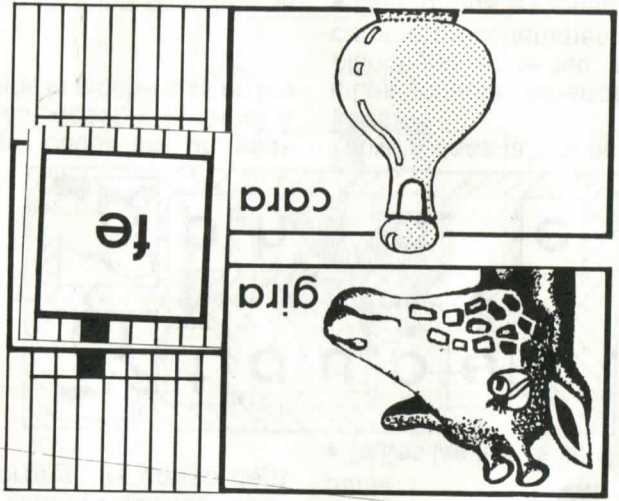
Trouver la syllabe commune à deux mots différents.

## MATÉRIEL

- 4 planches cadre vert - n° 5
- 24 jetons-syllabes verso vert
- avec repères autocorrecteurs

## COMMENT JOUER

- La préparation de la partie est identique à celle du jeu "La course à la voyelle".
- Le premier joueur tire un jeton dans la pioche et annonce la syllabe représentée. Exemple "fe".
- Le joueur qui a la planche sur laquelle figure la girafe et la carafe réclame le jeton et le pose sur la case blanche à côté des deux dessins, en vérifiant que les repères autocorrecteurs correspondent bien.



- Puis il lit à haute voix le nom des 2 sujets en insistant sur la syllabe finale.
- Les autres joueurs procèdent de même, chacun à leur tour, et la partie se poursuit ainsi.

## Des syllabes à la volée! (variante)

Dans ce jeu, seuls les jetons sont utilisés.

- Si un joueur réclame un jeton premier, a complété sa (ou ses) planche (s).
- La partie se poursuit entre les autres joueurs qui se classeront remis à l'envers dans la pioche.
- Le gagnant est le joueur qui, le

- Mettre les jetons à l'envers et les mélanger.
- Le premier qui trouve reçoit le jeton.

- Désigner un meneur de jeu. Il tire les jetons un à un et annonce, à chaque fois, la syllabe représentée en disant, par exemple : "TURE comme ?".
- Le gagnant est le joueur qui possède le plus de jetons lorsque la pioche est épuisée.

- Les joueurs doivent alors donner un mot finissant par cette syllabe (voiture, aventure, etc.).
- Il devient à son tour meneur de jeu d'une autre partie.

2 A 4 JOUEURS

## LES JOLIES PETITES HISTOIRES

Compléter les histoires en posant des mots  
sur les dessins des planches.

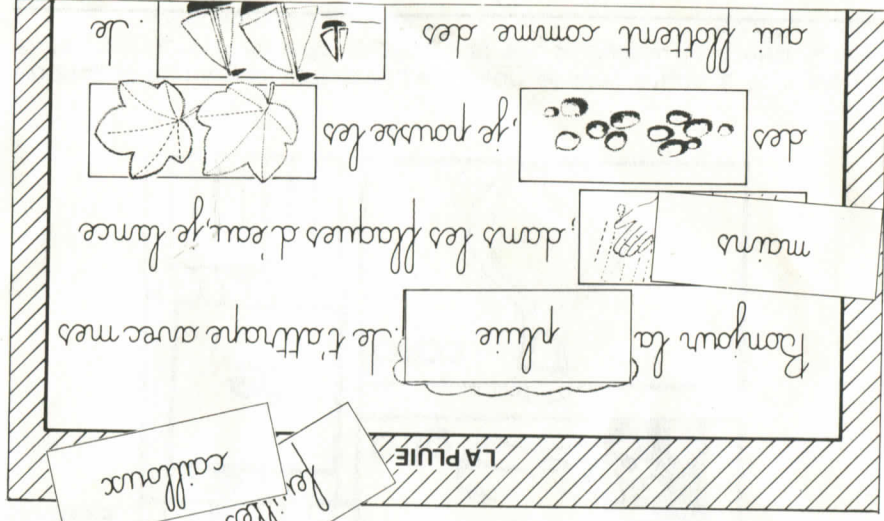
### MATÉRIEL

- 4 planches cadre bleu - n° 6
- 32 jetons-histoires verso bleu

### COMMENT JOUER

#### Première version

- Choisir une planche et la poser au milieu des joueurs.
- Grouper les jetons correspondants et les étaler à l'endroit sur la table.
- Un des joueurs anime le jeu : il lit le sujet annoncé. Celui qui le trouve le prend et le pose sur le dessin.



Ce jeu peut se dérouler sous forme de loto.

#### Deuxième version

- Puis le meneur de jeu poursuit l'histoire jusqu'au deuxième des-  
sin qu'il nomme et ainsi de suite jusqu'à la fin.
- Dès que la planche est complé-  
tée, le meneur de jeu relit entière-  
ment l'histoire.
- Puis cette planche et les jetons  
sont écartés et l'on choisit une  
autre planche et les jetons corres-  
pondants.
- Ici, il n'y a ni gagnant, ni perdant,  
mais chacun aura appris quatre  
jolies histoires.

- La préparation de la partie est  
identique à celle du jeu "La course  
(ou ses) planche(s), la partie  
s'arrête.
- Chaque joueur, à son tour, tire un  
jeton dans la pioche et lit à haute  
voix le nom qui y est inscrit.
- Le joueur qui possède la (ou les)  
planche(s) sur laquelle figure le  
sujet annoncé, réclame le jeton et  
le pose sur le dessin.
- Puis le jeu se poursuit entre les  
autres joueurs qui se classeront  
deuxième, troisième, etc.

- Il est le gagnant et il doit lire  
l'histoire (ou les histoires) à hau-  
te voix.