



**A LA  
DÉCOUVERTE  
DES LETTRES,  
DES SONS ET  
DES MOTS**

**JEU 1:  
LA BALADE  
D'ALFRED ET  
DE ZOÉ**

28 cartes illustrées permettent l'apprentissage des lettres de l'alphabet au travers du cheminement de deux enfants.

Pour jouer seul ou à plusieurs.  
A partir de 5 ans 1/2.

## But du jeu

Découvrir et nommer sur chaque carte l'une des lettres de l'alphabet. De même, retrouver sur chaque image deux ou trois objets ou animaux dont le nom commence par la lettre identifiée. Puis, en reconstituant l'histoire de la promenade d'Alfred et de Zoé, réaliser l'alphabet.

## Contenu

- 2 cartes personnages représentent pour l'une Alfred et pour l'autre Zoé
- 26 cartes-lettres et images correspondent pour chacune d'entre elles aux 26 lettres de l'alphabet
- 12 jetons-gages

# Pour jouer seul

## Si vous aidez votre enfant

En racontant à votre enfant les quatre petites histoires d'Alfred et de Zoé:

- A à F : une balade en forêt
- G à M : la découverte d'une prairie, d'un étang
- N à T : une promenade en montagne
- U à Z : le retour à la ville

Faites-lui découvrir progressivement chacune des lettres de l'alphabet, en lui demandant de chercher quels objets ou animaux commençant par cette lettre, sont illustrés sur la carte. Exemple: pour la lettre A: un agneau, un arbre, un avion.

## Si l'enfant joue complètement seul

Laissez-le découvrir à son rythme et à son gré chaque carte illustrée; se raconter sa propre histoire; découvrir chacune des lettres; puis reconstituer tout seul, à l'aide des images qui se complètent ou des points d'auto-correction, la place des lettres dans l'alphabet.

# Pour jouer à plusieurs

## Préparation du jeu

Toutes les cartes sont mélangées et distribuées:

- A deux, chacun reçoit 6 cartes.
- A trois, chacun reçoit 5 cartes.
- A quatre, chacun reçoit 4 cartes.

Les cartes restantes constituent la pioche. Celles-ci sont éparpillées et posées, face cachée, au centre des joueurs.

## Règle du jeu des plus petits

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il regarde parmi ses cartes s'il possède la carte «Alfred».

- S'il la possède, il place celle-ci, face visible, au milieu des joueurs. Il peut encore rejouer et continuer l'histoire, tant qu'il a, dans l'ordre de l'alphabet, les cartes suivantes.
- S'il ne la possède pas, il peut alors choisir une carte dans la pioche; en ce cas, deux solutions:
  - la carte piochée est la carte recherchée; celle-ci peut être directement posée ainsi que les cartes suivantes en continuité de l'histoire et de l'alphabet,
  - la carte piochée n'est pas la carte recherchée; le joueur peut alors replacer n'importe quelle carte de son jeu, face cachée dans la pioche.

Puis, c'est au tour du joueur suivant, qui fait de même.

Le joueur qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes, même si l'alphabet n'est pas terminé, gagne la partie.

**Attention:** Une carte ne peut être piochée que lorsque le joueur concerné n'a pas dans son jeu de carte à placer.

**Remarque:** Pour les enfants qui jouent sans connaître encore tout à fait les lettres de l'alphabet, le principe du domino et des images qui se complètent offre un bon repère pour replacer les cartes selon la chronologie de l'alphabet.

## Règle du jeu des plus grands

Les deux cartes personnages «Alfred et Zoé» servent de joker. Au cours de la partie, elles pourront remplacer au fur et à mesure n'importe quelle carte de l'alphabet.

Le joueur le plus jeune commence. Il regarde parmi ses cartes s'il possède la carte alphabet –A–.

- S'il la possède, il doit la montrer aux autres joueurs et nommer la lettre correspondante, ainsi que deux objets ou animaux figurant sur la carte et dont le nom commence par cette même lettre.

En cas d'erreur ou de méconnaissance, le joueur reçoit un jeton-gage.

Dans tous les cas, la carte est posée au centre des joueurs, ainsi que la ou les cartes suivantes si celles-ci sont aussi possédées par le joueur concerné.

- S'il ne la possède pas, mais a une carte joker «Alfred» ou «Zoé», il peut alors placer l'une d'elle et remplacer ainsi provisoirement la carte manquante. Les cartes suivantes, en continuité de l'histoire et de l'alphabet, peuvent ensuite être posées.
- S'il ne possède ni la carte recherchée, ni l'un des jokers, il peut alors remplacer la carte de son choix par l'une des cartes de la pioche:
  - celle-ci correspond à la lettre recherchée, alors cette carte peut être directement posée ainsi que les suivantes...
  - celle-ci ne correspond pas, c'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Le gagnant est le joueur qui, en fin de partie, possède le moins de jetons-gages.

**Attention:** Les jetons-gages sont distribués un à un au cours de la partie, à chacun des joueurs qui ne sait nommer, pour la carte à placer, ni la lettre de l'alphabet, ni au minimum deux objets ou animaux représentés sur la carte et dont le nom commence par cette même lettre.

Le joueur qui, à son tour de jouer, pioche ou possède une carte alphabet déjà remplacée dans le jeu par l'un des jokers «Alfred» ou «Zoé», récupère ce joker et place la carte alphabet correspondante.

Au cours de la partie, si l'un des joueurs pose sa dernière carte, à son tour de rejouer, il pioche une carte et poursuit la partie.

**Remarque:** Il ne peut y avoir de gagnant ou de perdant tant que la reconstitution de l'alphabet n'est pas terminée et que les deux jokers «Alfred» et «Zoé» ne sont pas placés de part et d'autre, soit «Alfred» avant la carte -A- et «Zoé» après la carte -Z-.

## Mieux apprendre en jouant

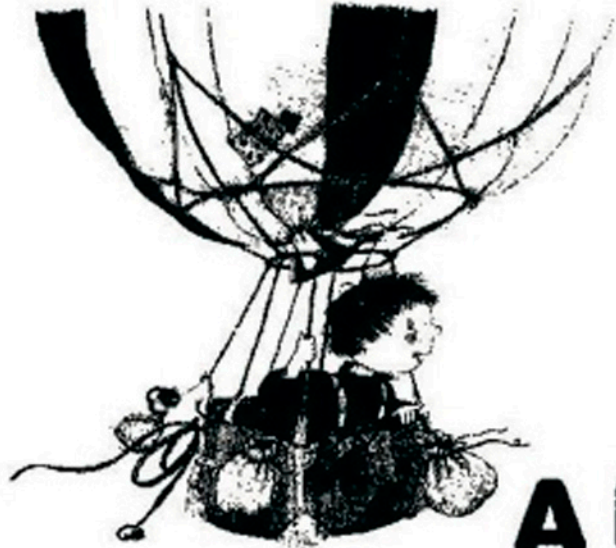
Parents et Grands Parents, vous qui êtes attentifs à l'éveil de vos enfants et petits enfants, n'oubliez pas que ce jeu est aussi une histoire qui se raconte comme un livre d'images et au travers de laquelle vous allez pouvoir faire découvrir à votre enfant, chacune des lettres de l'alphabet, ainsi que lui montrer ou lui faire deviner les objets, éléments, animaux de chaque carte et dont le nom commence par la lettre représentée.

- A : agneau - arbre - avion
- B : ballon - banane - bois
- C : canard - cerf-volant - chien - coquelicot
- D : daim - dindon
- E : écureuil - escargot
- F : feuille - fleur - fourmi - fraise
- G : gâteau - grenouille - guêpe
- H : hérisson - hirondelle - hutte
- I : îlot - iris
- J : jacinthe - jonquilles - jumelles
- K : képi - kilomètres
- L : lapin - libellule - lunettes
- M : maison - marguerite - moineau - moulin
- N : neige - nid - noeud - nuage
- O : oeuf - oisillon - oranges - ours
- P : papillon - parachute - primevère
- Q : queue - quille
- R : racines - rayons - renard - ruche
- S : sac - sapin - sciure - séau - soleil
- T : taupe - téléphérique - torrent - tube
- U : uniforme - ursule - usine
- V : valise - vélo - villa - voiture
- W : wagon - walkman
- X : gare d'X - xylophone
- Y : yaourt - yoyo
- Z : zèbre - zébu - zoo

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger**  
**Attenschwiller, France**





**A LA  
DÉCOUVERTE  
DES LETTRES,  
DES SONS ET  
DES MOTS**

**JEU 3:  
J'AI LE MOT**

A partir de quatre lieux connus des enfants: la gare, l'aéroport, le carrefour et le chantier, ce petit jeu de memory «images et mots» permet l'apprentissage et l'enrichissement du vocabulaire.

Pour jouer seul ou à plusieurs.  
A partir de 6 ans.

## **But du jeu**

Reconnaître et identifier différents jetons-images mettant en valeur les éléments clefs de chaque illustration. Retrouver et replacer les cartes-mots correspondantes.

## **Contenu**

- 4 planches de jeu représentent pour chacune d'elles un lieu différent: la gare, l'aéroport, le carrefour et le chantier, ainsi que leurs mots clefs correspondants.
- 40 cartes-mots soit 10 cartes-mots par planche: les mots écrits sur chaque carte sont les mêmes que ceux inscrits sur chacune des planches de jeu correspondantes.
- 40 jetons-images soit 10 jetons-images par planche. Ils représentent chacun un détail de l'illustration de la planche de jeu correspondante.
- 1 sac pioche



# Pour jouer seul

## Si vous aidez votre enfant

En fonction de son âge et du degré de découverte de ce jeu, faites choisir à votre enfant une ou deux planches de jeu.

### Si votre enfant ne sait pas lire:

Disposez devant lui les cartes-mots et les jetons-images correspondants, les illustrations et les mots étant visibles.

Regardez d'abord avec lui chaque jeton-image un à un: aidez-le à repérer à quelle planche de jeu chacun correspond; puis à identifier et nommer l'objet représenté; enfin à le placer.

Donnez-lui ensuite la carte-mot correspondante, que votre enfant pourra, le cas échéant, replacer seul sur la planche de base par la seule reconnaissance du graphisme des mots

### Si votre enfant sait lire:

Disposez devant lui les cartes-mots, face cachée, et les jetons-images correspondants, face visible

Faites tirer à votre enfant chaque carte-mot une à une: après avoir lu le mot, l'enfant doit alors retrouver le jeton-image correspondant qu'il peut ensuite replacer ainsi que la carte-mot, sur la bonne planche de jeu.

## Si l'enfant joue complètement seul

Laissez le choisir et reconstituer à son rythme une ou plusieurs planches de jeu.

La couleur au verso de chaque jeton-image est un premier repère pour retrouver la planche correspondante.

Le numéro des cartes-mots en est un second pour placer chacune d'elles au bon endroit.

# Pour jouer à plusieurs

## Préparation du jeu

- A deux, chaque joueur reçoit deux planches de jeu.
- A trois, chaque joueur reçoit une planche de jeu.
- A quatre, chaque joueur reçoit une planche de jeu.

La planche de jeu restante, ainsi que les cartes-mots et les jetons-images correspondants sont mis de côté.

## Règle du jeu des plus petits

Tous les jetons-images sont placés dans le sac pioche, tandis que chacun des joueurs reçoit les cartes-mots correspondantes à sa ou ses planches de jeu, qu'il étale, face visible devant lui.

C'est le joueur le plus jeune qui commence la partie et pioche dans le sac un jeton-image qu'il décrit à haute voix. (Ex.: C'est le chef de gare.)

- Si ce jeton-image lui appartient, le joueur peut alors le placer sur la planche de jeu correspondante, ainsi que la carte-mot s'y rapportant.
- Si ce jeton-image ne lui appartient pas, le joueur doit alors le replacer dans le sac pioche.

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à compléter sa ou ses planches de jeu.

**Remarque:** Pour les enfants qui ne savent pas encore très bien lire, les jetons-images et les cartes-mots peuvent être identifiés et associés par la couleur ou par le chiffre.

---

## Règle du jeu des plus grands

Tous les jetons-images sont placés dans le sac pioche, tandis que chacun des joueurs reçoit les cartes-mots correspondantes à sa ou ses planches de jeu, qu'il mélange et étale, face cachée, devant lui.

Le joueur le plus jeune commence la partie et pioche dans le sac un jeton-image qu'il décrit à haute voix. (Ex.: C'est l'hôtesse.)

- Si ce jeton-image lui appartient, le joueur peut alors retourner deux de ses cartes-mots:
  - Si l'une d'elle correspond au mot recherché, il peut alors replacer sur sa planche de jeu le jeton-image et la carte-mot s'y rapportant.
  - En cas inverse, le jeton-image est remis dans le sac pioche et les deux cartes-mots sont replacées à nouveau face cachée.
- Si ce jeton-image ne lui appartient pas, le joueur doit alors le replacer dans le sac pioche.

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à compléter sa ou ses planches de jeu.

---

## **Mieux apprendre en jouant**

Parents et Grands Parents, vous qui êtes attentifs à l'éveil de vos enfants et petits enfants, et qui souhaitez pouvoir développer, une fois la maîtrise du jeu bien acquise, d'autres règles:

### **Pour les petits et les grands:**

Avec une planche de jeu, les jetons-images et les cartes-mots correspondants ... chacun peut jouer au memory. Il s'agit alors de retourner simultanément une carte-mot et un jeton-image, puis en cas de bonne association, de les placer sur la planche de jeu s'y rapportant.

### **Pour les initiés:**

Dans la dernière règle de jeu décrite, les jetons-images retirés du sac pioche peuvent être aussi conservés par chacun des joueurs, même si ceux-ci ne correspondent pas aux planches de jeu possédées.

En ce cas, ces jetons-images pourront servir de troc à chaque fois qu'un joueur le souhaite et à son tour de jouer. Il convient alors de choisir de ne pas retirer du sac pioche un autre jeton, mais simplement d'échanger tel jeton-image correspondant à sa planche contre tel autre se rapportant à celle du joueur sollicité.

De ce fait, les joueurs échangent davantage entre eux au cours de la partie.