

Duo!

Dessins et mots : faites la paire



Règle du jeu

2 niveaux de jeu :

- Niveau 1 - plateau blanc
- Niveau 2 - plateau violet

Règle N°1

But du jeu :

Placer toutes ses cartes, le plus rapidement possible, sur les plateaux.

Préparation du jeu :

- Choisir un niveau de Jeu (blanc ou violet) **et prendre le sac de cartes correspondant**
- Constituer le plateau de Jeu en plaçant les 6 hexagones les uns à côté des autres autour de l'hexagone central.
- Distribuer 20 cartes : **10 dessins et 10 mots** à chaque joueur.

Déroulement de la partie :

Au signal donné par un des joueurs, tous les joueurs démarrent en même temps : le plus rapidement possible, chacun place ses cartes sur les mots correspondant aux dessins **ou** sur les dessins correspondant aux mots, situés sur l'ensemble du plateau.

Fin de la partie :

Le premier qui a placé toutes ses cartes dit **STOP**. Il a gagné. La partie s'arrête. Les autres joueurs comptent le nombre de cartes qu'il leur reste. Celui qui en a le plus a perdu.

Variante :

Pour des enfants plus jeunes, distribuer moins de cartes.



abricot	cigogne	hérisson	peintre
arbre	cirque	hibou	phare
bague	ciseaux	île	phoque
ballon	clef	jumelles	pied
banc	coffre	laine	piscine
beurre	collier	laitue	plante
blanc	crocodile	lampe	poing
bois	croix	léopard	poireau
bonbon	cuillère	lettre (courrier)	pommier
bonnet	dent	lézard	pot
bouée	disque	lunettes	puits
bougie	dos	main	radis
bracelet	drapeau	malle	raie (poisson)
branche	échelle	manteau	reine
bras	éclair	marché	rideaux
cage	escalier	marron	rond
cailloux	feuille	mât	rosier
caisse	filet	médaille	roue
camionnette	fleur	montagne	seau
canard	foulard	muguet	singe
carnet	gant	neige	tapis
carotte	géant	nez	terre
carré	genou	nid	théâtre
cerise	girafe	œil	toit
cerveau	glace	œuf	train
chaise	goutte	oiseau	verre
chapeau	grimace	panier	violet
chat	guitare	pantalon	
cheveux	hache	paquet	
chien	haricot	partition	
chocolat	herbe	pas	

Duo!

Dessins et mots : faites la paire



Importé par Oxybul éveil et jeux
2, rue Alfred de Vigny
78112 Fourqueux - FRANCE
Fabriqué en Chine.

Réf : 301237

Règle N°2

But du jeu :

Remplir le plus rapidement possible son hexagone avec les mots ou les dessins correspondants.

Préparation du jeu :

- Choisir un niveau de Jeu (**blanc ou violet**).
- Distribuer un hexagone par personne.
- Prendre toutes les cartes dans le sac correspondant (**blanc ou violet**) et les poser au centre de la table (mots ou dessins visibles sur le dessus). C'est la pioche.

Déroulement de la partie :

Au signal donné par un des joueurs, le jeu démarre : chacun choisit, dans la pioche, les mots ou les dessins correspondant à ceux qui sont sur son hexagone, et les pose dessus le plus rapidement possible.

Fin de la partie :

Le premier qui a rempli son hexagone dit **STOP**. Il a gagné. **Les autres joueurs comptent le nombre de mots ou de dessins non couverts sur leur hexagone. Celui qui en a le plus a perdu.**



abeille	chalet	jambe	poids
accident	chaussette	kayak	portail
agneau	cheville	langue	punaise
aiguille	chevreuil	losange	queue
allumette	chimpanzé	maillot	requin
ampoule	chouette	mannequin	réveil
ancre	clown	marionnette	rhinocéros
anniversaire	coccinelle	matelas	rivière
antenne	cœur	monsieur	saucisson
araignée	concombre	nappe	sculpture
argent	coquelicot	nœud	serviette
armoire	cor	nombril	soleil
assiette	couronne	noyau	sonnette
athlète	cyprès	oignon	souris
aubergine	dauphin	ordinateur	squelette
baignoire	diamant	pain	stylo
balançoire	doigt	panneau	téléphone
bambou	éléphant	panthère	tente
bandeau	enveloppe	parapluie	ticket
barreaux	éventail	parenthèse	timbre
barrière	fauteuil	parfum	toboggan
bicyclette	femme	passoire	trapèze
billet	forêt	peigne	triangle
bœuf	fusil	perroquet	tuyau
bougeoir	gilet	pharmacie	violoncelle
bouilloire	glaçon	pigeon	vitrail
boussole	grenouille	pingouin	yaourt
cabane	hélicoptère	placard	yeux
cahier	hexagone	plongeon	
cerf	hippopotame	pneu	
chocolat	immeuble	poêle	