

Règles de jeu

Le jeu des 26 lettres

But du jeu : avoir le plus de familles complètes. Une famille = la carte lettre + la carte rouge + la carte verte + la carte bleue.
Exemple : carte B + carte banane + carte ballon + carte Bébé.

Préparation : distribuer 7 cartes par joueur, le reste des cartes constitue la pioche, face cachée.

Déroulement : le premier joueur demande à l'un de ses partenaires une des cartes manquantes pour compléter sa famille.

Si le joueur sollicité possède cette carte, il doit lui donner. Le premier redemande alors à cette personne ou à une autre de son choix, une autre carte. S'il ne l'obtient pas, il pioche. S'il tire la carte qu'il vient de réclamer, il dit « bonne pioche » et interroge à nouveau quelqu'un. Dans le cas contraire, c'est au tour du partenaire interrogé qui n'a pu fournir la carte demandée de jouer, et ainsi de suite.

D'autre part, celui qui a donné ses cartes peut les redemander lorsque c'est à son tour de jouer. Un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu.

Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète (4 cartes), il doit la déposer devant lui.

Le gagnant est celui qui a réuni le plus de familles.

On peut jouer avec seulement une dizaine de familles en fonction de l'âge des enfants..

Rapid'Alpha

But du jeu : avoir le plus de cartes

Préparation : les joueurs doivent décider s'ils jouent avec toutes les cartes ou une partie des cartes (par exemple 2 couleurs de cartes ou plus). Les cartes lettres constituent 1 pioche, les autres cartes sont disposées face visible sur la table.

Déroulement : le 1^{er} joueur pioche une carte lettre pour tous les joueurs. Chaque joueur doit trouver les cartes associées à la lettre tirée. Le premier joueur qui trouve une carte associée la gagne et ainsi de suite.

Le jeu s'arrête quand toutes les cartes ont été ramassées.

Celui qui a le plus de cartes a gagné !

Alpha Mémo

But du jeu : avoir le plus de familles de cartes

Préparation : Avant de disposer toutes les cartes, face cachée, sur la table, les joueurs doivent choisir les 2 couleurs avec lesquelles ils vont jouer.

Déroulement : le premier joueur retourne 2 cartes au choix. S'il retourne 2 cartes associées, il les gagne et peut rejouer. Sinon, il repose chaque carte à sa place, face cachée et c'est au suivant de jouer.

Le joueur ayant récupéré le plus de paires gagne la partie.

Les joueurs peuvent augmenter le niveau de difficulté en ajoutant 1 ou 2 couleurs de cartes.

Color'Alpha

But du jeu : se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes.

Préparation : Distribuer toutes les cartes. Selon l'âge des enfants, il est possible de jouer avec moins de cartes.

Déroulement : Chacun son tour, les joueurs pourront poser une carte soit de la même famille de lettre (famille de A, famille de L...), soit de la même couleur (rouge, verte, bleue, jaune) que la carte posée précédemment (exemple : carte posée : carte Ananas, le joueur pourra poser soit une carte rouge, par exemple la carte «girafe», soit une carte de la même famille (A) la carte «avion».

Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.

Histoire de lettres

Les enfants peuvent également s'amuser à créer une petite histoire avec les 3 dessins d'une même famille.

Les cartes sont rangées par ordre alphabétique et posées au centre de la table, face cachée.

Le premier enfant pioche une carte et commence à raconter le début de l'histoire, il doit intégrer le dessin dans son histoire, puis c'est au suivant, et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la pioche.