

327 - Des Chiffres et des Lettres

Catégorie ESAR : 409 - jeu mathématique et 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Ravensburger.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs.

Présentation :

Le coffret de ce jeu contient tout le matériel nécessaire pour jouer comme à la télévision. Pour « Le compte est bon », les joueurs doivent trouver le résultat affiché par la roulette ou s'en approcher en réalisant une opération mathématique à partir des 6 nombres tirés au hasard. Pour « Le mot le plus long », les joueurs doivent composer un mot à partir de 9 lettres tirées au hasard.

INTRODUCTION

Ce coffret contient tous les éléments nécessaires pour jouer au célèbre jeu télévisé « Des Chiffres et des Lettres ». Il permet également de jouer séparément aux 2 jeux : “Le mot le plus long” et “Le compte est bon”, pour lesquels des variantes simplifiées sont proposées pour les jeunes joueurs.

LE MOT LE PLUS LONG

BUT DU JEU

Composer le mot le plus long à partir de 9 lettres, consonnes ou voyelles, tirées au hasard.

PRÉSENTATION DU JEU

- Les coins supérieurs droits des cartes ont été découpés afin de faciliter le rangement et la lecture du Braille.
- Les cartes consonnes sont découpées en oblique et les cartes voyelles sont découpées en pointe.

- Le sabot avec son couvercle permet de ranger les cartes et de les prendre facilement. Sur le couvercle du sabot, les mots « consonnes » et « voyelles » sont écrits en grands caractères et leur initiale en Braille.
- Le tapis de jeu adapté comporte 18 cases.

PRÉPARATION DU JEU

- Inscrire les initiales des joueurs en haut de la feuille de marque.
- Sortir le sabot de la boîte. Les cartes sont déjà placées à leur endroit respectif.
- Placer le tapis de jeu entre les joueurs.
- Placer le sablier dans le trou prévu à cet effet. On peut également utiliser un chronomètre ou une minuterie.

DEROULEMENT DU JEU

- Au départ, les joueurs décident du nombre de tirages de lettres qu'ils effectueront ou de la durée de la partie.
- L'un des joueurs est désigné comme animateur, mais il participe au jeu comme les autres.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.
- Chaque joueur, à son tour, demande « consonne » ou « voyelle ».
L'animateur tire, au fur et à mesure, les cartes demandées et les pose, face visible, sur la première rangée du tapis, jusqu'à ce que les 9 lettres soient alignées.
- L'animateur retourne le sablier et tous les joueurs cherchent alors à composer le mot le plus long possible.

- Les mots acceptés sont : tous les noms communs singuliers ou pluriels, ainsi que les participes passés et présents des verbes transitifs.
- Dès que le sablier est écoulé, chaque joueur annonce le nombre de lettres du mot qu'il a trouvé.
- L'animateur demande alors au joueur ayant annoncé le plus de lettres de donner son mot. Il prend les lettres correspondantes dans la première rangée et forme le mot dans la seconde rangée du tapis.
- Si plusieurs joueurs annoncent le même nombre de lettres, l'animateur demande à chacun, dans l'ordre qu'il veut, de donner son mot.

ATTRIBUTION DES POINTS

- L'animateur vérifie que les mots ont bien le nombre de lettres annoncé et qu'ils figurent dans le dictionnaire.

- Si le mot est valable, le joueur qui l'a proposé marque 2 points.
- Si plusieurs joueurs ont proposé un mot valable comportant le même nombre de lettres, chacun marque 2 points.
- Si aucun mot n'est valable, chacun des autres joueurs marque 2 points.
- Les points sont inscrits sur le carnet et les 9 cartes « lettre » sont retirées du jeu.
- On procède ensuite à un nouveau tirage, avec un nouvel animateur.

FIN DU JEU

La partie prend fin quand le nombre de tirages ou la durée de la partie, fixés au début, ont été atteints. Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Le jeu se déroule de la même manière, mais les joueurs ne tirent que 7 lettres et le temps de réflexion est doublé.

LE COMPTE EST BON

BUT DU JEU

Trouver le résultat affiché par la roulette ou s'en approcher le plus possible, en additionnant, soustrayant, multipliant ou divisant entre eux les 6 nombres tirés au hasard.

PRÉSENTATION DU JEU

- Les coins supérieurs droits des cartes ont été découpés afin de faciliter le rangement et la lecture du Braille.
- Sur la partie supérieure du plateau de jeu se trouvent 4 compartiments pour placer les cartes. En dessous de ces compartiments, les chiffres correspondant à l'ordre de rangement sont écrits en Braille et en grands caractères.
- La roulette présente également les chiffres écrits en Braille et en grands caractères.

PRÉPARATION DU JEU

- Inscrire les initiales des joueurs en haut de la feuille de marque.
- Sortir le plateau de jeu à compartiments et la roulette.
- Prendre les 24 plaquettes « chiffre » et « nombre », les mélanger et en placer 6, faces cachées, dans chaque compartiment numéroté du plateau de jeu.
- Placer le sablier dans le trou prévu à cet effet. On peut également utiliser un chronomètre ou une minuterie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les joueurs décident du nombre de points à atteindre ou de la durée de la partie.
- L'un des joueurs est désigné comme animateur, mais il participe au jeu comme les autres.

- Puis, chaque joueur, à son tour, indique à l'animateur dans quel compartiment il doit tirer une plaquette :
 - Premier
 - Deuxième
 - Troisième
 - Quatrième
- L'animateur aligne, faces visibles, dans les six compartiments du plateau, les six plaquettes tirées tout en les énonçant à voix haute.
- L'animateur fait ensuite tourner les trois roues chiffrées de la roulette et les bloque en appuyant sur la touche, située sur le devant. Les trois chiffres sortis indiquent le compte à trouver.
- Remarque : si le zéro apparaît dans la colonne des centaines, l'animateur fait tourner de nouveau la roue des centaines, puis bloque les trois chiffres.

- Les joueurs ont 45 secondes pour trouver le compte ou s'en approcher le plus possible, en additionnant, soustrayant, multipliant ou divisant entre eux les 6 nombres tirés. Chaque plaquette ne peut être utilisée qu'une fois.
- Quand le temps s'est écoulé, les joueurs s'arrêtent et, à tour de rôle, chacun annonce son résultat.
- Le joueur qui annonce « Le compte est bon ! » donne sa solution.

ATTRIBUTION DES POINTS

- Si la solution est bonne et qu'il est le seul à avoir trouvé, il marque 2 points + 1 point bonus, soit 3 points.
- Si plusieurs joueurs trouvent le bon compte, chacun marque 2 points
- Si les solutions proposées sont fausses, chacun des autres joueurs marque 2 points.

- Si aucun des joueurs ne trouve le bon compte, c'est celui qui s'en est approché le plus qui donne sa solution.
- Si sa solution est bonne, il marque 2 points.
- Si plusieurs joueurs sont également proches du résultat et donnent une bonne solution, chacun marque 2 points.
- Si les solutions sont fausses, chacun des autres joueurs marque 2 points.
- L'animateur note les points sur le carnet. Les plaquettes « chiffre » et « nombre » sont ensuite retirées et mélangées avant d'être remises dans les compartiments numérotés, de manière à ce que chacun en contienne de nouveau 6.
- L'animateur tire 6 nouvelles plaquettes, fait tourner la roulette et les joueurs cherchent ce nouveau compte.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand le nombre de tirages ou la durée de la partie, fixés au début, ont été atteints. Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Le jeu se déroule de la même manière, mais le chiffre des centaines sur la roulette n'est pas utilisé et reste bloqué sur zéro. Les joueurs ne tirent que 4 plaquettes « chiffre » et « nombre ».

DES CHIFFRES & DES LETTRES

Les joueurs jouent alternativement aux deux jeux précédents.

À 2, 4, 5 ou 6 joueurs :

En alternance, 2 fois aux lettres et 1 fois aux chiffres.

À 3 joueurs :

En alternance, 3 fois aux lettres et 1 fois aux chiffres.

Le vainqueur est le joueur qui, à l'issue de la durée ou du nombre de tours fixés en début de partie, totalise le plus de points.