

RÈGLES DU JEU

WEELINGua.



Kit thématique

Winiplume

Jeux d'écriture



KIT THÉMATIQUE JEUX D'ÉCRITURE

Les kits thématiques de Weelingua® peuvent être mélangés à la version originale ou joués indépendamment. Les cartes peuvent également être présélectionnées en fonction des centres d'intérêt.

**De 2 à 6 joueurs, dès 7 ans et
pour toute la famille.**

COMPOSITION :

30 pions, un sablier de 30 sec., 54 cartes
à jouer réparties dans 3 catégories :

DÉFI, **SOLO**, **DUEL**.

OBJECTIF :

Le gagnant est le premier joueur à obtenir
5 points.

1 pion = 1 point. À l'exception des pions
joker (cf. tableau des pions page 4)

PRÉPARATION ET DÉROULEMENT DU JEU :

Les joueurs retournent tous les pions
(faces cachées) et les mélangent. Les

joueurs disposent les trois paquets de cartes à côté.

Le premier joueur (le plus jeune par ex.) initie la partie et retourne un des pions au hasard. En fonction du pion, il jouera en solo, en duel ou en défi (cf. catégories ci-dessous). Le joueur qui gagne le premier tour garde le pion et obtient donc 1 point. En cas d'égalité, tous les gagnants prennent un pion. Le joueur qui a pioché la carte garde le pion retourné ; les autres choisissent un pion au hasard dans le paquet central. Si aucun joueur ne gagne, le pion est remis face cachée au centre de la table et remélangé avec les autres pions.

Les joueurs participent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils piochent tour à tour un pion et relèvent divers challenges en fonction du pion pioché. Attention, gare aux pions jokers qui peuvent changer le cours de la partie en quelques secondes ! (cf. tableau des pions page 4).

Le premier joueur à avoir obtenu 5 points

a gagné la partie.

Remarque : Si le jeu est utilisé avec un ou plusieurs kits thématiques, les cartes peuvent être mélangées par catégorie (les cartes SOLO ensemble, les cartes DUEL ensemble, ...).

LES CATÉGORIES :

Pour chaque mini-jeu, Weelingua® propose une question adaptée au niveau et/ou à l'âge du joueur. Si le joueur est un enfant, la question qui lui est posée correspond à la mascotte verte : Minigo. Si c'est un adulte, il répond à la question correspondant à la mascotte orange : Winigo. Certaines activités mettent les deux mascottes l'une à côté de l'autre ; dans ce cas, le jeu est le même pour tous les joueurs.



LES PIONS :



WiniDEFI : Le joueur qui est tombé sur ce pion invite tous les joueurs à participer. Le gagnant remporte le pion. En cas d'égalité, les autres gagnants piochent un pion au hasard dans le paquet central.



WiniCHIPEUR : Le joueur qui tombe sur ce pion peut prendre un pion à n'importe quel joueur. Une fois qu'il a été pioché, WiniChipeur doit être mis de côté.



WiniSOLO : Le voisin de gauche pioche une carte SOLO et pose la question au joueur qui est tombé sur ce pion. S'il répond correctement, il remporte le pion. Sinon, il remet le pion dans le paquet central.



WiniDOUBLE : Le joueur qui tombe sur ce pion doit répondre à une question SOLO. S'il gagne, il garde le pion et comptabilise 2 points. S'il perd, il remet WiniDouble dans le paquet central.



WiniDUEL : Le joueur qui tombe sur ce pion choisit un adversaire et retourne une carte du paquet DUEL. Le gagnant garde le pion. En cas d'égalité, l'autre joueur pioche un pion au hasard dans le paquet central.



WiniPASDEBOL : Le joueur qui tombe sur ce pion doit rendre un pion de sa collection soit au milieu, soit à un autre joueur de son choix. Une fois qu'il a été pioché, WiniPasdebol doit être mis de côté.

LES MINI-JEUX :

Weelingua® est un jeu composé d'une variété de mini-jeux.

La règle de chaque mini-jeu est expliquée plus loin.

Plus d'informations et des vidéos explicatives des jeux sont disponibles sur le site : www.weelingua.com

Ou écrivez-nous :

contact@weelingua.com



LES 3 CATÉGORIES :



SOLO

Le voisin de gauche tire la carte et pose la question au joueur.



DÉFI

À tour de rôle, les participants donnent leur réponse.



DUEL

Le joueur choisit l'adversaire de son choix

Plus d'informations et des vidéos explicatives des jeux sont disponibles sur le site : www.weelingua.com

COMMENT LIRE LES CARTES ?

The diagram shows a green-bordered card with two sections. The top section is titled 'Le texte' and contains a pencil and hourglass icon. The bottom section contains two examples of game cards. Each example has a character icon, a question, and a response. Lines connect the text on the right to the corresponding parts of the card.

- **Nom du jeu**
- **Jeu nécessitant un stylo**
- **Jeu avec sablier (30 sec.)**
- **Niveau enfant (Minigo)**
- **Question** (Vous pouvez montrer la question au joueur, mais pensez à cacher la réponse avec votre doigt)
- **Réponse**
- **Niveau adulte (Winigo)**
- **Question**
- **Réponse**

Le texte

Prononcez les majuscules et réécrivez la phrase cachée :

G U I D

Réponse : J'ai eu une idée

Prononcez les majuscules et réécrivez la phrase cachée :

GHT 7 ép

Réponse : J'ai acheté cette épée

Le tête-à-queue 



Commencez par le mot :

Voisin

À tour de rôle, les joueurs écrivent un mot commençant par la dernière lettre de la réponse écrite par le joueur précédent. Déterminez avant un nombre de tours.

Ex. : Voisinaturendiveclair,...

Nom du jeu

Jeu nécessitant un stylo
Jeu avec sablier (30 sec.)

Tout le monde joue sur un pied d'égalité.

(Variante possible : les adultes ont 10 sec. et les enfants 30 sec.).

Les joueurs font en moyenne entre 3 et 7 tours de table.

Combien de lettres y a-t-il dans :

-Mais (4)
 -Donc (4)
 -Alors (5)
 -En plus (6)
 -Pourtant (8)
 -Néanmoins (6)
 -Toutefois (9)
 -Cependant (9)

Combien de lettres y a-t-il dans :

Nom du jeu
Jeu avec sablier (30 sec.)

2 joueurs.

Le premier joueur pose la question à l'autre participant (sans regarder la réponse à laquelle il devra répondre après).

Le deuxième joueur retourne la carte et pose la question au premier joueur. (Celui qui a le plus de bonnes réponses avance).

LES CATÉGORIES PRINCIPALES :

DÉFI



Tous les joueurs sont impliqués.

UN MAX DE MOTS :

Chaque joueur prend une feuille et doit écrire dans un délai de 30 sec. un maximum mots relatifs à la catégorie indiquée sur le verso de la carte. À la fin des 30 sec. les joueurs comparent leurs réponses. Le joueur ayant écrit le plus de mots correctement gagne le pion mis en jeu. En cas d'égalité, le joueur qui a pioché le pion le prend et les autres joueurs choisissent un pion dans le paquet central.

LA PHRASE SANS FIN :

La personne engagée retourne la carte

et la montre aux autres. La personne étant tombée sur cette catégorie initie le jeu en écrivant sur une feuille le début de la phrase en respectant l'indication qui est au verso de la carte (par ex. « Si j'étais... »). Ensuite, elle relaie la feuille à la personne suivante dans l'ordre du jeu. Cette personne doit compléter la phrase en écrivant un seul mot qui viendra compléter le début de la phrase du joueur d'avant (par ex. « Si j'étais un... »). Puis, vient le tour du joueur suivant (par ex. « Si j'étais un lapin... »). Et ainsi de suite. Attention, il faut que la phrase ait un sens et soit grammaticalement correcte. Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs décide de mettre un point final à la phrase.

Si tous les joueurs ont respecté la consigne, ils gagnent un pion.

LA LETTRE EN OR :

Les joueurs prennent chacun un canevas « La lettre en or » (disponible gratuitement sur le site www.weelingua.com ou conférez vous au modèle page 13). Le joueur tombé sur cette carte doit faire l'alphabet dans sa tête. Le joueur situé à sa gauche l'interrompt quand il le souhaite en disant « stop ». Le premier joueur dit la lettre sur laquelle il s'est arrêté au moment où l'autre a dit « stop ». Une fois la lettre choisie, les joueurs disposent du temps qui est indiqué sur la carte piochée pour compléter secrètement leur propre feuille en commençant chaque mot de chaque catégorie par la lettre désignée. Une fois que l'un des joueurs a réussi à remplir les cinq catégories, il dit « stop ». Puis, les joueurs comparent leurs réponses. Si un des joueurs est le seul à avoir trouvé le mot, il compte 2 points. Si le

mot proposé est également trouvé par un autre participant, il vaut 1 point. Enfin, si aucune réponse n'est proposée ou que le mot n'existe pas (ou mal orthographié), on compte 0 point. Le gagnant est celui qui accumule le plus de points. En cas d'égalité, le joueur qui a pioché le pion le prend et les autres joueurs choisissent un pion dans le paquet central.

Astuce : les joueurs peuvent se mettre d'accord pour éliminer certaines lettres (W,X,Y,Z, etc.). Un seul mot doit être écrit par catégorie. Les articles (le, la, les, etc.) ne comptent pas. Pour les célébrités, le nom ou le prénom est accepté.

LA MAIN FOLLE :

Chaque joueur dit une lettre de l'alphabet. Le premier joueur commence par la lettre A et tape sur la table avec la main gauche en disant « A ». Le deuxième joueur tape de la main droite en disant « B ». Le joueur suivant tape lui aussi de la main droite en disant « C » et ainsi de suite. Chaque joueur qui tombe sur une voyelle

devra changer de main. Le gagnant est celui qui arrive à la lettre Z sans se tromper. En cas d'égalité, le joueur qui a pioché le pion le prend et les autres joueurs choisissent un pion dans le paquet central.

Rem. : si vous faites le jeu de la main folle à deux joueurs, il n'y a qu'un joueur qui doit changer de main. Essayez de faire en sorte que ce soit l'enfant ou l'apprenant.

LA RATATOUILLE :

Les joueurs prennent chacun un canevas (voir page 13) « la ratatouille » (disponible gratuitement sur le site www.weelingua.com). Toutes les règles y sont expliquées.

LE TÊTE-À-QUEUE :

Avant de commencer, les joueurs doivent déterminer le nombre de tours qu'ils souhaitent faire. Les joueurs doivent écrire à tour de rôle sur la même feuille, dans un délai de 10 sec.

(pour les adultes ou avancés) ou 30 sec. (pour les enfants ou débutants), un mot, un prénom ou un adjectif (en fonction de la carte piochée) dont le début correspond à la dernière lettre du mot prononcé. Par exemple, si le joueur qui commence le jeu tombe sur la carte avec le mot « voisin », il devra écrire un mot ou un verbe commençant par la lettre « N » (par exemple : « nénuphar »). Puis, le joueur suivant prendra le relais en écrivant un mot qui commence par la lettre « R » (par ex. « radis ») et ainsi de suite. Les gagnants sont ceux qui ont respecté le nombre de tours préalablement fixé. En cas d'égalité, le joueur qui a pioché le pion le prend et les autres joueurs choisissent un pion dans le paquet central.



➔ Exemple de canevas à télécharger sur le site www.weelingua.com

LA LETTRE EN OR

WEELINGUA

> Chaque joueur prend une feuille et un stylo. Le joueur qui a reboursé la carte La Lettre en Or fait l'appoint dans sa file. Le joueur situé à sa gauche dit «stop». Tous les joueurs doivent remplir la ligne, individuellement en commençant par la lettre choisie et en respectant les catégories mentionnées sur la carte bleue. Le jeu s'arrête quand l'un des joueurs a tout complété. Pour le comptage des points cf. Page 40 du jeu.

CATÉGORIES	UN VERBE	UN ANIMAL	UN ADJECTIF	UNE VILLE	UN MÉTIER
RÉPONSES	PARLER	FAON	FUSSANT	FONDICHERY	POMPIER
CATÉGORIES					
RÉPONSES					
CATÉGORIES					
RÉPONSES					
CATÉGORIES					
RÉPONSES					
CATÉGORIES					
RÉPONSES					
CATÉGORIES					
RÉPONSES					
CATÉGORIES					
RÉPONSES					
CATÉGORIES					
RÉPONSES					

LA RATATOUILLE

WEELINGUA

Chaque joueur prend une feuille et un stylo. En fonction de la carte piochée, les joueurs choisissent ensemble un nombre de lettres. Une fois toutes les lettres écrites sur leur feuille les joueurs associent les lettres pour former un maximum de mots. Plus les mots trouvés sont longs, plus le joueur marque de points. Attention, une lettre ne peut être utilisée qu'une seule fois. Toutefois, les joueurs ont la possibilité d'écrire un mot de 8 lettres et de réécrire le même mot au pluriel (s'il reste un "s" de disponible). À la fin du temps, les joueurs comptent leurs réponses et comptent le total des points.

Exemple : **MASTRLEBIEFVI**

1	2	3	4	5	6	7	8	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	Points	
m	a	t						1	m	a	t	e	s				5	
m	a	t	s					2	m	a	t	e	s	↔	↔	↔	↔	4
t	i	l	e	v	r	e		3	m	a							0	
t	i	l	e	v	r	e	s	3	b	i	e						2	
f	i	l	e	v	r	e		3										
t	r	a	m	e				2										
t	r	a	m	e				2										
t	v	i	a					2										
t	r	i	a	i	s			5										
t	r	i	e					2									20	
																	TOTAL	

13

DUEL



Le joueur tombé sur cette catégorie doit choisir un adversaire avant de tirer la carte.

COMBIEN DE ... / COMBIEN DE LETTRES / LE MOT OPPOSÉ / QUESTION DE GENRE :

Après avoir désigné son adversaire, le joueur tire la carte et lui demande successivement les réponses aux éléments mentionnés sur la carte. L'adversaire attendra la réponse du joueur à la fin de chaque mot. À la fin

des 30 sec. le joueur retourne la carte et le second joueur répond à son tour. Le gagnant est le joueur qui a commis le moins d'erreurs. En cas d'égalité, le joueur qui a pioché le pion le prend et son adversaire choisit un pion dans le paquet central.

L'ALPHABET À L'ENVERS :

Les joueurs doivent citer, à tour de rôle, une lettre de l'alphabet. Le premier commence par la lettre Z, le suivant par le Y, le suivant par X, etc. Si l'un des joueurs se trompe, il est éliminé. Les gagnants sont ceux qui ne se sont pas trompés jusqu'à la fin (lettre A).

LA SALADE DE... :

Les deux joueurs observent ensemble l'illustration située au verso de la carte pendant 30 sec.

Une fois le temps écoulé, ils retournent la carte (face cachée). Le 1^{er} joueur pose une question à son adversaire sur le contenu de l'illustration observée. Après avoir répondu, le 2^{ème} joueur pose une autre question au 1^{er} joueur. Le joueur qui a répondu correctement gagne le pion. En cas d'égalité, le joueur qui a pîché le pion le prend et l'autre joueur choisit un pion dans le paquet central.

Attention, le joueur doit connaître la réponse à la question qu'il va poser. Exemple de questions : Combien de chiffres y a-t-il au total ? Combien de lettres vertes y a-t-il ? Quel est le plus grand chiffre ? Combien y a-t-il de majuscules ? Etc.

LE POT-POURRI :

Les joueurs prennent chacun une feuille et écrivent autant de mots qu'ils le

peuvent en fonction du temps inscrit sur la carte. Pour former un mot, les lettres doivent impérativement se suivre sur la grille. Les déplacements peuvent être horizontaux, verticaux ou transversaux. Les mots peuvent être écrits au pluriel si la combinaison sur la grille le permet. À la fin du temps indiqué sur la carte, les joueurs comptent le nombre de mots. Le gagnant est le joueur ayant le plus de mots corrects.

LE MOT À DOS :

Après avoir choisi son adversaire, le joueur écrit un mot sur une feuille de papier en respectant la catégorie mentionnée sur la carte. Après, le joueur réécrit le même mot, mais avec son doigt sur le dos du joueur. Si celui-ci trouve le mot, il fait le même exercice à son adversaire. Pour faciliter la pratique du jeu, les joueurs peuvent écrire les mots lettre par lettre sur le même espace du dos et en majuscule.

SOLO



La personne située à gauche du joueur étant tombé sur cette catégorie doit tirer la carte et poser l'énigme correspondant au niveau du joueur (mascotte verte pour les enfants, mascotte orange pour les adultes).

LA TÊTE DE MOTS :

Les joueurs prennent chacun un canevas (voir ci contre) « la tête de mots » (disponible gratuitement sur le site www.weelingua.com).

La personne qui tire la carte doit faire deviner au joueur un mot correspondant

à l'indication située au verso de la carte. Pour ce faire, il doit tracer un tiret pour chaque lettre du mot à deviner. Si le joueur trouve le mot avant que la tête de mort soit remplie, il gagne le pion qu'il a pioché. Dans le cas contraire, il remet le pion face cachée au milieu et remélange le tout.

CULTURE / LE MIROIR / COMMENT JE M'ÉPELLE ? / LE PÊLE-MÊLE /

Le joueur dispose de 30 sec. pour trouver la réponse qui correspond à la question de sa catégorie. Attention, une seule réponse est possible. Si le joueur trouve la bonne réponse dans les 30 sec. il gagne le pion qu'il a pioché. Dans le cas

contraire, il remet le pion face cachée au milieu et remélange le tout.

LE TEXTO :

La personne située à gauche du joueur tire la carte et doit montrer au joueur le texto inscrit sur la carte. Le joueur dispose de 30 sec. pour trouver et réécrire la phrase correctement. Les lettres majuscules doivent se prononcer telles qu'elles sont dans l'alphabet. Par exemple la lettre G doit être interprétée par « j'ai ». Si le joueur trouve le mot, il gagne le pion qu'il a pioché. Dans le cas contraire, il remet le pion face cachée au milieu et remélange le tout.

→ Exemple de canevas à télécharger sur le site www.weelingua.com

LA TÊTE DE MOTS
WEELINGUA

EXEMPLE:
Lettres proposées
mais refusées!

B
P
L
I
O

1

2

4

5

C R A _ E

(Le mot à trouver est CRANE)

www.weelingua.com

Découvrez la version originale, la famille Weelingua et ses nombreux kits thématiques sur le site :
www.weelingua.com



PARMI LES RECHARGES PROPOSÉES :

WINIPLUS (Mathématiques),

WINIPLUME (Jeux d'écriture)

WINIBLABLA (Réflexion verbale)

WINIMALIA (Culture du monde animal)

WINIDOC (Connaissance du corps humain et de la médecine)

WINIBLABLA 2 (Prononciation des sons -ze,-che et -se)

WINIBLABLA 3 (Confusions sourdes-sonores des lettres « d » et « t »)

WINENGLISH (Version anglaise),

WINIKE (Version néerlandaise).



Les kits thématiques peuvent se jouer en complément de la version originale de Weelingua® ou indépendamment.



Et ensuite ?

Pour plus de précisions, des mini-vidéos seront également à votre disposition sur notre site, partagez aussi vos trucs et astuces et vos impressions sur notre page

Facebook, notre site internet : www.weelingua.com

ou par email : contact@weelingua.com