

# 231

#### CONTENU:

- 7 planches illustrées recto-verso;
- 26 jetons "alphabet";
- 30 jetons "abécédaire" :
- 26 cartes "image";
- 26 jetons "mot";
- 40 jetons "lettre";
- 24 jetons "syllabe";
- 32 jetons "histoire";
- 4 pions ;
- I dé;
- I feuillet pour faciliter le tri et le rangement;
- I livret pédagogique.

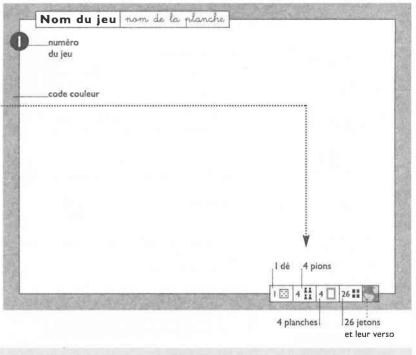
À la première utilisation, placez correctement la illet dans le fond de la boîte, sous le calage transparent. Détachez les jetons et les cartes et rangez-les dans les compartiments, selon la couleur de leur verso.

#### **AVANT DE JOUER :**

- I Choisissez un jeu en fonction du nombre de joueurs.
- 2 Préparez l'ensemble du matériel nécessaire pour jouer : il est indiqué dans la règle et au bas de chaque planche.

#### Un jeu = une couleur + un chiffre + un nom\*

- La couleur permet de repérer facilement le matériel nécessaire pour jouer. On la retrouve dans les cadres des planches et de la règle du jeu, ainsi qu'au dos des jetons et des cartes utilisés.
- Le chiffre, en haut à gauche de chaque planche, indique le niveau de difficulté (1 étant le plus simple, 6 le plus difficile).
- **3** En bas de chaque planche, ainsi que dans la notice, est indiqué le matériel nécessaire.
- (\*) Il peut arriver que le matériel soit commun à plusieurs jeux.



Ce coffret a été conçu pour un apprentissage progressif; c'est pourquoi il est conseillé de suivre l'ordre des jeux.

# NATHAN

# L'alphabet

# Associer chaque lettre majuscule à une lettre minuscule.

## À 4 JOUEURS

#### MATÉRIEL:

I planche, cadre

26 jetons "alphabet", verso

#### Remarque:

Les jetons "alphabet" sont utilisés dans les jeux 1 et 3.

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot bleu.



#### **COMMENT JOUER:**

- I Placer la planche "L'alphabet" au milieu des joueurs.
- 2 Les 26 jetons sont mélangés, face cachée.
- 3 Le joueur le plus âgé commence et pioche un jeton. Il annonce alors la lettre majuscule qu'il voit, puis indique sur la planche la lettre minuscule correspondante :
- S'il s'agit de la bonne lettre, il pose le jeton sur la planche;
- S'il se trompe, il garde la lettre devant lui.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton...

#### FIN DE LA PARTIE :

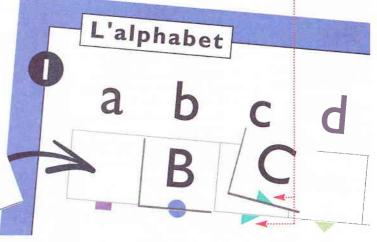
La partie prend fin quand il n'y a plus de jeton à piocher. Le joueur à qui il reste le moins de jetons a gagné.

#### **POUR JOUER SEUL:**

Le joueur s'amuse à reconstituer l'alphabet à son rythme.

#### **U**N SYSTÈME AUTOCORRECTEUR :

Sous chacune des cases de la planche, ainsi qu'en bas de chaque jeton "alphabet" figure une demi-forme géométrique colorée. Chaque lettre est à sa place si la forme géométrique est reconstituée.



2

Se déplacer sur un parcours en associant un mot à son initiale.

### À 4 JOUEURS

#### MATÉRIEL:

l planche, cadre

Ldé

4 pions

30 jetons "abécédaire", verso

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot turquoise.



#### **COMMENT JOUER:**

- Placer la planche au milieu des joueurs. Les 30 jetons "abécédaire" sont mélangés à côté, face visible.
- 2 Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case "départ".
- 3 Le joueur le plus âgé commence ; il lance le dé et déplace son pion du nombre de cases indiqué. Il annonce alors la lettre sur laquelle est son pion et cherche un jeton commençant par cette lettre : par exemple, "C, comme... coquelicot" :
  - Si le choix du jeton est correct, il reste sur la case qu'il vient d'atteindre;
  - S'il se trompe, il retourne sur la case qu'il vient de quitter.

Le jeton est remis avec les autres et c'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé...

Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case.

#### FIN DE LA PARTIE:

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint ou dépasse l'arrivée.

#### Pour jouer seul:

Le joueur déplace un pion et compte le nombre de jetons qu'il a piochés pour atteindre l'arrivée. Il peut aussi déplacer plusieurs pions les uns après les autres.



# Associer chaque image, à la fois, à un mot et à son initiale.

### À 4 IOUEURS

#### MATÉRIEL:

26 cartes "image". cadre

26 jetons "alphabet", verso

26 jetons "mot", verso

#### Remarque:

Les jetons "alphabet" sont utilisés dans les ieux I et 3.

Le vainqueur de ce jeu permet aux ioueurs de remporter le coquelicot vert



#### **COMMENT IOUER:**

- Chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes "image". Les cartes qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.
- Les 26 jetons "alphabet" et les 26 jetons "mot" sont mélangés séparément, face cachée, et forment 2 pioches.
- 3 Le joueur le plus âgé commence et pioche l jeton "alphabet" + I jeton "mot" et annonce ce qui figure dessus:
- Les joueurs qui possèdent les images correspondantes réclament les jetons et les posent au-dessus ou en dessous de leur image;
- Si un jeton n'est réclamé par personne, il est remis dans sa pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher 2 jetons...

#### FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété chacune de ses images avec ses deux jetons.

#### **POUR JOUER SEUL:**

Le joueur s'amuse à compléter les images à son rythme.

#### VARIANTE PLUS FACILE:

Il est possible de jouer uniquement soit avec les ietons "alphabet", soit avec les ietons "mot".

#### UN SYSTÈME AUTOCORRECTEUR:

Sur chaque image, ainsi ..... au'en bas de chaque ieton "lettre" et en haut de chaque jeton "mot" figure une demi-forme géométrique colorée Chaque ieton est à sa place si la forme géométrique est reconstituée.





# Les noms des animaux

Compléter des noms d'animaux en replaçant les lettres manquantes.

### 🛘 À 🐴 JOUEURS

#### MATÉRIEL:

4 planches, cadre

40 jetons "lettre", verso

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot jaune.



#### **COMMENT JOUER:**

- Selon le nombre de joueurs, chacun choisit I ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.
- 🔼 Les 40 jetons "lettre" sont mélangés, face cachée.
- Le joueur le plus âgé commence et pioche un jeton :
- Si la lettre correspond à l'un des mots illustrés de sa planche, il la pose sur la case correspondante;
- Si elle n'appartient à aucune de ses planches, il remet le jeton dans la pioche.

Remarque: Pour certaines lettres, le jeton est à l'endroit si le petit trait est en dessous. C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton...

#### FIN DE LA PARTIE:

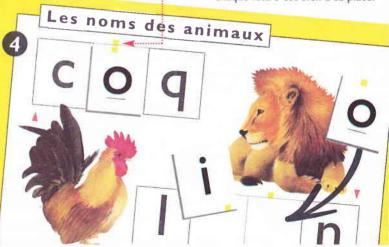
Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

#### **POUR JOUER SEUL:**

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.

#### UN SYSTÈME AUTOCORRECTEUR :

Les petits carrés au-dessus et en dessous des cases et sur chaque jeton permettent de vérifier que chaque lettre est bien à sa place.



# Qui se ressemble s'assemble

Retrouver la syllabe manquante, commune à deux mots.

### À 4 JOUEURS

#### MATÉRIEL:

4 planches, cadre

24 jetons "syllabe", verso

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot orange.



#### **COMMENT JOUER:**

- Selon le nombre de joueurs, chacun choisit I ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.
- Les 24 jetons "syllabe" sont mélangés, face cachée.
- 3 Le joueur le plus âgé commence ; il pioche un jeton et annonce la syllabe qui y figure :
- Le joueur qui possède la planche sur laquelle se place cette syllabe la réclame et la pose dessus.
- Si personne ne réclame cette syllabe, elle est remise dans la pioche.
- Si un joueur réclame une syllabe qui ne lui appartient pas, il la remet dans la pioche et remet, en plus, une des syllabes qu'il avait déjà placées.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton...

#### FIN DE LA PARTIE:

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

#### **POUR JOUER SEUL:**

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.

#### **U**N SYSTÈME AUTOCORRECTEUR:

Les petits carrés au-dessus et en dessous des cases et sur chaque jeton permettent de vérifier que chaque syllabe est bien à sa place.



# Les jolies petites histoires

# Remplacer les dessins de l'histoire par les mots correspondants.

#### À 4 JOUEURS

#### MATÉRIEL:

4 planches, cadre

32 jetons "histoire", verso

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot rouge.



Bravo à tous!

#### **COMMENT JOUER:**

- Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.
- 2 Chaque joueur lit alors son histoire.
- 3 Les 32 jetons "histoire" sont ensuite mélangés, face cachée, et le jeu commence.
- Le joueur le plus âgé pioche un jeton et annonce le mot inscrit :
  - Le joueur qui possède l'histoire dans laquelle figure ce mot réclame le jeton et le pose sur l'illustration correspondante.
- Si personne ne réclame ce mot, le jeton est remis dans la pioche.
- Si un joueur réclame un mot qui n'appartient pas à son histoire, il remet le jeton dans la pioche et remet, en plus, un des mots qu'il avait déjà placés.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton...

#### FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété son histoire. Il la lit alors à voix haute.

### Pour jouer seul:

Le joueur s'amuse à compléter les histoires à son rythme.

