

744

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Silben-Rallye

4589

Syllable-Rally • Voyage en Europe • Woordenrallye



Voyage en Europe

Un jeu éducatif pour **2 joueurs et plus**, de **6 à 12 ans**.

Tout en jouant, les enfants enrichissent leur vocabulaire et s'exercent à reconnaître les syllabes des mots.

Idée : Andrea Lehmkübler

Illustration: Haralds Klavinus

Durée d'une partie : 15 minutes

En route pour le grand rallye des mots à travers l'Europe ! Les joueurs voyagent en train, en voiture, en avion et en bateau et essayent de se rendre le plus vite possible dans quatre capitales européennes pour en ramener une carte postale.

Mais le voyage ne s'avère pas très facile, car on n'avance pas avec les points des dés ! Seul celui qui observera bien les illustrations et fera preuve d'imagination en donnant la description correspondante arrivera vite à destination ...

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 4 véhicules (avion, train, auto et bateau)
- 80 cartes illustrées
- 20 cartes postales (5 x 4 cartes d'une catégorie)
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Celui qui fera preuve d'imagination en décrivant les illustrations des cartes et trouvera un mot correspondant avec les plus de syllabes possibles pourra récupérer en premier quatre cartes postales différentes.

Préparatifs :

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table.
Classer les **20 cartes postales** selon leur catégorie, les empiler et les poser à côté du jeu.

Retourner les **80 cartes illustrées** et bien les mélanger. En faire une pile et la poser à côté du jeu.

Chaque joueur choisit un **véhicule** et le pose sur la grande case-départ du plateau de jeu.

S'il y a plus de 4 joueurs, former quatre groupes ayant à peu près le même nombre de joueurs.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

**récupérer
4 cartes postales
différentes**

**préparer le
plateau de jeu,
les cartes
postales et les
cartes illustrées,
choisir un
véhicule**

retourner une
carte illustrée :
dire le nom,
avancer sur les
cases du nombre
correspondant

Celui qui pourra citer en premier une capitale et loveys correspondant (p. ex. Madrid/Espagne) après que le signal soit donné a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Tire **une carte** de la pile retournée, regarde le motif qu'il y a dessus et pose-la devant toi. Les autres joueurs regardent aussi ce qu'il y a dessus. Réfléchis bien pour savoir s'il existe plusieurs mots pour décrire ce que tu vois.

N.B. : tu avanceras ton véhicule du même nombre de cases que le mot que tu vas dire comprend de **syllabes**. Les mots comptant quatre syllabes vont donc faire avancer ton véhicule très vite.

Mais ce n'est pas toujours nécessaire de trouver un tel mot (voir les cases-capitales ...)

Exemple 1 :

Le mot "automobile" a cinq syllabes : au/to/mo/bille, ou bien le mot "auto" a deux syllabes : au/to. Tu avances donc ton véhicule du même nombre de cases que le mot que tu viens de prononcer a de syllabes. Si tu trouves un mot qui convient aussi et qui a plus de syllabes, tu peux aussi le dire.

compter les
syllabes du mot
en tapant dans
les mains

Tu prononces le mot tout fort et après, **tous ensemble, vous tapez dans vos mains** pour compter les syllabes en même temps que tu répètes le mot. Pour chaque syllabe, vous tapez une fois dans vos mains.

N.B. :

- Le mot ne doit être composé que d'un seul mot.
- Les autres joueurs doivent être d'accord et accepter le mot.
- Chaque joueur décide lui-même comment il va nommer l'illustration. Si vous voulez, vous pouvez aussi vous aider entre vous en proposant un mot.

Conseil : vous pourrez aussi vous mettre d'accord pour accepter un mot qui ne décrive qu'une partie du dessin.

Exemple :

alé/ro/port = 4 cases

al/vion = 2 cases

Ensuite, tu as le droit d'avancer ton véhicule du même nombre de cases dans n'importe quelle direction.

Notez bien ce qui suit :

- Tu avances du même nombre de cases que le mot a de syllabes.
- Pendant que tu déplaces ton véhicule, tu n'as pas le droit de le faire avancer puis reculer ou inversement.
- Il peut y avoir plusieurs véhicules sur une même case.

el) Où arrive ton véhicule ?

Le véhicule arrive sur une case-route ? Joueur suivant

- **Sur une case-route.**
Ton véhicule devra s'arrêter : ce tour est terminé pour toi.
C'est au tour du joueur suivant. Il prend une carte de la pile retournée.

Le véhicule arrive sur une case-capitale ?

- **Sur une case-capitale d'une certaine couleur.**
Il y a cinq cases-capitales différentes.
Est-ce que tu sais quelles villes sont illustrées ?
Du nord au sud, on a :
Londres = bord rouge
Berlin = bord bleu
Paris = bord vert
Rome = bord jaune
Madrid = bord orange

prendre la carte postale correspondante

Tu prends une **carte postale correspondante** (= bord de couleur correspondant à la couleur du dos de la carte) et tu la poses devant toi. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de prendre une carte dans la pile retournée.

- **Attention :**
Tu ne dois prendre qu'une seule carte postale par ville. Si tu arrives plus tard sur une case-capitale dont tu as déjà la carte, tu n'en prends plus.

N.B. : regarde toujours de combien de cases ton véhicule doit avancer pour arriver sur la prochaine case-capitale avant de prononcer le mot.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré quatre cartes : il est le gagnant.

Variante à plusieurs langues

Si les joueurs sont de différentes nationalités, p. ex. italienne, anglaise ou espagnole, ils pourront aussi dire les noms dans leur langue maternelle.

Celui qui connaît déjà une langue étrangère, pourra aussi prononcer les mots étrangers.

