

## POUR JOUER SEUL

L'enfant choisit une planche (il commence par les plus faciles) et étale les lettres devant lui, il s'amuse à deviner les mots et à les écrire avec les lettres.

CE © 1997, JEUX NATHAN S.A. - Tous droits réservés pour tous pays. - Made in France. 058422



JEUX NATHAN

Les planches sont numérotées de 1 à 20 et réparties en 4 niveaux de difficulté, symbolisés, du plus facile au plus difficile, par une, deux, trois, ou quatre étoiles.

### BUT DU JEU

Deviner, d'après les dessins fléchés, les mots à composer sur sa planche, puis, avec des lettres piochées, écrire ces mots dans les cases.

### LE PETIT LOTO DES MOTS

2 à 4 joueurs

On joue avec les 4 planches 1-3-5-7 et les 72 lettres avec dos à petites maisons.

■ Chaque joueur reçoit 1 planche de jeu (ou 2 planches à 2 joueurs) et la pose devant lui.

■ Les lettres sont posées à l'envers (en pile) et constituent la pioche.

■ Le premier joueur tire un jeton dans la pioche et regarde la lettre qui y figure :

- si la lettre fait partie d'un mot de sa planche, il la pose sur la bonne case. Les joueurs vérifient qu'il ne s'est pas trompé et que les rectangles sont bien formés.

- s'il ne peut pas poser le jeton, il le remet à l'envers à côté de la pioche, en formant une seconde pioche.

■ Le joueur suivant tire un jeton et, selon le cas, le pose sur sa planche ou le remet dans la seconde pioche.

■ Le jeu se poursuit ainsi à tour de rôle.

■ Quand il n'y a plus de jetons dans la pioche, les joueurs continuent le jeu avec la seconde pioche.



# la maison des mots

Un ogre gigantesque, des petites souris gourmandes, une vache qui joue aux cartes... et d'autres amis encore habitent dans la jolie maison des mots. A tous, il arrive de drôles d'aventures...

1 à 5 joueurs

6-8 ans

### CONTENU DE LA BOÎTE

- 10 planches de jeu illustrées recto-verso
- 216 jetons prédécoupés : 70 lettres avec un dos à petites maisons, 143 lettres à dos uni
- 2 sachets plastique pour ranger les jetons
- la règle de jeu.

### DÉCOUVERTE DU JEU

Découvrez avec votre enfant les planches illustrées de la Maison des Mots. Sur chaque planche, il doit deviner les mots à composer avec des lettres dans les cases blanches. Des repères d'autocorrection lui permettent de vérifier qu'il ne s'est pas trompé. Chaque case, ainsi que chaque lettre, est ornée de demi-rectangles; en posant une lettre sur une case, il doit reconstituer des rectangles complets.

Exemple : fusée



### LE GAGNANT

C'est le joueur qui a complété le premier sa planche de jeu.

### LE GRAND LOTO DES MOTS

2 à 5 joueurs

On joue avec toutes les planches et avec toutes les lettres.

■ Distribuer aux joueurs les planches\* puis les planches\*\* puis les planches\*\*\* et \*\*\*\*. Chaque joueur reçoit le même nombre de planches et les pose devant lui.

- Jouer d'abord avec les côtés **impairs** des planches.
- La partie suivante, jouer avec les côtés **pairs**.

■ Les lettres sont posées à l'envers (en pile) et constituent la pioche.

■ Un meneur de jeu est désigné. Il tire un jeton dans la pioche et annonce la lettre qui y figure.

■ Chaque joueur regarde si la lettre fait partie d'un mot de ses planches; le premier qui dit "**je prends**" reçoit le jeton et le pose sur la bonne case. Le meneur de jeu vérifie que les rectangles sont bien formés.

■ Si un joueur réclame une lettre dont il n'a pas besoin, il la rend au meneur de jeu, et, en plus, il remet un de ses jetons déjà posé dans la pioche.

■ Si aucun joueur ne réclame le jeton, il est remis dans la pioche.

■ Le meneur de jeu tire un deuxième jeton, annonce la lettre et ainsi de suite...

### LE GAGNANT

C'est le joueur qui a complété le premier sa ou ses planches de jeu.

**La partie prend alors fin.**

JEUX NATHAN