

# deux jeux avec le **LETTRE**

## CONTENU DE LA BOÎTE

- 4 planches imprimées recto-verso
- 64 jetons-mots
- 32 jetons-syllabes avec repère autocorrecteur.

Avant de commencer à jouer, détacher les jetons prédécoupés.

## RÈGLE DES JEUX

### Le jeu des 2 mots.

Chaque planche présente 8 images avec chacune 2 sujets (exemple : voiture-valise).

Sous chaque image, 2 cases vierges.

Chaque jeton-mot comporte le nom d'un sujet représenté.

Il faut placer, sous chaque image, les 2 jetons-mots qui correspondent aux 2 sujets qui y figurent.

- Distribuer les planches :

à 2 joueurs 2 planches chacun	à 3 ou 4 joueurs 1 planche chacun
----------------------------------	--------------------------------------

La planche non utilisée et les jetons-mots correspondants sont écartés.

- Mettre les jetons à l'envers et les mélanger.
- Chaque joueur, à son tour, tire un jeton et lit le nom inscrit dessus.

Exemple : valise.

• Il regarde sa planche : si celle-ci présente l'image avec la voiture et la valise, il pose le jeton sur l'une ou l'autre des cases vierges. (Exemple 1)

Sinon, le joueur remet le jeton à l'envers dans la pioche.

• La partie se poursuit ainsi, les joueurs jouant à tour de rôle, en posant les jetons-mots correspondant à chaque image.

• Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété sa (ou ses) planche.

### Le jeu des syllabes.

Chaque planche présente 8 images avec, dessous, 2 cases : 1 case vierge et 1 case comportant une syllabe du début ou de la fin du nom du sujet représenté.

Les jetons comportent la syllabe manquante à chaque mot.

es  
S

2 à 4  
joueurs  
et pour  
jouer seul

586101  
NATHAN

- La préparation du jeu et le déroulement de la partie sont identiques à la règle précédente.
- Il s'agit ici de reconstituer les noms de chaque sujet, en posant le jeton correspondant. (Exemple 2).
- Un repère autocorrecteur (trait de couleur identique sur planches et jetons) permet de constater rapidement si un jeton est mal posé.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété correctement sa (ou ses) planche.

### POUR JOUER SEUL

- Prendre les planches une par une et les compléter avec les jetons.
- Jeu de mémoire : avec uniquement les jetons-mots sans les planches, s'amuser à grouper les 2 mots qui correspondent à chaque image.

