



LE JEU DU MOT CACHÉ

Règle du jeu «le mot caché»

1 plateau de jeu
1 feutre effaçable
50 cartes images
1 fiche règle du jeu

À partir de 3 joueurs.

Le but du jeu : Découvrir le plus grand nombre de mots cachés.

Règle du jeu :

À tour de rôle, chaque joueur va proposer aux autres joueurs de découvrir un mot.

Ce joueur va devenir l'animateur du jeu.

L'animateur pioche une carte image. En fonction du nombre de lettres que comporte le mot, il inscrit seulement 1 ou 2 lettre(s), qui le compose(nt) sur le tableau effaçable du plateau de jeu. Il remplace chaque lettre manquante par des tirets. Exemple: E - P - - - pour le mot ÉLÉPHANT.

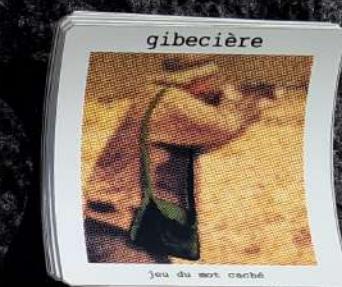
Les joueurs, à tour de rôle, proposent une lettre pour remplacer un tiret. Si le joueur propose une lettre qui ne compose pas le mot à découvrir, c'est au joueur suivant de jouer.

Si la lettre est validée par l'animateur, celui-ci remplace le tiret par la lettre découverte par le joueur, ce dernier pouvant alors proposer un mot.

Si le joueur trouve le bon mot, il remporte la carte image.

C'est au joueur suivant de devenir l'animateur.

Le gagnant est le premier joueur à découvrir 5 mots.





Règle du jeu «l'étoile des mots»

1 plateau de jeu de 60 images de la collection l'ABéCAdair (version non lettré fond orange) version pour joueurs confirmés.

1 plateau de jeu de 60 images de la collection l'ABéCAdair (version lettré fond jaune) version pour joueurs débutants.

1 poche de 98 jetons «lettres», 1 fiche «solutions», 1 fiche règle du jeu.

De 2 à 4 joueurs ou plusieurs équipes de deux joueurs. Un maître du jeu pour valider les réponses avec la fiche solutions.

Le but du jeu : le joueur ou l'équipe qui n'a plus de jeton «lettres» ou à qui il en reste le moins gagne le partie.

Un maître du jeu est désigné, il ne pourra pas participer au jeu; mais il sera l'arbitre et détenteur de la fiche solutions.

Règle du jeu :

Chaque joueur plie 10 jetons «lettres» qu'il pose devant lui.

Le premier joueur place un de ses jetons «lettres» sur l'image correspondante du plateau de jeu et nomme à haute voix l'illustration désignée (ex : V sur l'illustration VIOLON).

Le maître du jeu valide ou pas ce choix à l'aide de la fiche «solutions». Si le joueur s'est trompé, le maître du jeu le lui signifie sans pour autant donner la bonne réponse, pour ne pas révéler la lettre qu'il a tirée de l'image aux autres joueurs.

Le joueur qui s'est trompé récupère son jeton «lettres».

Le joueur qui a bien répondu laisse son jeton «lettres» sur le plateau de jeu. C'est au joueur suivant de jouer.

Chaque image du plateau ne peut recevoir qu'un jeton «lettres».

La partie s'achève dès qu'un joueur n'a plus de jetons «lettres» ou bien, c'est le joueur à qui il en reste le moins qui gagne.

Solutions du jeu «l'étoile des mots»

image n°1 : aïoliette
image n°2 : épé
image n°3 : idée
image n°4 : klaxon
image n°5 : narcisses
image n°6 : queue
image n°7 : uppercut
image n°8 : xylophone
image n°9 : goupillon
image n°10 : dinette
image n°11 : lichen
image n°12 : hachoir
image n°13 : obèse
image n°14 : touquer
image n°15 : rot
image n°16 : piver
image n°17 : vacances
image n°18 : nacelle
image n°19 : bonsai
image n°20 : jumeaux
image n°21 : matador
image n°22 : flèches
image n°23 : chant/chanter
image n°24 : vénus
image n°25 : sioux
image n°26 : yoga
image n°27 : tête
image n°28 : Winchester
image n°29 : quenottes
image n°30 : seul/solitaire
image n°31 : yack
image n°32 : zébu
image n°33 : argent
image n°34 : déguisement
image n°35 : crevisses
image n°36 : galons
image n°37 : insomnie
image n°38 : kiwi
image n°39 : laitue
image n°40 : babouin
image n°41 : fesses
image n°42 : index
image n°43 : baleine
image n°44 : hamacons
image n°45 : enfant
image n°46 : kayak
image n°47 : pendule
image n°48 : victoire
image n°49 : opéra
image n°50 : obscurité
image n°51 : wallabi
image n°52 : râpe/rap
image n°53 : quadrillage
image n°54 : t-shirt
image n°55 : uriner
image n°56 : mort
image n°57 : zygomatiques
image n°58 : jaguar
image n°59 : chapeau
image n°60 : glaive



Règle du jeu « l'ABCDessiné »

- 1 plateau de jeu
- 1 poche de 26 cartes « nommées »
- 1 fiche règle du jeu
- 30 jetons
- 1 feutre effaçable

Nombre de joueurs illimités

L'objectif : Faire deviner aux joueurs le mot illustré par un dessin réalisé sur le plateau de jeu.

Règle du jeu :

Le premier joueur pioche une carte « nommée » sans la montrer aux autres joueurs. Il devient alors le « dessinateur ».

Le dessinateur prend quelques secondes afin d'imaginer le dessin qu'il va réaliser pour faire découvrir le mot exact aux autres joueurs.

À l'abri du regard des autres joueurs, sur le plateau de jeu à l'aide du feutre effaçable, le dessinateur réalise un dessin correspondant à la carte nommée.

Une fois son travail terminé, le dessinateur dévoile son dessin aux autres joueurs. Ils doivent deviner le mot se cachant derrière le dessin qui leur est présenté.

Le premier joueur à avoir deviné le dessin, ainsi que le dessinateur, remporte un jeton.

Attention : À chaque carte nommée correspond un mot exact. Celui-ci doit être deviné par les joueurs.

Exemple: une carte nommée « képi » n'est pas une carte nommée « chapeau », le dessinateur doit faire deviner très précisément le mot « képi ».

Si personne ne l'a deviné, personne ne remporte de jeton.

Chaque joueur devient dessinateur à son tour.

À la fin de la partie, c'est le joueur qui a accumulé le plus de jetons qui gagne.



IMMEUBLE

ABEILLE

OMELETTE

YAOURT

Règle du jeu «croque image»

-1 plateau de jeu avec les 20 couvertures de la collection l'ABéCéDaire.

- 44 cartes images
- 1 sablier
- 1 fiche solutions
- 1 fiche règle du jeu
- 44 jetons

De 2 à 4 joueurs ou plusieurs équipes de deux joueurs.

Un maître du jeu pour valider les réponses avec la fiche solution.

Le but du jeu : L'équipe ou le joueur qui remporte le premier 8 jetons a gagné la partie.

Mise en place du jeu : Les cartes sont étalées et retournées autour du plateau de jeu.

Règle du jeu :

Le premier joueur ou la première équipe pioche une carte image au hasard. Le joueur a le temps de l'écoulement du sablier pour proposer un mot et poser l'image sur la lettre correspondante (exemple : Bateau sur «B»).

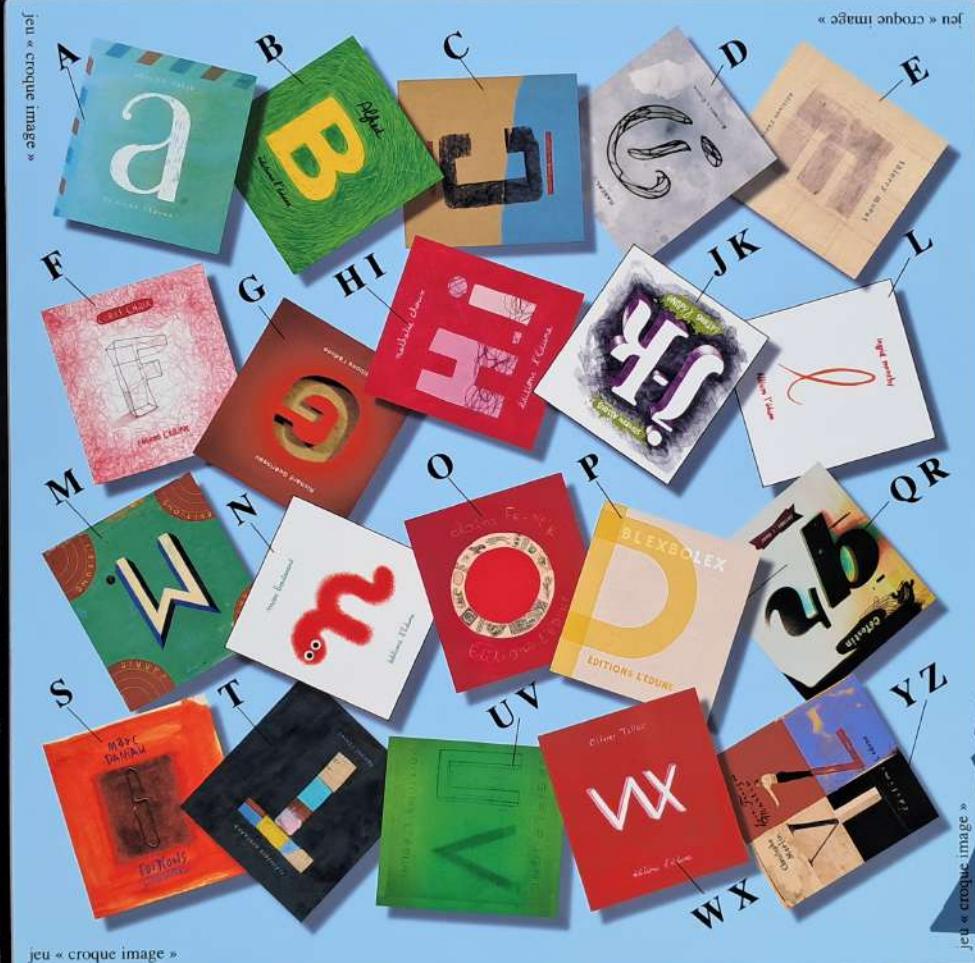
Le maître du jeu valide ou pas la réponse.

Le joueur qui a reconnu l'image et l'a placée sur la lettre correspondante a gagné un jeton.

Si le joueur ne place pas l'image sur la bonne lettre, il passe la carte image au joueur suivant qui à son tour tentera de reconnaître l'image.

Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur reconnaîsse le mot illustré par l'image et qu'il la pose sur la bonne lettre du plateau de jeu.

Si un joueur pose une image sur la mauvaise lettre, un jeton lui sera retiré de son capital. Si l'il n'a pas de jeton, aucun jeton ne lui sera retiré.



Solutions du jeu «croque image»

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| carte n°1 : hippopotame | carte n°23 : mâchoire |
| carte n°2 : damier | carte n°24 : bicyclette |
| carte n°3 : automobiles | carte n°25 : érable |
| carte n°4 : jongleur | carte n°26 : oie |
| carte n°5 : jeep | carte n°27 : kangourou |
| carte n°6 : reine | carte n°28 : rhinocéros |
| carte n°7 : quad | carte n°29 : treize |
| carte n°8 : waterpolo | carte n°30 : xylophone |
| carte n°9 : zigzag | carte n°31 : uriner |
| carte n°10 : nuage | carte n°32 : funambule |
| carte n°11 : tas | carte n°33 : kimono |
| carte n°12 : orage | carte n°34 : caniche/chien |
| carte n°13 : girafe | carte n°35 : hibou |
| carte n°14 : dragon | carte n°36 : enveloppe |
| carte n°15 : boussole | carte n°37 : nacelle |
| carte n°16 : girouette | carte n°38 : spiderman |
| carte n°17 : inauguration | carte n°39 : pis |
| carte n°18 : schtroumpf | carte n°40 : yack |
| carte n°19 : vautour | carte n°41 : quille |
| carte n°20 : ume | carte n°42 : lunettes |
| carte n°21 : yorkshire | carte n°43 : cratère |
| carte n°22 : avion | carte n°44 : infusion |

