

# Règle du jeu «l'étoile des mots»

- .1 plateau de jeu de 60 images de la collection l'ABéCéDaire (version non lettré, fond orange) version pour joueurs confirmés.
- .1 plateau de jeu de 60 images de la collection l'ABéCéDaire (version lettré, fond jaune) version pour joueurs débutants.
- .1 pioche de 98 jetons «lettre», 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 «lettre» ou à qui il en reste le moins gagne la 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 pioche 10 jetons «lettre» qu'il pose devant lui.

Le premier joueur place un de ses jetons «lettre» 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 lui donner la bonne réponse, pour ne pas dévoiler la lettre qui illustre l'image aux autres joueurs.

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

Le joueur qui a bien répondu laisse son jeton «lettre» sur le plateau de jeu.

C'est au joueur suivant de jouer.

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

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

# **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 du rébus»

- .26 fiches «rébus»
- .1 pioche de 98 jetons lettrés
- .1 sablier d'une minute
- .1 fiche solutions des rébus
- .1 fiche règle du jeu du rébus
- .4 chevalets en plastique

À chaque tour, un joueur prend le rôle de maître du jeu.

C'est lui qui sera le dépositaire de la fiche «solutions des rébus» et vérifiera la justesse des réponses des autres joueurs.

Chaque joueur pioche une des 26 fiches «rébus» du jeu.

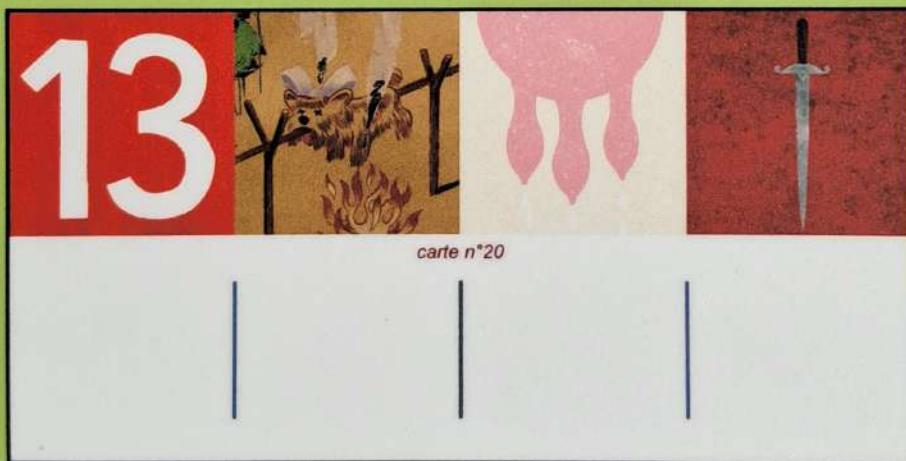
Cette fiche «rébus» propose au joueur de deviner un mot de 4 lettres.

Le sablier est retourné.

Les joueurs vont avoir 1 minute pour deviner le mot qui se dissimule derrière les quatre images qui illustrent la fiche «rébus».

Comment deviner le mot ?

Chaque image illustre un mot. Il s'agit de placer la première lettre de ce mot sous l'image correspondante afin de reconstituer le mot de quatre lettres que cache le rébus.



Ici, le mot à trouver est «TYPE» : T comme treize, Y comme yorkshire, P comme pis, E comme épée.

À l'aide des jetons lettrés, les joueurs vont devoir placer les bonnes lettres sous les bonnes images.

Si un joueur ne découvre pas ou se trompe dans l'énoncé du mot caché derrière son rébus, il remet la fiche «rébus» dans la pioche.

Le joueur qui a deviné juste garde sa fiche rébus.

Le gagnant est celui qui aura élucidé le plus grand nombre de rébus à la fin de la partie.

# Règle du jeu « l'ABCDesiné »

- 1 plateau de jeu
- 1 pioche 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.

# 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 reconnaisse 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. S'il n'a pas de jeton, aucun jeton ne lui sera retiré.