Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme \*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









#### Les visages : plaisir et déplaisir

Ces pastilles ont plusieurs utilités. On peut les utiliser pour demander (Trouve-moi ce qui te fait plaisir ou pas plaisir et qui commence par la lettre...) ou encore avec d'autres pastilles spéciales (Trouve-moi ce que tu aimes ou n'aimes pas... voir, entendre, sentir, penser, etc.). Il est possible de préciser davantage les réponses, surtout en ce qui concerne les sentiments ou les émotions, quand on les jumelle avec des pastilles de lieux ou d'autres pastilles spéciales.

#### Souvenirs, rêves, désirs

Cette pastille fait appel à la mémoire et aux désirs. Lorsqu'utilisée seule, elle invite à trouver ce qui n'est pas visible à l'œil nu ou encore à verbaliser un sentiment vécu, un rêve, un désir. Si on la jumelle avec une pastille de lieux, elle invite à trouver les mêmes choses, mais dans un lieu précis (Trouve-moi ce que tu aimerais voir chez toi et qui commence par la lettre...).

#### Corps, mains, pieds

Cette pastille aide à prendre conscience de notre corps (Trouve-moi ce qu'on peut faire avec notre corps, ou seulement avec une partie, et qui commence par la lettre...). Cependant, lorsqu'elle est utilisée avec une pastille de lieux, elle invite à trouver des actions appropriées à chaque lieu (Trouve-moi ce qu'on peut faire dans

la cuisine et qui commence par la lettre...). Il s'agit de trouver le verbe. Par contre, lorsqu'elle est jumelée avec une pastille de plaisir ou de déplaisir elle favorise l'expression de sentiments plus personnels à chacun.

#### **Variantes**

#### Pour les 4 à 5 ans

Il est possible d'adapter le jeu pour les plus petits. On y joue alors de façon verbale, avec ou sans les lettres de l'alphabet. Par exemple, on peut demander aux enfants ce qu'ils peuvent trouver à l'intérieur de chacun des lieux. On peut même commencer par leur demander de trouver et nommer ce qu'ils voient sur les pastilles, puis les inviter à se souvenir des lieux qu'ils connaissent déjà comme leur chambre, la garderie...

#### Pour les 5 à 7 ans

Pour les enfants de maternelle ou de première année, on peut utiliser les lettres de l'alphabet pour faire de la stimulation à l'apprentissage de ces dernières et pratiquer l'orthographe ou l'épellation. On peut également jouer à l'envers, c'est-à-dire que l'on trouve d'abord des mots commençant par la lettre indiquée, puis on les place par la suite dans les lieux.

Il arrive souvent que les enfants aient une histoire à raconter derrière leur réponse. Afin de favoriser l'expression et l'apprentissage des mots et de l'écriture, on peut leur proposer soit de raconter leur histoire, soit de l'écrire, et ce, en utilisant les nouveaux mots appris.

## Mot aux plus grands

Trouve-moi de A à Z<sup>MC</sup> est un jeu qui s'adapte constamment à l'âge des joueurs. Les adultes prendront ainsi beaucoup de plaisir à partager un moment de jeu avec les plus petits, qui eux, ne demandent pas mieux! C'est un excellent outil pour entrer en relation avec les autres.

Note: Ceux qui aimeraient prendre connaissance de la version élargie du règlement de Trouve-moi de A à ZMC sont invités à visiter le site Web <www.gladius.ca>.

Merci à tous ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à la réalisation et à la mise en marché de Trouve-moi de A à ZMC.

Merci à vous les enfants d'accepter de jouer avec moi. Idée et concept original Sylvie Thibeault éducatrice spécialisée

Création des personnages Jean Banville

> Illustré par Annie Harrisson







## Caractéristiques du jeu

Trouve-moi de A à  $Z^{MC}$  est un jeu non compétitif qui aide à l'apprentissage de l'écriture tout en favorisant l'expression. Il permet aux enfants de découvrir de façon ludique une foule de choses sur le monde qui les entoure. De plus, ils feront l'apprentissage de nouveaux mots tout en apprenant leur signification et leur orthographe grâce à l'utilisation permise du dictionnaire.

Trouve-moi de A à  $Z^{\rm MC}$  est un jeu où la recherche et l'apprentissage du monde des mots deviennent un plaisir, et ce, autant dans sa langue maternelle que dans une autre langue.

#### But du jeu

S'amuser à trouver, nommer et écrire des mots décrivant divers objets dans différents lieux, en utilisant les lettres de l'alphabet et des pastilles spéciales.

## Âge des joueurs

On peut y jouer dès 5 ans (avec un plus grand), puis durant toute la période scolaire si l'on y joue de façon écrite.

## Nombre de joueurs

Illimité.

## Durée du jeu

De quelques minutes à plusieurs heures selon le choix des joueurs.

#### Comment jouer

Chaque question commence par « Trouve-moi... » (Trouve-moi une chose, un objet, etc. commençant par la lettre « A » et que l'on peut trouver dans un « tiroir »).

Trouve-moi de A à Z<sup>MC</sup> peut se jouer de multiples façons; toutefois voici quatre façons principales de jouer :

#### 1- De A à Z

On prend au hasard une pastille de lieux et on essaie tous ensemble de trouver et d'écrire le plus de choses possible commençant par la lettre A. On peut même s'aider en cherchant dans le dictionnaire. Ensuite on fait de même avec B, puis successivement avec les autres lettres, jusqu'à Z. Quand on a terminé l'alphabet, on prend une autre pastille de lieux et on recommence à la lettre A.

#### 2- Au hasard

On dispose les pastilles face contre table, en deux piles distinctes (une de lieux et une de lettres). On retourne la première pastille de chaque pile, puis tous ensemble on essaie de trouver et d'écrire le plus de mots possible se trouvant dans le lieu illustré et commençant par la lettre indiquée.

#### 3- Méli-mélo

On dispose les pastilles face contre table, en trois piles distinctes (une de lieux, une de lettres et une composée des huit pastilles spéciales). On retourne la première pastille de chaque pile, puis tous ensemble on essaie de trouver et d'écrire le plus de mots possible se trouvant dans le lieu illustré, commençant par la lettre indiquée et mettant en scène la pastille spéciale. Si cette dernière ne s'applique pas au lieu, on en prend une autre.

## 4- Les grands explorateurs

Cette façon de jouer est une véritable invitation à la découverte des mots! Cette fois, il s'agit de découvrir et d'apprendre, à l'aide du dictionnaire, de nouveaux mots. On y joue comme pour la façon « Méli-mélo », mais en utilisant le dictionnaire comme outil de recherche.

Après chaque lettre, quand on a terminé d'écrire, on fait la lecture des mots trouvés et on vérifie, s'il y a lieu, l'orthographe dans le dictionnaire. Cette façon de faire s'applique aux quatre façons de jouer.

## Individuellement ou en équipe?

Après avoir choisi la façon de jouer, on doit maintenant décider si l'on joue individuellement, collectivement ou en équipe. Par exemple, chacun peut jouer avec « sa » pastille de lieux et « sa » pastille de lettres. On peut aussi jouer ensemble et comparer ses trouvailles.

Le but de ce jeu étant d'apprendre avec les autres, tous ont à gagner en jouant et en partageant leur savoir et le fruit de leurs recherches.

#### Avant de commencer à jouer

Choisir la façon de jouer. Séparer les pastilles en catégories. Sortir un dictionnaire, si désiré.

## Information concernant les catégories de pastilles Pastilles de lettres

Ces pastilles représentent les 26 lettres de l'alphabet. Elles indiquent par quelle lettre devront commencer les mots à trouver.

#### Pastilles de lieux

Ces pastilles représentent autant d'endroits où l'on peut trouver des choses : la maison, le sac à dos, sous le lit, etc. Il est également possible de diriger la question sur un élément de l'illustration en particulier. Ex. : Au parc, on peut chercher dans les arbres, sous la table de pique-nique, dans l'herbe, etc.

Chaque pastille peut être utilisée seule, mais jumelée à une ou plusieurs pastilles spéciales, elle peut amener des réponses plus qu'inattendues. Soyez à l'écoute!

## Pastilles spéciales

Ces pastilles ont été conçues pour approfondir les questions. Il y en a huit différentes soit :

## La loupe

On peut l'utiliser seule avec une pastille de lettres (Trouve-moi ce qu'on peut voir avec une loupe et qui commence par la lettre...). Cependant, en l'utilisant jumelée avec une pastille de lieux, elle invite à regarder de plus près chaque détail du lieu en question.

## Le nez, l'oreille, la main

Utilisées seules, ces pastilles représentent trois de nos sens (Trouve-moi ce qu'on peut sentir, entendre ou toucher et qui commence par la lettre...). Jumelées à une pastille de lieux, elles situent l'action dans un endroit précis (Trouve-moi ce qu'on peut entendre au sous-sol et qui commence par la lettre...).

