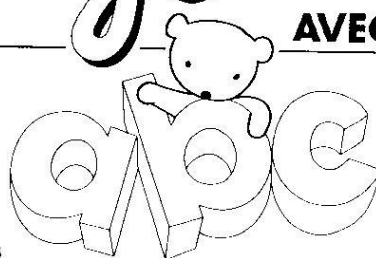


JOU

joue

AVEC PLOUM



Dès 3 ans

1 à 4 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE

- 52 jetons avec système autocorrecteur (cadre bicolore) :
- 26 jetons comportant une lettre scripte avec son rappel en caractère d'imprimerie.
- 26 jetons comportant un sujet et

- son nom.
- Une planche alphabet.

Lors de la première utilisation du jeu, détacher tous les jetons prédécoupés.

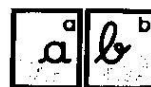
COMMENT JOUER

Le jeu de l'alphabet

- Placer la planche "alphabet" face aux joueurs pour que chacun voit l'ordre des lettres.
- Sortir le jeton "a" et le poser à l'endroit pour commencer le jeu.
- Étaler tous les autres jetons à l'envers et les mélanger.
- Chacun des joueurs prend au hasard un certain nombre de jetons qu'il pose à l'endroit devant lui.
 - à 2 joueurs : 10 jetons chacun,
 - à 3 joueurs : 6 jetons chacun,
 - à 4 joueurs : 5 jetons chacun.Les jetons restants constituent la pioche.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence.

- Il cherche dans son jeu :
 - soit le jeton représentant le sujet dont le nom commence par "a" : **arrosoir**.S'il l'a, il le pose sous le jeton "a".
 - soit le jeton représentant la lettre qui suit "a", c'est-à-dire "b".
- S'il l'a, il le pose à côté du jeton "a".



- S'il n'a aucun de ces 2 jetons, il pioche. S'il tire un bon jeton, il le pose, sinon il le conserve et passe son tour.
- Puis, c'est au tour du joueur suivant qui joue de même.
- La partie se poursuit ainsi, les joueurs posant ou piochant un jeton à tour de rôle.

Le joueur qui, le premier, a posé tous ses jetons a gagné.

Mais la partie continue jusqu'à ce que l'alphabet soit reconstitué : toutes les lettres et tous les sujets. Les autres joueurs se classent second, troisième, etc.

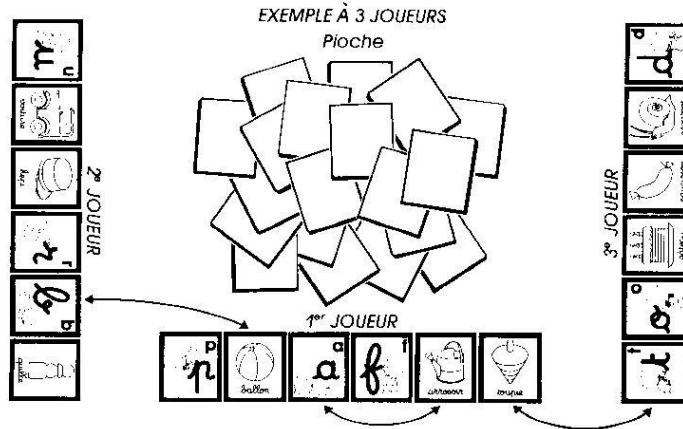
- Ce jeu peut également être utilisé par un enfant seul qui s'amuse à reconstituer l'alphabet dans l'ordre, avec les lettres et avec les images.

Le jeu des mariages

- Distribuer les jetons comme précédemment indiqué. Placer les

autres en tas, face cachée. Ils constituent la pioche.

- Les joueurs posent leurs jetons à l'endroit devant eux.



- Le premier joueur cherche à associer un jeton-lettre à un jeton-sujet,
 - soit dans son propre jeu (ex. : **a** avec **arrosoir**),
 - soit en associant un de ses jetons à un jeton d'un autre joueur (ex. : **toupie** avec **t**).
- Dès qu'il réunit ainsi 2 jetons, il les prend et rejoue autant de fois qu'il peut le faire.
- S'il ne peut associer 2 jetons, il en

- tire un dans la pioche. Selon le cas, il fait une association ou le conserve.
 - Puis, c'est au tour du joueur suivant qui joue de même.
 - Lorsque la pioche est épuisée et que les joueurs n'ont plus de jetons, chacun compte les paires qu'il a formées.
- Le joueur qui en possède le plus a gagné.**

NATHAN