

L'alphabet du fantôme

**Jeux sur les lettres de l'alphabet
pour un ou plusieurs enfants dès 5 ans.**

Avec cette collection de jeux, les enfants pourront apprendre les lettres de l'alphabet en les nommant, en les récitant et/ou en les dessinant. Ils auront en outre la possibilité de retenir ce qu'ils auront appris à l'aide des différentes suggestions de jeux.

Idée du jeu :

Imke Krämer & Markus Nikisch

Illustration :

Ales Vrtal

Contenu :

1 fantôme

1 dé

36 cartes: 26 cartes-lettres, 5 cartes de catégories
5 cartes vierges (à illustrer soi-même)

1 règle du jeu

La ronde du fantôme (dès 5 ans)

But du jeu :

Qui sait dans quel ordre les lettres de l'alphabet se suivent et qui pourra récupérer le plus de cartes-lettres en lançant le dé ?

Déroulement de la partie :

Mélanger les cartes-lettres et les poser au milieu de la table en un grand cercle. Poser le fantôme sur la lettre A.

Le joueur dont la première lettre du prénom vient en premier dans l'alphabet commence en lançant le dé. Il doit alors déplacer le fantôme sur la lettre ou l'amener en direction de la lettre suivante de l'alphabet en fonction du nombre du dé. Le fantôme peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite.

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur arrive directement sur la carte-lettre, il la prend en récompense.

Les « trous » ainsi formés ne seront pas comptés dans la suite du jeu.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le cercle, mis à part la lettre A. Celui qui aura récupéré le plus grand nombre de cartes-lettres gagne la partie.

ABC...XYZ (dès 6 ans)

But du jeu :

Qui va pouvoir classer les lettres dans l'ordre de l'alphabet et pourra ainsi poser ses cartes le plus vite possible ?

Déroulement de la partie :

Mélanger les cartes-lettres.

Chaque joueur prend cinq cartes face retournée, les autres cartes sont posées en une pile, face cachée.

Retourner la carte de dessus et la poser au milieu de la table.

Le joueur le plus jeune commence. Il regarde sur ces cinq cartes s'il a une lettre qui vient juste avant ou après la lettre de la carte retournée.

- S'il a une lettre qui convient, il la pose à côté de la carte-lettre retournée, en la mettant du bon côté. Si cela est possible, on peut aussi poser plusieurs lettres qui se suivent.
- S'il n'a pas de lettre qui convient, il prend une carte de la pile. S'il ne peut pas non plus jouer, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : s'il y a un F sur la carte retournée, le joueur devra avoir un E ou un G. Si le joueur a en plus un H, il pourra poser ces deux cartes en les mettant dans le bon ordre alphabétique.

Conseil : pour vérifier le bon ordre alphabétique, on pourra se servir de l'alphabet joint à la règle du jeu.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'un joueur pose sa dernière carte.

F comme fantôme (dès 7 ans)

Jeu de base

But du jeu :

Qui va trouver un mot commençant par la lettre demandée et pourra ainsi gagner une carte-lettre ?

Déroulement de la partie :

Mélanger les cartes-lettres et les poser au milieu de la table en une pile, face cachée. Le joueur qui a les plus grands pieds commence et retourne la première carte-lettre.

- S'il trouve un mot commençant par la lettre de la carte de retournée, il prend cette carte-lettre en récompense et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- S'il ne trouve pas de mot correspondant, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a le droit de dire un mot. La carte reste posée jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé un mot commençant par cette lettre.

Si aucun des joueurs ne trouve de mot correspondant au cours d'un tour, on retire la carte-lettre du jeu.

Fin de la partie :

La partie est terminée quant la pile de cartes-lettres est épuisée. Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de cartes-lettres.

Variante I (dès 8 ans)

Préparatifs comme indiqué ci-dessus. Le joueur le plus âgé retourne la carte-lettre posée au-dessus de la pile.

Attention : retourner la carte de manière à ce que tous les joueurs puissent voir la lettre en même temps et que personne ne soit ainsi avantagé !

Celui qui a trouvé en premier un mot commençant par la lettre figurant sur la carte retournée pose sa main sur la carte-lettre et dit le mot tout fort.

En récompense, il prend la carte-lettre et a le droit de retourner la carte suivante. Si aucun joueur ne trouve de mot avec la lettre demandée, la carte-lettre est retirée du jeu.

Variante II (dès 8 ans)

Préparatifs comme ci-dessus. Chaque joueur prendra en plus un crayon et une feuille de papier.

Dans cette variante, les joueurs doivent inscrire le plus vite possible cinq mots commençant par la lettre de la carte-lettre retournée. Celui qui a fini en premier dit « stop » et pose sa main sur la carte-lettre retournée. Les autres joueurs ont alors le droit de terminer d'écrire le mot qu'ils étaient en train d'inscrire, mais ils n'ont pas le droit d'en écrire un autre. Le joueur qui vient de terminer le tour lit ses mots tout fort.

Il ne prendra la carte-lettre que si les cinq mots qu'il a trouvés existent vraiment et seulement s'il les a écrits sans faire de faute. Si ce n'est pas le cas, les autres joueurs ont le droit de lire les mots qu'ils ont écrits.