



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4555



Gespenster- schule

Spooky Spelling • L'alphabet fantomatique • Spokenschool



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

L'alphabet fantomatique

Une collection de jeux destinés à former des mots avec des lettres-tampons, pour 2 à 4 enfants de 5 à 10 ans.

Idée : Brigitte Pokornik et Jörg Domberger
Licence : White Castle Games
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 20 minutes par jeu

« F », « A », « N » ...
comme si une main invisible les écrivait, des lettres de l'alphabet apparaissent les unes après les autres sur le mur du vieux château. Comment est-ce possible ?

Aaaaah! Ce sont les élèves de l'école des fantômes. Ils font des exercices d'écriture et de lecture. Et celui qui regardera bien pourra peut-être déjà deviner quel mot les fantômes veulent écrire !



Contenu

- 1 plateau de jeu
- 26 lettres-tampons (de A à Z)
- 1 tampon encreur
- 5 boîtes de fantômes
- 48 cartes de fantômes
- 1 crayon de papier
- 10 feuilles de papier DIN-A4
- 1 règle du jeu

Chers parents,

Le jeu comprend 48 cartes de fantômes. Chaque carte représente une illustration avec le mot correspondant. Le mot est imprimé en quatre langues : allemand, anglais, français et néerlandais, avec le drapeau national dessiné à côté du mot.

Lorsque votre enfant se sera familiarisé avec les mots et le jeu, il pourra également jouer aux différents jeux en prenant les mots d'une autre langue. N.B. : après avoir été inscrits avec les tampons, certains mots devront être éventuellement complétés en ajoutant certains caractères spéciaux au crayon de papier.

Nous vous souhaitons de bonnes parties avec les élèves fantômes !

Le service de rédaction des jeux HABA

Jeu n° 1 : L'alphabet des fantômes

*écrire deux mots
avec les lettres-
tampons*

Qui écrira en premier 2 mots de fantôme avec les tampons et sera ainsi le gagnant ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre une feuille A4 vierge dans la découpe du plateau de jeu.

Ensuite, mettre ...

- respectivement quatre tampons dans 5 boîtes de fantômes et
- respectivement 6 tampons dans 1 boîte de fantômes.

Fermer les boîtes.

Mélanger les cartes de fantômes. Chaque joueur prend une carte de fantôme et la pose devant lui, face tournée vers le haut. Les cartes restantes sont posées à côté du plateau de jeu en une pile face retournée.

Pour finir, mettre le tampon encreur ouvert au milieu de la table de manière à ce qu'il soit bien accessible à tous les joueurs.

Déroulement de la partie

Le joueur dont le prénom est le plus court commence. S'il y a plusieurs joueurs dont les prénoms sont aussi courts, c'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

Tu choisis une boîte de fantôme, tu l'ouvres et regardes discrètement quelles lettres il y a sur les tampons. Compare les lettres qui se trouvent dans la boîte aux premières lettres du mot marqué sur ta carte.

- **La première lettre n'est pas dans la boîte ?**
Dommage ! Tu n'as pas le droit d'inscrire de lettre avec le tampon.
- **La première lettre de ton mot est dans la boîte ?**
Formidable ! Tu prends le tampon portant la lettre. Cherche un endroit sur la feuille et inscris la lettre avec le tampon.
Tu as également le droit de regarder si la deuxième lettre est aussi dans la boîte. Si c'est le cas, tu l'inscris aussi avec le tampon.

N.B. :

- Tu devras toujours prendre les lettres-tampons dans le bon ordre.
- Tu as le droit de prendre toutes les lettres se trouvant dans une boîte, tant qu'elles pourront être inscrites dans le bon ordre et sans espace entre elles.

*plateau de jeu avec
feuille A4 au milieu
de la table, mettre
des tampons dans les
boîtes et les fermer,
distribuer 1 carte de
fantôme
par joueur*

*préparer le tampon
encreur*

*choisir une boîte
et l'ouvrir*

*pas de lettre cor-
respondante =
reposer la boîte,
lettre correspondante
dans la boîte =
l'inscrire avec le
tampon*

*mot complet = tirer
une nouvelle carte*

*deux mots complets
= fin de la partie et
gagnant*

Ensuite, tu remets les tampons dans la boîte. Ferme la boîte et remets-la à sa place.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de choisir une boîte.

N.B. : dès que tu as inscrit un mot complet avec les tampons, tu as le droit de garder la carte en récompense et tu tires alors une nouvelle carte de la pile.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a inscrit deux mots avec les tampons : il est le gagnant de cette partie.

Variante

Vous pouvez aussi essayer la règle suivante :

Les lettres d'un mot ne doivent pas être obligatoirement inscrites dans le bon ordre avec les tampons. Comme il y a alors des espaces entre les lettres, il faut faire attention à laisser suffisamment de place pour les lettres manquantes.

Le gagnant est ici celui qui aura inscrit en premier trois mots complets.

Jeu n° 2 : Les chasseurs de mots

Quel chasseur de mot reconnaîtra en premier le mot de fantôme et récupérera ainsi le plus de cartes de fantômes ?

Préparatifs

*plateau de jeu avec
feuille A4 au milieu
de la table,
préparer les couvercles
avec les tampons*

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre une feuille de papier A4 vierge dans la découpe du plateau de jeu. Pour ce jeu, on se servira seulement des couvercles des boîtes.

- Mettre respectivement 6 lettres-tampons dans 2 couvercles.
- Dans 2 couvercle, mettre 7 lettres-tampons.
- Poser le dernier couvercle vide et ouvert à côté du plateau de jeu.

*mélanger les cartes
de fantôme et
préparer le crayon de
papier et le tampon
encreur*

Mélanger les cartes de fantômes et les poser à côté du plateau de jeu en une pile face cachée. Poser le crayon de papier et le tampon encreur ouvert, sur la table à portée de la main.

Déroulement de la partie

Le joueur dont le prénom est le plus long a le droit de commencer. S'il y a plusieurs joueurs dont les prénoms sont aussi longs, c'est le joueur le plus petit qui commence. Ce sera lui le fantôme pendant ce tour. Les autres joueurs seront les « chasseurs de mots ».

*tirer une carte de la
pile et la regarder
discrètement,
dessiner un trait par
lettre sur la feuille*

Le fantôme prend le couvercle vide, le crayon de papier et le tampon encreur. Ensuite, il prend la carte de fantôme du dessus de la pile et regarde le mot qui y est inscrit, sans que les autres le voient. Il dessine ensuite sur la feuille de papier autant de traits les uns à côté des autres que le mot a de lettres.

Exemple :

Le fantôme a tiré la carte avec le mot POMME. Il dessine alors cinq traits sur la feuille, si possible sur une seule ligne : _ _ _ _ _

*choisir un tampon et
annoncer la lettre*

Ensuite, c'est au tour des chasseurs de mots. Le joueur suivant, assis à côté du fantôme dans le sens des aiguilles d'une montre, choisit un tampon et annonce la lettre bien haut.

Exemple :

*Le joueur choisit la lettre O et demande :
« Maître fantôme, est-ce qu'il y a la lettre O dans ton mot ? »*

*le fantôme vérifie
les lettres*

Le fantôme vérifie s'il y a cette lettre dans son mot.

lettre dans le mot =
inscrire la lettre au-
dessus du trait cor-
respondant

lettre pas dans le
mot = le fantôme
récupère le tampon

mot deviné =
l'annoncer tout haut,
mal deviné = le
fantôme récupère
le tampon

bien deviné =
carte en récompense
= fin du tour,
le fantôme a 7
tampons = récupère
une carte, fin du tour
nouveau tour

chaque joueur 2x
fantôme =
fin de la partie
le plus de cartes =
gagnant

• **La lettre se trouve dans le mot :**

Le fantôme annonce bien haut : « Ouhhhh ! oui, elle y est ! ». Il prend alors le tampon, inscrit la lettre au-dessus du trait correspondant et remet le tampon dans le couvercle de la boîte.

N.B. : si la lettre se trouve plusieurs fois dans le mot, le fantôme l'inscrira plusieurs fois.

• **La lettre n'est pas dans le mot :**

Pas de chance pour le chasseur de mot. Le fantôme lui fait non de la tête ! Il n'inscrit pas de lettre et, en récompense, met le tampon dans le couvercle vide devant lui

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de choisir un tampon parmi ceux qui sont encore là.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon mot, il l'annonce bien haut.

N. B. : pour chaque mot annoncé qui sera faux, le fantôme a le droit de choisir un tampon, dont la lettre n'est pas dans le mot, et de le mettre dans sa boîte.

Fin du tour :

Le tour est fini dès que ...

- les chasseurs de mot ont deviné le mot. En récompense, le joueur qui a trouvé le mot récupère la carte de fantôme,
ou
- dès que le fantôme a sept tampons dans son couvercle. C'est le fantôme le gagnant et il récupère la carte en récompense.

Ensuite, on joue un nouveau tour. Les tampons sont tous remis dans les couvercles comme au début de la partie. Le fantôme passe le couvercle vidé, le crayon de papier et le tampon encreur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, c'est ce joueur le fantôme.

Fin de la partie

Une fois que chaque joueur aura été deux fois le fantôme, la partie est finie. Le joueur qui aura pu récupérer le plus de cartes de fantômes est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils sont tous gagnants.

Conseil : lorsque vous connaîtrez déjà bien les 48 cartes, le fantôme pourra aussi penser lui-même un mot que les chasseurs de mots devront deviner.

Jeu n° 3 : F comme fantôme

Comme par magie, un mot fait son apparition sur le mur du vieux château. Qui sera créatif et récupérera le plus de cartes de fantôme ? Une suggestion de jeu plus difficile pour fantômes « érudits ».

Préparatifs

*plateau de jeu avec
feuille A4 au milieu
de la table,
mettre les cartes en
une pile face cachée*

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre une feuille A4 vierge dans la découpe du plateau de jeu. Poser les cartes à côté du plateau de jeu en une pile face cachée.

Ensuite, mettre ...

- respectivement quatre tampons dans 5 boîtes
- 6 tampons dans la dernière boîte.

Ensuite, fermer les boîtes et les mélanger.

Poser le tampon encreur et le crayon de papier sur la table de manière à ce qu'ils soient bien accessibles à tous.

*fermer les boîtes
renfermant les
tampons et les
mélanger, préparer
le tampon encreur et
le crayon de papier*

Déroulement de la partie

Le joueur dont le prénom aura le plus de voyelles (a, e, i, o, u) a le droit de commencer. S'il y a plusieurs joueurs dont les prénoms ont le même nombre de voyelles, c'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

Tu choisis une boîte, l'ouvres et regardes discrètement les lettres des tampons.

Pense à un mot composé d'au moins trois lettres, qui commence par l'une des lettres. Dis le mot bien haut et inscris la première lettre sur la feuille. Ensuite, remets le tampon dans la boîte, referme celle-ci et remets-la sur la table.

Exemple :

Bianca inscrit un P et dit : « Le fantôme voudrait écrire le mot PAPIER ».

Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre prend une boîte et regarde les tampons qui sont dedans.

Il peut alors jouer suivant l'une des quatre possibilités ci-dessous :

1. Il peut continuer de compléter le mot.

Exemple :

Jana prend le A et dit : « Moi aussi, je crois que le fantôme veut écrire le mot PAPIER » !

*choisir une boîte et
regarder discrète-
ment dedans,
penser à un mot
comprenant les let-
tres renfermées dans
la boîte, le dire tout
haut et inscrire la
première lettre*

*le joueur suivant a le
droit :*

*1. d'inscrire d'autres
lettres de ce mot*

2. de penser à un autre mot comprenant les lettres déjà inscrites

3. de commencer un tout autre mot

4. de ne pas écrire de lettre

mot complet = carte en récompense

2. Il peut penser à un nouveau mot en utilisant les lettres déjà écrites et inscrire ce nouveau mot.

Exemple :

Jana inscrit le O et dit : « Je crois que le fantôme ne veut pas écrire PAPIER mais POLICE ».

3. Il peut commencer un nouveau mot.

Exemple :

Jana inscrit le T sur une nouvelle ligne et dit : « Je crois que le fantôme veut écrire TIGRE comme deuxième mot ».

N.B. : il ne devra y avoir au maximum que trois mots de commencés sur la feuille de papier !

4. Si un joueur ne sait pas comment continuer et s'il y a déjà trois mots de commencés sur la feuille de papier, il n'inscrit aucune lettre.

Les mots sont ainsi complétés à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils soient écrits complètement. Le joueur qui aura inscrit la dernière lettre d'un mot récupère une carte de fantôme en récompense.

Exemple :

P : Tim inscrit le P et dit :
« Le fantôme veut écrire le mot PAPIER ».

PO : Jana inscrit le O et dit :
« Je crois que le fantôme veut écrire POLICE ».

POS : C'est alors au tour de Max. Il prend le S et dit :
« Non, le fantôme veut écrire POSTER ».

POST : C'est alors à nouveau au tour de Tim. Il inscrit le T et dit :
« Le fantôme veut toujours écrire POSTER ».

POSTE : C'est au tour de Jana. Elle inscrit le E et dit : « Ça y est, je sais ! Le fantôme veut écrire le mot POSTE ».

Jana a alors fini le mot et reçoit en récompense une carte de fantôme.

N.B. : le but du jeu est d'écrire un mot complet le plus vite possible. Cela n'a pas d'importance si le mot peut être encore complété par d'autres lettres pour former un autre mot (comme par exemple « postérieur » ou « postérité »). Le joueur qui aura écrit en premier un mot complet ayant un sens récupérera la carte de fantôme. Les mots devront être écrits dans leur forme invariable.

5ème mot complet =
fin de la partie
le plus de cartes =
gagnant

Fin de la partie

Dès que le cinquième mot est complètement écrit, la partie est terminée. Le joueur qui aura le plus de cartes de fantôme est le gagnant.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils sont tous gagnants.

Variantes

Au début, le jeu sera plus facile si les lettres ne sont pas cachées par le couvercle de la boîte. Chaque joueur choisit une lettre et l'inscrit avec le tampon.

Le jeu sera plus compliqué si l'on joue suivant les règles suivantes :

- Un mot commencé peut être prolongé en ajoutant une lettre non seulement à la fin mais aussi au début de la rangée de lettres. Pour s'entraîner à écrire correctement un mot, n'oubliez pas d'ajouter les caractères spéciaux (accents, cédille, etc...) lorsque le mot sera complet.

Exemple:

*Les lettres déjà tamponnées sur le papier sont « TAT ».
C'est au tour de Tim et il prend la lettre « E ». Il pourrait l'inscrire à la fin du mot (« TATE ») et dire « le fantôme veut écrire tâter ». Mais il l'inscrit avec le tampon au début du mot et dit : « non, il préfère écrire le mot ETAT ! ». Le mot est alors complet et Tim gagne une carte en récompense.*

- On a le droit de prolonger un mot commencé en ajoutant des lettres en haut ou en bas, comme dans les mots croisés.

Conseil : inscrivez la première lettre si possible au milieu de la feuille. Vous aurez ainsi suffisamment de place pour prolonger le mot vers le haut, vers la droite, vers la gauche ou vers le bas.

Exemple :

Les mots suivants sont inscrits sur la feuille de papier

```
  C
  A
P I L O T
      A
```

C'est au tour de Jana. Elle prend le E. Elle pourrait alors écrire le mot CAPE ou le mot PILOTE et récupérer une carte en récompense.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

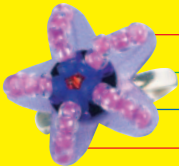


Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA[®]

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de