

## INTRODUCTION

# Junior

# SCRABBLE®

LA MARQUE de jeu de lettres

SCRABBLE® Junior a été spécialement conçu pour permettre aux enfants de s'initier au jeu de SCRABBLE®.

Il contient 2 jeux différents, l'un pour les plus jeunes (entre 5 et 8 ans) et l'autre pour les 7 ans et plus.

Ces deux jeux vont leur permettre de se familiariser avec l'alphabet, d'apprendre de nouveaux mots et leur orthographe, et à les croiser comme dans les mots croisés.

**Niveau 1**

Le premier jeu, appelé « Les mots et les dessins » et destiné aux plus jeunes, se joue sur le côté bleu du plateau.

La première lettre de chaque mot est pré-imprimée sur le plateau. Aidé de cette lettre et de l'illustration du mot, l'enfant doit identifier les mots à former.

**Niveau 2**

Le second jeu est appelé « Les couleurs et les jetons » et propose une activité plus élaborée. Les enfants plus âgés, aptes à trouver leurs propres mots et ayant une orthographe plus sûre vont apprécier cette version simplifiée du SCRABBLE® avec un système de comptage de points facile et amusant.

## CONTENU

## 84 LETTRES RÉPARTIES COMME SUIT :

A 9	H 1	O 5	V 1
B 2	I 6	P 2	W 1
C 2	J 1	Q 1	X 1
D 1	K 1	R 5	Y 1
E 12	L 5	S 4	Z 1
F 1	M 3	T 4	2
G 2	N 5	U 5	

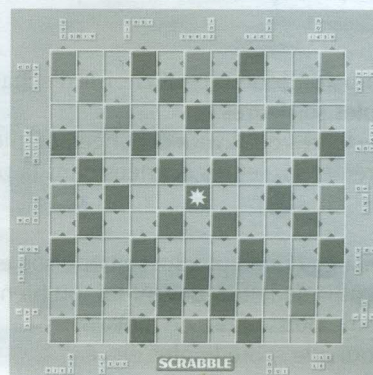
## 1 Plateau de jeu à double face

## Niveau 1 « Les mots et les dessins »



Plateau complété

## Niveau 2 « Les couleurs et les jetons »



## 30 JETONS BLEUS

Il y a 30 jetons bleus. Ces jetons sont utilisés uniquement pour le jeu « Les mots et les dessins ».

## 1 SAC POUR LES LETTRES

Dans le jeu « Les couleurs et les jetons », toutes les lettres sont placées dans le sac au début de la partie. Dans le jeu « Les mots et les dessins », les deux jokers restent en dehors du sac.

## LES MOTS ET LES DESSINS

Pour 2 à 4 joueurs, âgés de 5 à 8 ans.

**But du jeu**

Le but du jeu est d'épeler chaque mot sur le plateau à l'aide des lettres. Les joueurs identifient les mots en s'aidant des images sur le plateau. Tout joueur qui complète un mot prend un jeton bleu du pot.

Lorsque tous les mots du plateau sont complétés, le joueur qui a le plus de jetons est le gagnant.

**Préparation**

Placer le plateau de jeu face bleue visible.

Disposer tous les jetons bleus (face cachée) à côté du plateau pour former le « pot ».

Mettre toutes les lettres dans le sac (sauf les deux jokers), c'est la « pioche ».

Chaque joueur pioche cinq lettres et les place devant lui, face visible. Il s'agit de sa « main ».

**Déroulement du jeu**

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

