

- En cas inverse, le jeton-image est remis dans le sac pioche et les deux cartes-mots sont replacées à nouveau face cachée.
- Si ce jeton-image ne lui appartient pas, le joueur doit alors le replacer dans le sac pioche.

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier. Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à compléter sa ou ses planches de jeu.

### Mieux apprendre en jouant

Parents et Grands Parents, vous qui êtes attentifs à l'éveil de vos enfants et petits enfants, et qui souhaitez pouvoir développer, une fois la maîtrise du jeu bien acquise, d'autres règles :

### Pour les petits et les grands :

Avec une planche de jeu, les jetons-images et les cartes-mots correspondants ... chacun peut jouer au memory. Il s'agit alors de retourner simultanément une carte-mot et un jeton-image, puis en cas de bonne association, de les placer sur la planche de jeu s'y rapportant.

### Pour les initiés :

Dans la dernière règle de jeu décrite, les jetons-images retirés du sac pioche peuvent être aussi conservés par chacun des joueurs, même si ceux-ci ne correspondent pas aux planches de jeu possédées.

En ce cas, ces jetons-images pourront servir de troc à chaque fois qu'un joueur le souhaite et à son tour de jouer. Il convient alors de choisir de ne pas retirer du sac pioche un autre jeton, mais simplement d'échanger tel jeton-image correspondant à sa planche, contre tel autre se rapportant à celle du joueur sollicité.

De ce fait, les joueurs échangent davantage entre eux au cours de la partie.

© 1988 et 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger,  
68220 Attenschwiller, France**



# Le jeu des mots

A partir de quatre lieux connus des enfants : la gare, l'aéroport, le carrefour et le chantier, ce petit jeu de memory «images et mots» permet l'apprentissage et l'enrichissement du vocabulaire.

Jeu Ravensburger® n° 24 161 3

Illustration : Louis de Boynes

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans

## Contenu

- 4 planches de jeu représentent pour chacune d'elles un lieu différent : la gare, l'aéroport, le carrefour et le chantier, ainsi que leurs mots clefs correspondants.
- 40 cartes-mots soit 10 cartes-mots par planche : les mots écrits sur chaque carte sont les mêmes que ceux inscrits sur chacune des planches de jeu correspondantes.
- 40 jetons-images soit 10 jetons-images par planche. Ils représentent chacun un détail de l'illustration de la planche de jeu correspondante.
- 1 sac pioche

