

- 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

But du jeu

Reconnaître et identifier différents jetons-images mettant en valeur les éléments clefs de chaque illustration. Retrouver et replacer les cartes-mots correspondantes.

Pour jouer seul

Si vous aidez votre enfant

En fonction de son âge et du degré de découverte de ce jeu, faites choisir à votre enfant une ou deux planches de jeu.

Si votre enfant ne sait pas lire :

Disposez devant lui les cartes-mots et les jetons-images correspondants, les illustrations et les mots étant visibles.

Regardez d'abord avec lui chaque jeton-image un à un : aidez-le à repérer à quelle planche de jeu chacun correspond ; puis à identifier et nommer l'objet représenté ; enfin à le placer.

Donnez-lui ensuite la carte-mot correspondante, que votre enfant pourra, le cas échéant, replacer seul sur la planche de base par la seule reconnaissance du graphisme des mots.

Si votre enfant sait lire :

Disposez devant lui les cartes-mots, face cachée, et les jetons-images correspondants, face visible.

Faites tirer à votre enfant chaque carte-mot une à une : après avoir lu le mot, l'enfant doit alors retrouver le jeton-image correspondant qu'il peut ensuite replacer, ainsi que la carte-mot, sur la bonne planche de jeu.

Si l'enfant joue complètement seul

Laissez-le choisir et reconstituer à son rythme une ou plusieurs planches de jeu.

La couleur au verso de chaque jeton-image est un premier repère pour retrouver la planche correspondante.

Le numéro des cartes-mots en est un second pour placer chacune d'elles au bon endroit.

Pour jouer à plusieurs

Préparation du jeu

- A deux, chaque joueur reçoit deux planches de jeu.
 - A trois, chaque joueur reçoit une planche de jeu.
 - A quatre, chaque joueur reçoit une planche de jeu.
- La planche de jeu restante, ainsi que les cartes-mots et les jetons-images correspondants sont mis de côté.

Règle du jeu des plus petits

Tous les jetons-images sont placés dans le sac pioche, tandis que chacun des joueurs reçoit les cartes-mots correspondantes à sa ou ses planches de jeu, qu'il étale, face visible devant lui. C'est le joueur le plus jeune qui commence la partie et pioche dans le sac un jeton-image qu'il décrit à haute voix. (Ex. : C'est le chef de gare.)

- Si ce jeton-image lui appartient, le joueur peut alors le placer sur la planche de jeu correspondante, ainsi que la carte-mot s'y rapportant.
- 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.

Remarque: Pour les enfants qui ne savent pas encore très bien lire, les jetons-images et les cartes-mots peuvent être identifiés et associés par la couleur ou par le chiffre.

Règle du jeu des plus grands

Tous les jetons-images sont placés dans le sac pioche, tandis que chacun des joueurs reçoit les cartes-mots correspondantes à sa ou ses planches de jeu, qu'il mélange et étale, face cachée, devant lui.

Le joueur le plus jeune commence la partie et pioche dans le sac un jeton-image qu'il décrit à haute voix. (Ex. : C'est l'hôtesse.)

- Si ce jeton-image lui appartient, le joueur peut alors retourner deux de ses cartes-mots :
 - Si l'une d'elle correspond au mot recherché, il peut alors replacer sur sa planche de jeu le jeton-image et la carte-mot s'y rapportant.