

3. LA COURSE AUX MOTS

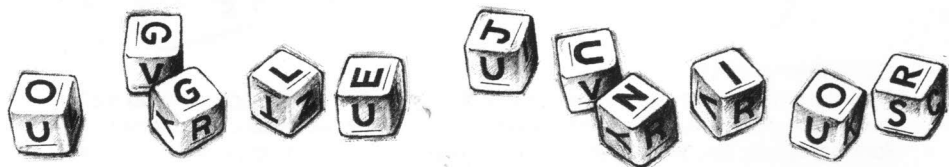
PREPARATION:

Choisissez une des variantes et combinez les dés et les cartes correspondants comme expliqué précédemment. Remontez le chronomètre dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de cadran et le chronomètre est remonté à fond. Puis appuyez sur l'interrupteur pour mettre en marche le chronomètre.

DEROULEMENT DU JEU:

1. Pour un joueur. Le jeu se déroule comme expliqué précédemment, mais quelle excitation de jouer contre la montre ! Lorsque votre enfant souhaite vérifier une lettre, un mot ou une illustration, il arrête le chronomètre en appuyant sur l'interrupteur et le remet en route lorsqu'il recommence à jouer.

Combien de cartes va-t-il gagner avant que le temps imparti ne soit écoulé et que le chronomètre ne s'arrête?



2. Pour deux joueurs. Cette fois-ci, chaque enfant doit, à son tour de jeu, gagner autant de cartes que possible, en stoppant le chronomètre pour vérifier une lettre, un mot ou une illustration autant de fois que nécessaire. Puis le joueur suivant remonte le chronomètre et joue à son tour.

Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes ont été utilisées. Le joueur qui possède le plus de cartes a gagné.

UN DERNIER MOT ...

Comme vous le constatez, il existe de nombreuses manières de jouer à Boggle Junior. Combinez, associez ces variantes et adaptez-les selon les souhaits de votre enfant. Relevez le défi ultime et jouez avec toutes les cartes, tous les dés, le cache et le chronomètre!

Quelque soit la variante choisie, le jeu permettra à votre enfant d'apprendre ... et Boggle Junior révélera à votre enfant la plus importante des choses: apprendre, c'est amusant!

SERVICE CONSOMMATEURS: Important! A garder.

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

TONKA FRANCE S.A.
Service Consommateurs,
14-16, rue Scandicci,
93500 PANTIN

TONKA BELGIQUE
Chaussée de Jette, 518
1090 BRUXELLES
BELGIQUE

Boggle Junior est une marque déposée de PARKER BROTHERS pour le matériel de son jeu de dés imprimés et de cartes illustrées.

©1991 Parker Brothers, division de Tonka Corporation, Beverly, MA 01915.



675413 105398

Boggle Junior™

1 à 2 joueurs
A partir de 3 ans



MATERIEL:

- 1 plan de jeu incluant un chronomètre et un cache amovible.
- 6 dés en plastique avec des lettres soulignées d'un trait (utilisés pour les mots de 3 et 4 lettres)
- 2 dés en plastique avec des lettres soulignées de deux traits. (utilisés pour les mots de 4 lettres)
- 30 cartes illustrées où figurent un mot de 3 lettres sur une face, un mot de 4 lettres sur l'autre face.

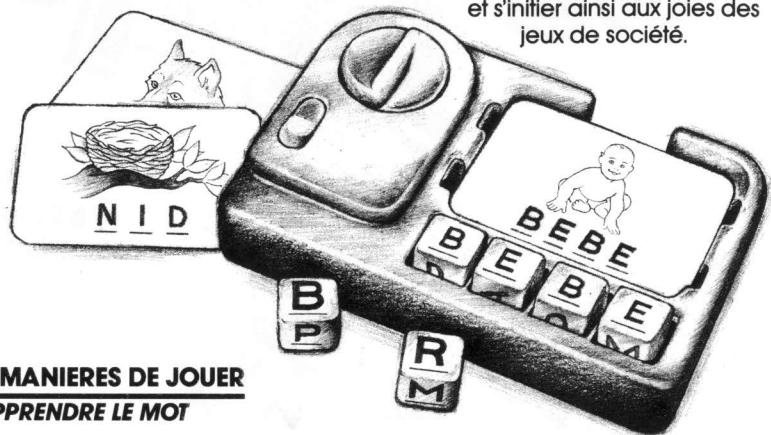


APPRENDRE EN S'AMUSANT

Il existe de nombreuses manières de jouer à Boggle Junior, adaptées à chaque étape de la découverte des mots chez votre enfant.

Les plus jeunes s'amuseront à regarder chaque carte et à commenter les illustrations. Ils peuvent également jouer simplement avec les dés, puis s'intéresser aux lettres qui y sont représentées. Ils commenceront ensuite à reconnaître les mots en les associant aux illustrations, puis apprendront et réussiront à les écrire tout seuls.

Encore plus amusant ... ils peuvent jouer contre la montre ... ou bien à plusieurs et s'initier ainsi aux joies des jeux de société.



LES MANIERES DE JOUER

1. APPRENDRE LE MOT

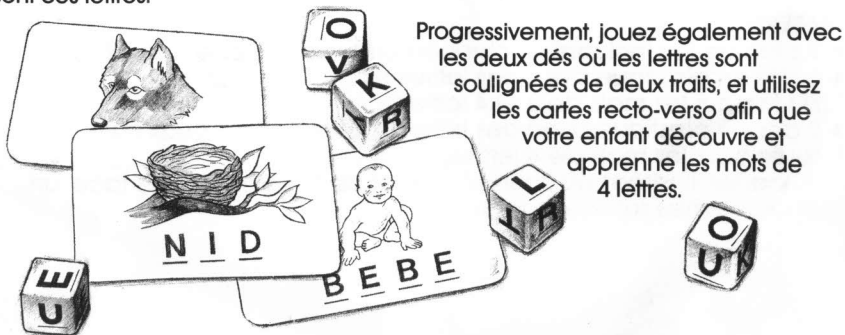
PREPARATION:

Jouez uniquement avec les 6 dés dont les lettres sont soulignées d'un seul trait. Placez les cartes dans le plan de jeu de façon à ce que les mots de trois lettres soient visibles de l'enfant, l'illustration vers le haut.

DEROULEMENT DU JEU

Demandez à votre enfant ce que représente la carte située sur le dessus de la pile, puis désignez chaque lettre qui constitue le mot correspondant à l'illustration et épelez-le à haute voix.

Puis demandez à l'enfant de retrouver la première lettre du mot sur l'un des dés. Lorsqu'il l'a trouvée, faites lui poser le dé sur le plan de jeu, sous la même lettre que la carte. Continuez à jouer, en répétant les lettres à haute voix chaque fois que l'enfant réussit à trouver le dé correspondant, afin de lui rappeler ce que sont ces lettres.



Progressivement, jouez également avec les deux dés où les lettres sont soulignées de deux traits, et utilisez les cartes recto-verso afin que votre enfant découvre et apprenne les mots de 4 lettres.

2. RETROUVER LE MOT

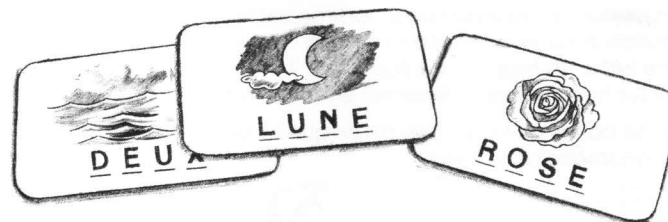
PREPARATION:

Au début, ne jouez qu'avec les mots de 3 lettres et les 6 cubes dont les lettres sont soulignées d'un simple trait.

Puis, jouez avec les 8 cubes et:

- a) les mots de 4 lettres, ou
- b) les mots de 3 et de 4 lettres, en mélangeant les cartes.

Gardez le cache en plastique à portée de main.



CINQ VARIANTES DE JEU

1. L'enfant dit ce que représente l'illustration et apprend l'orthographe du mot correspondant. Puis, il place le cache sur le mot et essaie de correctement l'orthographier, faisant appel à sa mémoire. Au début, il aura peut-être besoin de vérifier le mot entre chaque lettre, puis il progressera petit à petit pour parvenir à écrire correctement le mot entier en faisant uniquement appel à sa mémoire.

2. Placez le cache sur le mot avant que votre enfant ne commence à chercher les dés correspondants. N'enlevez pas le cache avant le début du jeu. De cette manière, votre enfant devra écrire chaque mot uniquement de mémoire. Pour vérifier si le mot a été bien orthographié, faites glisser la carte hors du plan de jeu sans déplacer les autres cartes. Remettez la carte à l'enfant si le mot est correct et continuez avec le mot caché suivant.



3. Ne pas utiliser les dés. Cachez les illustrations au lieu des mots. Demandez ensuite à votre enfant de reconnaître et de dire le mot correspondant, puis enlevez le cache et vérifiez.

4. Jouez avec l'une des variantes proposées, et si votre enfant ne parvient pas à trouver le mot correct, retirez la carte pour la placer au fond de la pile (aidez-le à le faire), afin que le mot soit remis en jeu ! Mais s'il découvre le mot, laissez-lui conserver la carte.

5. Jouez avec deux enfants, en leur apprenant un mot à chaque tour de jeu. Lorsqu'ils gagnent, ils gardent la carte. S'ils se trompent, la carte retourne au jeu sous la pile. Vous pouvez également laisser l'enfant jouer jusqu'à ce qu'il se trompe. Décidez de la fin de la partie. Celui qui a le plus de cartes a gagné!

