

de chaque mot est correcte. Si une lettre n'est pas bonne, elle est remise dans la pioche et la partie reprend jusqu'à ce qu'un joueur ait fini.

Le vainqueur est le premier joueur à avoir complété sa (ou ses) planche(s).

le grand loto des mots

(2 à 5 joueurs)

Matériel nécessaire pour jouer

- 1^{re} partie : planches **impaires**

(1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19) ;

- 2^{de} partie : planches **paires**

(2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20) ;

- Les 216 lettres (dos unis + dos avec des petites maisons).

Préparation

• Retourner les lettres, face cachée, et bien les mélanger.

• Dans le sens des aiguilles d'une montre, distribuer les planches à chaque joueur, en commençant par celles avec *, puis **, *** et enfin ****.

À 3 ou 4 joueurs, les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.

Déroulement de la partie

• La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Il pioche et annonce la lettre en la montrant à tous les joueurs. Chacun regarde alors si cette lettre est contenue dans l'un des mots de sa planche ; le premier qui dit : « **Je prends !** » reçoit la lettre et la pose sur la case correspondante sur sa planche. (Vérifier que les petits repères, en haut et en bas, sont bien les mêmes sur la lettre et sur la case.)

- Si un joueur réclame une lettre dont il n'a pas besoin, il la remet dans la pioche, ainsi qu'une de ses lettres déjà posées.

- Si aucun joueur ne réclame la lettre, elle est remise dans la pioche.

• C'est ensuite au joueur suivant de tirer une lettre...

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a complété ses planches. On vérifie alors que l'orthographe de chaque mot est correcte. Si une lettre n'est pas bonne, elle est remise dans la pioche et la partie reprend jusqu'à ce qu'un joueur ait fini. Le vainqueur est le premier joueur à avoir complété ses planches.

Remarque : Dans le cas particulier où la pioche est vide et qu'aucun joueur n'a complété ses planches, le vainqueur est celui qui a placé le plus de lettres.

Pour jouer seul

L'enfant étale toutes les lettres, face visible, devant lui. Il choisit ensuite une planche selon le niveau de difficulté qu'il souhaite et s'amuse à la compléter à l'aide des lettres. Il peut aussi, soit essayer d'aller le plus vite possible, soit écrire de nouveaux mots sans se servir des planches.

NATHAN

CE © 1998 JEUX NATHAN S.A.
89, bd Auguste Blanqui - 75013 PARIS - FRANCE
Droits réservés pour tous pays.

JOUER AVEC L'ORTHOGRAPHE



6 ANS ET +
DE 1 À 5 JOUEURS

Du « a » de « **arbre** » au « z » de « **riz** » en passant par « e » et tous ses accents, toutes les lettres de l'alphabet sont au rendez-vous de JOUER AVEC L'ORTHOGRAPHE :

- 20 planches illustrées avec quatre niveaux de difficulté, pour composer 80 mots courants.
- Un système autocorrecteur pour que l'enfant vérifie lui-même qu'il a placé chaque lettre au bon endroit sur la planche.
- Une approche progressive pour apprendre à lire et déjouer un à un les pièges de l'orthographe.

contenu

- 10 planches de jeu illustrées recto-verso et numérotées de 1 à 20 ;
- 4 planches de lettres dont 144 lettres avec un dos uni et 72 lettres au dos desquelles figurent des petites maisons ;
- 1 notice.

À la première utilisation, détacher l'ensemble des lettres, puis les trier selon le motif qui figure au dos. Les jetons blancs ne sont pas utilisés.

avant de commencer

à jouer

Découverte des planches

• Dans le coin supérieur droit de chaque planche figurent son numéro, ainsi que son niveau de difficulté sous la forme d'étoiles :

- * = très facile
- ** = facile
- *** = assez difficile
- **** = difficile

• Chaque planche se compose de quatre mots illustrés sur l'image. Un trait relie le mot à trouver à l'illustration correspondante. Le jeu consiste à compléter les planches en replaçant les lettres au bon endroit dans les cases.

• Avant de commencer à jouer avec les lettres, découvrez les planches avec votre enfant. Demandez-lui de nommer les mots à trouver, afin de le familiariser avec le jeu. Ensuite, la partie peut commencer.

Les repères autocorrecteurs

Sur les lettres et sur les planches figurent des repères, sous la forme de petits rectangles. Ils permettent à l'enfant de vérifier s'il ne s'est pas trompé ; les repères sur la lettre et sur la case doivent être les mêmes :



Remarques importantes :

- Le petit **trait** qui figure sur chaque jeton doit se trouver **sous** la lettre ! (Sinon les repères autocorrecteurs ne seront plus corrects...)
- Attention aux **accents** !
- Le mot « œuf », sur la **planche 12** comporte un piège avec son « o-e liés ». Attention aux repères autocorrecteurs des lettres « e » et « o » au moment de les placer sur la planche... ! De plus, les lettres ne sont pas complètement au centre des jetons.

le petit loto des mots

(2 à 4 joueurs)

Matériel nécessaire pour jouer

- Les planches 1, 3, 5 et 7 ;
- Les 72 lettres au dos desquelles figurent des petites maisons.

Préparation

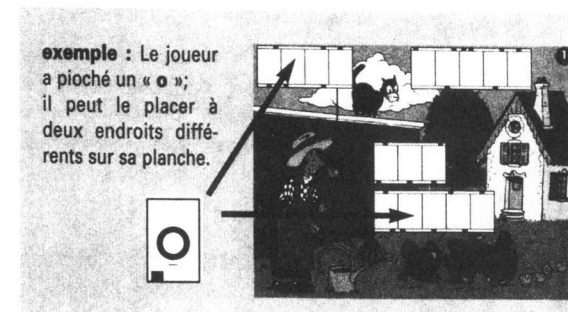
- Retourner les lettres, face cachée, et bien les mélanger.
- À 3 ou 4 joueurs, chacun prend une planche ; à 2 joueurs, chacun prend une ou deux planches.

Déroulement de la partie

• La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Il pioche une lettre et regarde si elle est contenue dans un des mots illustrés sur sa planche :

- Si cette lettre fait partie d'un des mots de sa planche, il la pose sur la case correspondante. (Vérifier que les petits repères, en haut et en bas, sont bien les mêmes sur la lettre et sur la case.)

Il peut arriver qu'une planche contienne plusieurs fois la même lettre ; dans ce cas, le joueur choisit où il la pose.



- S'il ne peut pas poser cette lettre, il la remet dans la pioche.

• C'est ensuite au joueur suivant de tirer une lettre...

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a complété tous les mots de sa planche. On vérifie alors que l'orthographe