



**A, B, C,**

découvrir les lettres en jouant







# A, B, C,

découvrir les lettres en jouant

---

## Contenu



X 35



X 70



## EDULUDO Lettres

### Contenu :

35 lettres dont 26 à dos rouge  
70 cartes images dont 26 à dos rouge

### • Imagier, 3 ans

#### Pour jouer seul ou à plusieurs - Découverte des images

#### Matériel utilisé :

70 cartes images.

L'enfant découvre les cartes et nomme les objets, animaux et personnages représentés sur les cartes. Ainsi, il enrichit son langage.



### • Association lettre / mot, + 4 ans

**Jeux de reconnaissance auditive : L'enfant associe une lettre et une image commençant par la même sonorité.**

#### 1) Jeu de tri

Nombre de joueurs : Seul ou plusieurs

#### Matériel utilisé :

Les 26 lettres à « dos rouge », 70 cartes images

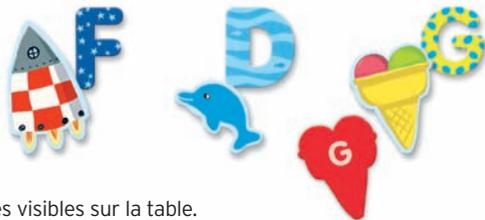
#### Préparation :

Toutes les cartes et les 26 lettres sont posées faces visibles sur la table.

#### Déroulement :

L'enfant s'amuse à trier les cartes selon le son qu'il entend en début de mot : Il associe une lettre avec des cartes dont l'illustration commence par cette lettre.

(Afin de s'auto corriger, la lettre par laquelle commence le mot est notée au dos des cartes.)



## 2) jeu de rapidité - 1<sup>er</sup> jeu

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Matériel utilisé :**

70 cartes images, 35 lettres

**Préparation :**

Toutes les cartes sont posées faces découvertes au centre de la table afin d'être visibles par tous les joueurs. Les lettres sont posées en tas à l'envers.

**Déroulement :**

Le joueur le plus jeune commence : il pioche une lettre et la pose face visible au centre de la table. Immédiatement, tous les joueurs cherchent à retrouver 2 cartes images commençant par cette lettre.

Aussitôt que deux cartes ont été trouvées, on retourne les cartes images afin de vérifier que les lettres notées au dos correspondent bien à la lettre posée au centre de la table.

- S'il s'est trompé, la carte est remise au centre de la table. Le joueur perd une de ses cartes gagnées (s'il en a). Puis les joueurs recommencent à chercher un mot commençant par cette lettre.
- S'il ne s'est pas trompé, il garde la (les) carte(s) comme point(s) gagné(s). La lettre est mise de côté.

On retourne alors une nouvelle lettre et la partie reprend comme ci-dessus.

Et ainsi de suite... La partie est finie quand toutes les lettres ont été jouées.

**Qui gagne ?**

Le gagnant est le joueur ayant le plus de cartes.



## 3) jeu de rapidité - 2<sup>ème</sup> jeu

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Matériel utilisé :**

Les 26 lettres à dos rouge, 26 cartes images à dos rouge

**Préparation :**

Les 26 cartes et 26 lettres sont posées au centre de la table, faces visibles.

**Déroulement :**

En même temps et le plus vite possible, les joueurs cherchent à former le plus grand nombre de paires lettre/carte image (1 lettre associée à 1 carte image commençant par cette lettre).



---

Une fois qu'il ne reste plus de carte ou lettre sur la table ou qu'aucun joueur ne réussit à former de nouvelle paire, la partie s'arrête.

On vérifie alors l'exactitude des paires en regardant au dos des cartes la lettre présente :

- Pour toute bonne paire, l'enfant garde la paire
- pour toute mauvaise paire, l'enfant en perd une.

**Qui gagne ?**

Le gagnant est celui qui a remporté le plus grand nombre de paires.

## • Association mot / mot, 5 ans

**Jeu de reconnaissance auditive : L'enfant associe deux images dont le nom commence par la même sonorité.**

**Matériel utilisé :**

70 cartes mots

**Préparation :**

Toutes les cartes sont posées faces découvertes au centre de la table afin d'être visibles par tous les joueurs.

**Déroulement :**

En même temps et le plus vite possible les joueurs cherchent à former le plus grand nombre de paires. Il s'agit de paires associant deux cartes représentant des choses commençant par la même lettre.

Quand il n'y a plus de cartes ou qu'il n'est plus possible de faire des paires, la partie est finie.

**Qui gagne ?**

Le gagnant est celui qui a remporté le plus grand nombre de paires.





# A, B, C,

découvrir les lettres en jouant

DJ08314

Attention! Warning! Achtung! ¡Atención! Attenzione! Opgepast!  
Cuidado! Advarsel! Varning! Осторожно! Προσοχή!

Danger d'étouffement. Choking hazard. Erstickungsgefahr. Verslikingsgevaar.  
Peligro de asfixia. Pericolo di soffocamento. Perigo de asfixia. Fare for kvælning. Risk för kvävning.  
Κίνδυνος ασφυξίας. Внимание: риск попадания в дыхательные пути.

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift  
aufbewahren. Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo.  
Guarde o endereço. Gem adressen. Περιέχει μικρά κομμάτια. Сохраняйте упаковку.  
Адрес изготовителя. Made in China. Designed in France.



3, rue des Grands Augustins - 75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)