

## JEU 6 : Le jeu des phrases.

**Pour 1 joueur :** Après avoir choisi une planche-paysage et sa planche-mots, le joueur mélange les 20 cartes-mots correspondant à cette planche dans le couvercle de la boîte images cachées. Il pioche une carte et lit la phrase.

Il doit maintenant deviner le mot qui est inscrit au dos sous l'image et dispose à cet effet de plusieurs indices : la première lettre du mot et le nombre de lettres indiqués sous la phrase, ainsi que la liste des mots figurant sur la planche-mots. S'il a trouvé le mot, la carte est gagnée. Sinon, elle est retirée du jeu. Quand il n'y a plus de cartes-mots dans le couvercle, le joueur compte le nombre de cartes gagnées. Il devra améliorer ce nombre la prochaine fois.



**Pour 2 à 4 joueurs :** Chaque joueur choisit une planche-paysage. Toutes les cartes-mots correspondant à chacune des planches choisies sont mélangées dans le couvercle de la boîte, images cachées.

**Sans animateur :** Chaque joueur pioche 20 cartes-mots. Il retire parmi les 20 cartes celles qui correspondent à sa planche-paysage et les pose devant lui. Il met en pile, images cachées, celles qui ne correspondent pas à sa planche-paysage.

Le plus jeune joueur commence. Il lit à voix haute la phrase de la première carte de sa pile en indiquant la première lettre du mot et le nombre de lettres.

Tous les joueurs cherchent le mot en s'aidant de leur planche-paysage.

Celui qui devine le mot pose la carte à côté de sa planche-paysage si elle appartient à sa planche. Sinon, il la met à part pour faire un échange avec un adversaire qui a gagné une carte appartenant à sa planche-paysage. Si aucun joueur ne trouve le mot, la carte est remise sous la pile. Puis c'est au tour du joueur suivant.

**Le gagnant** est le joueur qui a posé le premier les 20 cartes-mots de sa planche-paysage.

**Avec un animateur :** L'animateur pioche une première carte-mot dans le couvercle et lit la phrase en indiquant la première lettre du mot et le nombre de lettres. Tous les joueurs cherchent le mot en s'aidant de leur planche.

Celui qui devine le mot prend la carte-mot et la pose à côté de sa planche-paysage si elle appartient à sa planche. Sinon, il la met à part pour faire un échange avec un adversaire qui a gagné une carte appartenant à sa planche-paysage.

L'animateur tire les cartes les unes après les autres du couvercle, et met de côté toutes celles qui ne sont pas trouvées par les joueurs. Quand toutes les cartes ont été tirées du couvercle, l'animateur distribue les planches-mots aux joueurs pour une deuxième phase de jeu. Les enfants peuvent maintenant s'aider des planches-mots pour deviner les mots.

**Note :** chaque joueur peut aussi s'amuser à classer dans l'ordre alphabétique ses cartes-mots.

**Écrire les mots :** Il est possible d'écrire sur les cartes en utilisant un feutre effaçable à sec (vendu dans le commerce). Lorsque le joueur a deviné le mot, il doit alors l'écrire en mettant une lettre dans chaque case. La carte est gagnée uniquement si l'orthographe est correcte. Puis le mot est effacé avec un chiffon sec.



Dès l'âge de 6 ans, l'enfant sera prêt à jouer à Vocabulon junior, l'aventure des mots (1 500 mots à découvrir en jouant).

Notice à conserver.

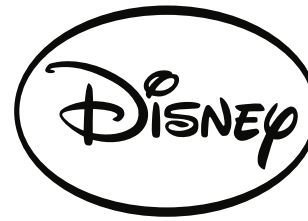
Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage.



**MEGABLEU**  
www.megableu.com

Route de Bresollettes 61190 Randonnai - France  
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00 - Fax : +33(0)2 33 85 25 04

©Disney. ©2014 MEGABLEU, France. Tous droits réservés. VOCABULON est une marque déposée.



**POUR 1 À 4 JOUEURS,  
DE 3 À 6 ANS.**

**Vocabulon des Petits Disney** propose six jeux faciles, amusants et progressifs pour apprendre les lettres de l'alphabet et 80 mots associés à quatre paysages de l'univers Disney :

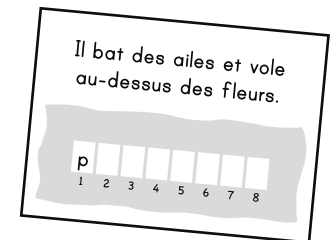
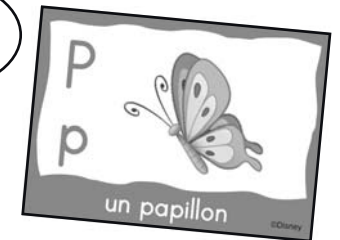
**Mickey au parc, Mickey à la plage, Princesses, Blanche-Neige.**

**Matériel de jeu :**

- 4 planches-paysages
- 4 planches-mots
- 80 cartes-mots



C'est parti !



## PRÉPARATION

Détachez soigneusement les cartes-mots de leur planche.

D'un côté un mot est écrit et représenté par une image ; il y a également deux rectangles de même couleur dans lesquels figure la première lettre du mot en majuscule et en minuscule.

De l'autre côté, une phrase est écrite pour deviner le mot ; les cases sont numérotées pour indiquer le nombre de lettres, et la première lettre du mot est inscrite dans la première case. Regroupez toutes les cartes-mots ayant les rectangles de la même couleur pour constituer quatre piles de vingt cartes-mots.

Prenez les quatre planches-paysages et disposez à droite de chacune la planche-mots correspondante, en vous repérant à l'aide de la couleur du cadre.

Maintenant, placez chaque pile de cartes-mots sur la planche-paysage correspondant à la même couleur.

## DÉROULEMENT DU JEU

### JEU 1 : Nommer les images (ou les lettres).

#### 1 à 4 joueurs.

Prenez une pile de cartes-mots et la planche-paysage correspondante. Nommez chaque image afin de familiariser l'enfant avec chaque carte.

Étalez ensuite toutes les cartes-mots (images vers le haut) sur la table.

Appelez chaque mot et demandez à l'enfant de retrouver la carte.

Vous pouvez faire de même en nommant la lettre de chaque carte.

### JEU 2 : Associer chaque image à sa planche.

**Pour 1 joueur :** L'enfant choisit une planche-paysage avec la pile de cartes-mots qui lui correspond. Puis il prend une carte-mot et regarde l'image. Après avoir nommé le mot, l'enfant doit chercher sur sa planche-paysage la même image. Dès qu'il l'a retrouvée et montrée du doigt, il pose la carte-mot près de lui. Lorsque les 20 cartes-mots de la planche sont réunies, l'enfant choisit une autre planche-paysage.

Pour développer son sens de l'observation, l'enfant peut jouer à trouver et reconnaître d'autres objets sur la planche-paysage.

#### Pour 2 à 4 joueurs :

Chaque joueur choisit une planche-paysage. Toutes les cartes-mots correspondant à chacune des planches choisies sont mélangées dans le couvercle de la boîte, images cachées.

**Sans animateur :** Chaque joueur pioche une carte-mot dans le couvercle. Le plus jeune joueur commence :

- si la couleur de la carte-mot piochée correspond à sa planche-paysage, il nomme le mot et montre où se trouve la même image sur sa planche. Puis il pose la carte-mot à côté de sa planche ;
- si la couleur de la carte-mot piochée ne correspond pas à la couleur de sa planche, le joueur nomme le mot sans montrer l'image (ou bien montre l'image s'il ne connaît pas le mot). Les autres joueurs cherchent sur leur planche. Celui qui a trouvé montre l'image sur sa planche et pose la carte-mot devant lui.

Le joueur suivant continue la partie, le tour de jeu se faisant dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le tour est terminé, tous les enfants piochent une nouvelle carte et la partie continue.

**Le gagnant** est le joueur qui a posé le premier les 20 cartes-mots de sa planche-paysage.

**Avec un animateur :** L'animateur pioche une première carte-mot dans le couvercle et la nomme sans la montrer. Les joueurs cherchent sur leur planche. S'ils ne connaissent pas le mot, l'animateur montre l'image. C'est l'enfant qui a trouvé le dessin sur sa planche qui gagne la carte-mot.

**Note :** en utilisant les planches-mots, l'animateur peut demander au joueur de montrer le mot de la carte sur sa planche-mots. Chaque joueur peut aussi s'amuser à classer dans l'ordre alphabétique ses cartes-mots.



### JEU 3 : Histoires à la carte.

**1 à 4 joueurs :** Après avoir choisi une planche-paysage, chaque joueur choisit une carte-mot objet, une carte-mot personnage ou une carte-mot animal dans la pile des 20 cartes-mots correspondant à sa planche, et tire au hasard trois autres cartes. Il peut maintenant inventer une histoire passionnante et la raconter.

Un animateur pourra écouter, corriger et couronner la meilleure histoire.



### JEU 4 : Le jeu de l'alphabet.

**Pour 1 joueur :** Toutes les cartes-mots sont mélangées dans le couvercle de la boîte images visibles. Le joueur cherche une carte-mot avec la lettre A. Il la pose devant lui. Puis il cherche une carte-mot avec la lettre B, C, etc., jusqu'à Z. Il nomme ensuite chacune des cartes posées en commençant par A.

**Pour 2 à 4 joueurs :** Chaque joueur choisit une planche-paysage. Toutes les cartes-mots sont mélangées dans le couvercle de la boîte, images cachées.

Elles sont ensuite distribuées entre les joueurs en nombre égal :

à 2 joueurs : 40 cartes chacun, à 3 joueurs : 27 cartes pour 2 joueurs et 26 cartes pour le troisième, à 4 joueurs : 20 cartes chacun.

Le joueur qui possède une carte A commence et la pose au milieu des joueurs en nommant le mot de la carte. Si plusieurs joueurs ont la carte A, c'est le plus jeune joueur qui commence.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre et le joueur suivant pose une carte B en nommant le mot pour continuer l'alphabet. S'il n'a pas de carte B, il dit « je passe ». La partie se déroule ainsi jusqu'à Z. Chaque joueur a le droit de poser seulement une carte quand c'est son tour.

**Le gagnant** est le joueur qui a le plus de cartes de son paysage parmi toutes les cartes qui sont posées.

**Remarque :** si les enfants ne connaissent pas encore l'ordre alphabétique, ils peuvent regarder les lettres de l'alphabet imprimées sur les côtés de la boîte.

### JEU 5 : Masculin ou féminin ?

**1 à 4 joueurs :** Chaque joueur choisit une planche-mots avec la pile de cartes-mots qui lui correspond. Chaque pile est placée dans le couvercle de la boîte images visibles.

Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lit le premier mot de sa planche et doit dire si le mot peut être accompagné de « un » ou « une ». Un des autres joueurs cherche dans le couvercle la carte de ce mot et regarde sous l'image si l'article est « un » ou « le » (masculin) ou bien « une » ou « la » (féminin) :

- si la réponse est bonne, le joueur gagne la carte et la pose devant lui ;
- si la réponse est mauvaise, la carte est retirée du jeu ; lors de son prochain tour, le joueur lira le mot suivant sur sa planche-mots.

**Le gagnant** est le joueur qui a le plus de cartes-mots lorsque chaque joueur a lu tous les mots de sa planche-mots.

