

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# TACTILETTRES



Reconnais au toucher  
les lettres de la boîte mystérieuse...  
et forme tes premiers mots !

A E

Ravensburger

O

S

Jeu Ravensburger n° 24 479 9  
 Jeu de lettres pour 1 à 4 enfants de 6 à 10 ans  
 Auteur : Carola Ortlepp-Appl  
 Illustrations : Rolf Bunse

A

**Contenu :**  
 59 lettres en mousse  
 2 murs en carton  
 2 rideaux  
 2 bandes Velcro

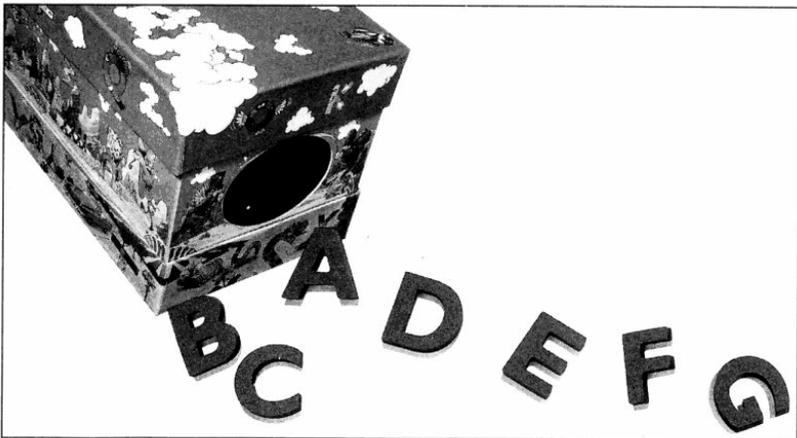
### LETTRE AUX PARENTS

Tactilettes permet aux enfants d'apprendre à connaître et à différencier les lettres de l'alphabet. Dans un premier temps, ils découvrent les lettres au toucher, puis observent leurs formes, mettant ainsi plusieurs sens en éveil. Dans un second temps, les enfants apprennent à former des mots à partir de ces lettres. Le matériel permet de nombreuses utilisations et offre plusieurs façons de jouer, avec des niveaux de difficulté progressifs, du jeu 1) au jeu 6).

G

F

Que diriez-vous de devenir un fameux détective, à la recherche de lettres ? Avec ce jeu, vous êtes sur la bonne piste. Peut-être savez-vous déjà lire certaines lettres ou certains mots. Mais êtes-vous capables, rien qu'en touchant les lettres, de reconstituer des mots entiers ? Vous allez avoir besoin de tous vos sens de détectives pour venir à bout des mystères de la boîte...



U

J

F

K

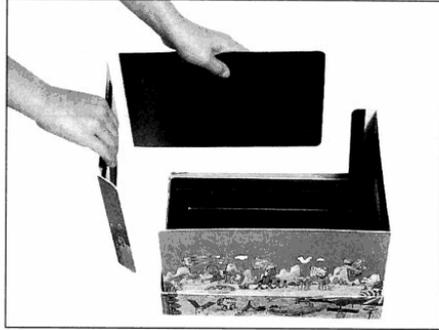
O

S

## PRÉPARATION

Commencez par monter votre boîte mystérieuse :

- Retirez le film protecteur, puis collez les deux bandes Velcro sur les deux bandes noires imprimées sur les murs de la boîte.
- Placez ensuite les rideaux en les pressant bien sur les bandes Velcro.
- Pliez les murs et coincez-les entre le calage et le fond de la boîte.
- Une fois le couvercle posé sur les murs, la boîte est montée.
- Détachez soigneusement les lettres en mousse des planches et placez-les à côté de la boîte.



**Astuce :**

Une fois les lettres détachées, vous pouvez utiliser les planches comme pochoirs pour dessiner. Il suffit de suivre les bords avec un crayon, puis de colorier.

# A ?... E ?... F ?...

## 1) DÉCOUVERTE TACTILE - 1 JOUEUR

Commence par découvrir les lettres en les regardant bien et en les touchant. Pose-les devant toi et choisis-en une. Prends-la dans la main et suis les bords et la surface avec tes doigts. Mets-la ensuite de côté et recommence avec une nouvelle lettre. Plus tard, tu les reconnaîtras plus facilement sans les voir.

Enfin ! Tu vas pouvoir jouer avec la boîte !

En t'aidant de l'alphabet à la fin de la notice, place un exemplaire de chacune des lettres dans la boîte. Passe tes deux mains dans les ouvertures

et essaye de reconnaître une lettre.

Dès que tu penses l'avoir reconnue, annonce de quelle lettre il s'agit et sors-la de la boîte.

Si tu as raison, tu peux la garder devant toi, sinon, tu dois la remettre dans la boîte.



Si tu connais déjà l'alphabet, tu peux t'amuser à placer les lettres dans l'ordre sur la table, de A à Z. À chaque fois que tu reconnais une lettre, pose-la dans l'ordre alphabétique sur la table.

F

K



## 2) DÉCOUVERTE TACTILE - 2 À 4 JOUEURS

Distribuez toutes lettres aux joueurs. Chacun place ses lettres devant lui ; peu importe quelles lettres il a reçu.



Le premier joueur choisit secrètement une de ses lettres et la cache dans la boîte sans que les autres puissent la voir. Il passe ensuite la boîte à son voisin de gauche. Quand on te donne la boîte, glisse ta main dedans et essaye de deviner au toucher de quelle lettre il s'agit. Si tu penses avoir trouvé, annonce la lettre et sors-la. Si tu as deviné, tu gagnes la lettre et la places devant toi. Si tu t'es trompé, le joueur qui l'avait cachée dans la boîte la récupère. C'est maintenant à toi de cacher une de tes lettres dans la boîte pour ton voisin.



Dès que chacun a joué cinq fois, le jeu s'arrête. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de lettres. Si vous êtes tous à égalité, vous êtes suffisamment forts pour passer directement au jeu suivant.



## AB..E ?

### 3) SUITE DE LETTRES - 2 À 4 JOUEURS

Posez les lettres au centre de la table de manière à ce que chacun puisse les atteindre. Le mieux est de placer les lettres dans un saladier ou tout autre récipient. Vous pourrez ainsi piocher les lettres sans que personne ne les voit.

Le premier joueur choisit trois lettres en secret. Deux d'entre elles doivent se suivre dans l'alphabet, mais pas la troisième.



**Exemple :** Tu peux prendre un A, un B et un E.

A et B se suivent dans l'alphabet. Entre B et E, il manque deux lettres.



Le premier joueur cache ensuite ses trois lettres dans la boîte.

Son voisin de gauche doit maintenant retrouver au toucher la "mauvaise" lettre. Si tu la trouves, annonce de quelle lettre il s'agit et sors-la. Remets les deux autres lettres dans le saladier. C'est maintenant au joueur suivant de cacher trois lettres.

Dès que chacun a joué cinq fois, le jeu s'arrête. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de lettres.





# RAME ? MARE ?



## 4) MOTS MYSTÈRES - 2 À 4 JOUEURS

Dans ce jeu, vous avez également besoin de papier et d'un crayon pour compter les points.

Le premier joueur inscrit secrètement un mot sur une feuille de papier, puis cache les lettres en mousse correspondantes dans la boîte. Ce doit être un nom commun.

Au premier tour, il vaut mieux commencer par un mot de 3 lettres. Par la suite, vous pourrez vous mettre d'accord pour des mots plus longs. Si vous n'avez pas d'idée de mot, vous pouvez choisir un mot de la liste à la fin de cette notice ou encore prendre un dictionnaire.



Le voisin assis à gauche du premier joueur essaye maintenant de reconnaître les lettres au toucher, puis de deviner le mot. Quand tu as reconnu une lettre, annonce-la et sors-la de la boîte après confirmation du joueur qui les a cachées.



Une fois que tu as reconnu toutes les lettres, tu dois maintenant composer un mot avec. Si le mot correspond à celui inscrit sur la feuille, tu marques 2 points. Si tu as réussi à composer un autre mot, tu marques 1 point. C'est ensuite à toi d'écrire un nouveau mot et à ton voisin de gauche de le deviner.

Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points après trois tours. Les tours suivants, vous pouvez jouer avec des mots plus longs. Il faut juste vous mettre d'accord au début sur le nombre de lettres.





# AI ?... AIL ?... AILE ?



## 5) JEU DE MOTS - 3 OU 4 JOUEURS

Posez les lettres au milieu de la table ou utilisez un récipient dans lequel vous mettrez les lettres.

Le premier joueur cache un mot d'au moins quatre lettres dans la boîte.

À tour de rôle, chaque joueur essaye de deviner une lettre au toucher et la pose sur la table si sa réponse est bonne. Dès qu'il y a deux lettres sur la table, les joueurs peuvent se consulter pour deviner le mot. S'ils ne trouvent pas, le joueur suivant remet sa main dans la boîte et essaye de deviner une nouvelle lettre.

Celui qui découvre le mot marque 1 point.

C'est ensuite au joueur suivant de cacher un mot dans la boîte.

Dès que chacun aura caché deux mots, le jeu s'arrête. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de points.



## 6) JEU DE DÉTECTIVE AUX MILLE POSSIBILITÉS

Ce jeu se joue sans la boîte.

Un joueur compose un mot d'au moins 7 lettres sur la table.

Tous les joueurs (y compris celui qui l'a composé) prennent ensuite un crayon et une feuille. Au top, chacun a trois minutes pour écrire le maximum de mots que l'on peut former en se servant des lettres posées.

Chaque mot correct rapporte 1 point. Le meilleur détective est celui qui marquera le maximum de points.

Avec les 7 lettres du mot **LAPINES**, vous pouvez, par exemple, composer les mots :

3 lettres : **ÉPI, PAS, PIE, PLI**

4 lettres : **PAIN, SEIN**

5 lettres : **LAPIN, PLAIE, SAPIN**

6 lettres : **LAINES, PLAINE**

7 lettres : **PLAINES**





L'ALPHABET DE A À Z



A B C D E F G



H I J K L M



N O P Q R S

T U V W X Y Z



EXEMPLES DE MOTS DE 3 LETTRES

ÂGE - AIL - AIR - ÂME - AMI - ÂNE - ARC - AXE - BAC - BAL - BAR  
BEC - BLÉ - BOA - BUS - CAR - CIL - CLÉ - COL - COU - CRI - DUC  
DUO - EAU - ÉPI - EST - ÉTÉ - FÉE - FEU - FIL - GAI - GEL - GUI - ÎLE  
JEU - JUS - LAC - LIN - LIT - LOI - MAI - MER - MIE - MOT - MUR - NEZ  
NID - OIE - PAS - PIC - PIE - POT - PRÉ - RAT - RIZ - ROC - ROI - RUE  
SAC - SEL - SOL - SON - TAS - THÉ - TIC - TIR - TON - TRI - VIE - VIN  
VOL - VUE - ZOO





## EXEMPLES DE MOTS DE 4 LETTRES

AIDE - AILE - AMIE - ANGE - ARME - BANC - BLEU - BLOC - BORD  
BOUE - CAFÉ - CAGE - CHEF - CIEL - CLEF - CODE - CUBE - DAME  
DARD - DENT - DUEL - ELFE - ÉPÉE - FAIM - FÈVE - FILM - FOIE  
FOND - GOLF - GOÛT - HAUT - HUIT - IDÉE - JOIE - JOUE - JUPE  
KIWI - LAIT - LAME - LOUP - LUGE - LUNE - MARE - MÈRE - MIEL  
MODE - NAGE - NAIN - NOËL - NORD - ŒUF - OURS - PAGE - PAIE  
PAPA - PARC - PÈRE - PILE - POIL - PUCE - RACE - RAME - RÈVE  
RIDE - RIME - RIRE - ROBE - ROND - ROSE - RUSE - SAGE - SCIE  
SODA - SOIE - TAIE - TIGE - TUBE - VASE - VERT - VOIE



## EXEMPLES DE MOTS DE 5 LETTRES

AIGLE - ANCRE - ANGLE - ARBRE - ARMÉE - AUTRE - BALLE  
BANDE - BELLE - BLANC - BILLE - BÛCHE - CARIE - CORDE  
CRABE - CRAIE - CRÊPE - DANSE - DEGRÉ - DOUCE - DRÔLE  
ÉCHEC - ÉCOLE - ENCRE - ÉPICE - FABLE - FARCE - FILLE - FORCE  
FROID - FUMÉE - FUSÉE - GÉNIE - GLACE - GOMME - GRAND  
HAMAC - HERBE - HOMME - HUILE - IDOLE - IMAGE - ISSUE - JAMBE  
JAUNE - JOLIE - JUSTE - KOALA - LAINE - LAPIN - LARME - LIGNE  
LOURD - MAGIE - MAMIE - MERLE - MOULE - NEIGE - NICHE - NŒUD  
NUAGE - OMBRE - OPÉRA - ORAGE - ORTIE - PANDA - PÊCHE  
PLAGE - PLUIE - POUCE - PURÉE - REINE - RHUME - RONDE - ROUGE  
SABLE - SAPIN - SIÈGE - SIGNE - SINGE - SOURD - TABLE - TACHE  
TRONC - VEINE - VERRE - VILLE - VIGNE - VITRE - VOILE - WAGON



**Remarque :** Pour le jeu, faites comme s'il n'y avait pas d'accents.

