



Chers parents,

En jouant avec LE MYSTÈRE DES LETTRES PERDUES de BABAR, vos enfants développeront leur sens de l'observation et leur logique. Les couleurs vives de l'univers de BABAR et les sympathiques personnages plongent les enfants dans un univers fabuleux à la découverte de leurs premiers mots!

Les différentes modalités de jeu permettent à votre enfant de s'initier au monde des lettres et de se familiariser avec les règles de base de la lecture et de l'écriture.

Le jeu propose un système d'autocorrection basé sur l'association des lettres et des couleurs, permettant à votre enfant de contrôler l'exactitude de ses réponses sans l'aide d'un adulte.

LE MYSTÈRE DES LETTRES PERDUES de BABAR stimule le sens de l'observation, l'association logique et la mémoire.

BABAR ET LE MYSTÈRE DES LETTRES PERDUES

2-5 joueurs

L'histoire

À Célesteville, beaucoup de mots se sont décomposés en simples lettres! Quels dégâts ! Si les lettres ne se rassemblent pas de nouveau...les mots seront perdus !

Et ainsi Babar et ses amis partent à la recherche du mystère pour recomposer les mots disparus...

Éléments du jeu

- 5 écrans représentant 5 des principaux personnages du monde de Babar
- 16 fiches représentant les mots à recomposer
- 80 lettres correspondant exactement au nombre de lettres nécessaires pour recomposer tous les mots.

Préparation

Chaque joueur choisit un personnage, prend l'écran lui correspondant et le place devant soi. Par exemple, si tu décides d'être Arthur, tu dois prendre l'écran le représentant.

Mélanger les lettres une fois retournées (face cachée) et les laisser dans un coin de la table.

Mélanger les fiches illustrées, 6 d'entre elles doivent être placées au centre de la table ; les autres fiches formeront une pile et seront mises à part pour le moment.

But du jeu

Le but du jeu est de recomposer les mots écrits sur les fiches. Pour recomposer un mot, il faut avoir en main les lettres correspondantes.

Le jeu

On joue chacun son tour, en commençant par le joueur le plus jeune.

Au début de chaque tour, tous les joueurs piochent une lettre et l'ajoutent à celle découverte derrière leur propre écran. S'il n'y a pas assez de lettres à piocher, la pioche commence à partir du joueur dont c'est le tour, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, après quoi, à partir des tours suivants, on continue à jouer avec les lettres que les joueurs ont en main.

Puis, le joueur dont c'est le tour demande une lettre à n'importe quel autre adversaire :

Si le joueur interrogé possède la lettre, il doit la lui donner et le joueur dont c'est le tour continue à demander des lettres à l'adversaire de son choix.

Si la personne interrogée ne possède pas la lettre demandée, la main passe au joueur de gauche.

Si le joueur dont c'est le tour a toutes les lettres nécessaires, il peut recomposer un mot parmi ceux écrits sur les fiches, en recouvrant les lettres imprimées sur la fiche à l'aide de ses propres lettres : il prend la fiche, qui vaut un point, les lettres utilisées sont mises à part et le tour passe au joueur de gauche.



fig. 1



Note : si un joueur se trouve sans lettre, cela ne l'empêche pas de jouer et donc de demander des lettres aux autres participants.

LA TOMBOLA DE BABAR

Éléments du jeu

- Les 16 fiches représentant les mots à recomposer.
- Les 80 lettres.
- 10 jetons représentant 10 personnages.

Préparation du jeu

Mélanger les fiches et les distribuer au hasard à chaque joueur ; les fiches doivent être découvertes devant soi.

Mélanger les lettres retournées (face cachée) et les placer au centre de la table.

Mélanger les 10 jetons retournés (face cachée) et les placer sur la table à côté des lettres.

Le jeu

On joue chacun son tour, en commençant par le joueur le plus jeune.

Le joueur dont c'est le tour pioche une lettre : si elle correspond à une lettre lui permettant de composer un mot figurant sur l'une de ses fiches et dont la case est libre, il la conserve et la pose sur la bonne case ; si la lettre ne lui permet pas de recomposer un mot de ses fiches (ou si la case est déjà occupée par une lettre), il la passe au joueur de gauche qui utilise la lettre s'il en a besoin ou la passe au joueur suivant si ce n'est pas le cas. Le jeu se poursuit ainsi.

Si la lettre ne sert à aucun joueur, c'est le dernier joueur qui la garde à côté de ses fiches.

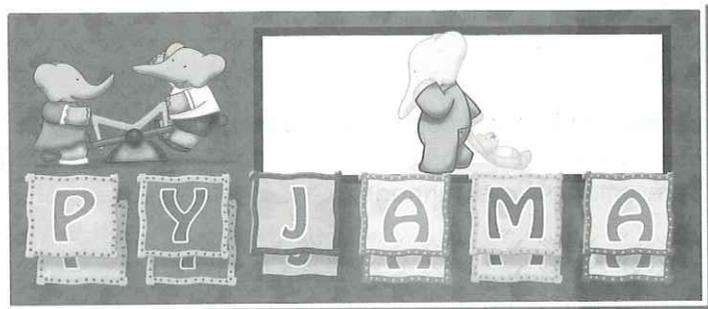
Si le joueur pioche ou reçoit une lettre qui apparaît sur plusieurs fiches, il peut choisir l'emplacement mais ne peut plus la déplacer par la suite.

Quand un joueur, que ce soit son tour ou non, complète un mot, il l'annonce à voix haute et pioche un jeton. Il gagne alors le nombre de points inscrits sur ce jeton.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand le dernier jeton est pioché. À ce stade, chaque joueur additionne les valeurs de chacun de ses jetons et ajoute un point pour chaque lettre en sa possession (aussi bien pour les lettres présentes sur ses fiches que pour les lettres inutilisées).

Le vainqueur est le joueur qui possède le score le plus élevé.



www.clementoni.fr

Clementoni France
Z.A.C. de la Bérangerais
10 Rue de Fionie
44240 La Chapelle sur Erdre

Instructions à conserver