

Jeu Ravensburger® n° 24 064 7  
Jeu d'association avec système autocorrecteur  
Pour 1 à 4 enfants de 3 à 6 ans  
Illustrations : Ilse Ströbl-Wohlschläger  
Design : Ravensburger

## Contenu :

52 cartes-puzzles

## Cher parents,

Dès l'école maternelle, les enfants veulent écrire leur nom et demandent la signification des panneaux, des titres... Le matériel fourni ici offre plusieurs variantes de jeu pour :

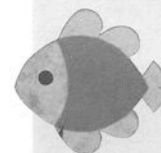
- reconnaître et nommer des personnes, des animaux et des objets ;
- écouter, distinguer et prononcer les différents sons ;
- reconnaître la première syllabe des mots ;
- apprendre que les phonèmes sont représentés par des lettres ;
- distinguer les différentes graphies des lettres ;
- apprendre et classer minuscules et majuscules.



S



C



F





## Matériel de jeu

Ce jeu comporte 26 paires de cartes. Deux cartes correspondantes s'assemblent parfaitement comme les pièces d'un puzzle. L'enfant peut ainsi contrôler lui-même s'il a assemblé les bonnes cartes.

Au recto de chaque paire figurent une image (à gauche) et l'initiale du mot correspondant (à droite). Au verso figurent la lettre majuscule (à gauche) et la lettre minuscule correspondante (à droite).

Jouez d'abord uniquement avec le recto. Une fois que l'enfant connaîtra toutes les lettres, il pourra alors jouer avec les minuscules et les majuscules du verso.

## Pour jouer seul

Choisis 10 paires de cartes que tu connais. Remets les autres dans la boîte. Détache soigneusement les paires choisies. Place les cartes au milieu de la table, le fond blanc sur le dessus, et mélange-les bien.

Choisis une image et pose-la devant toi. Cherche maintenant l'initiale correspondante. À chaque fois, annonce à voix haute l'image de ta carte et son initiale. La découpe des pièces t'indique si les deux cartes correspondent. Si tu as assemblé les bonnes cartes, mets la paire de côté. Si les pièces ne correspondent pas, remets la lettre au milieu de la table.

La partie s'arrête lorsque tu as bien reconstitué toutes les paires. Pourquoi ne pas essayer maintenant avec 20, ou même les 26 paires ?

Si tu te sens en forme, tu peux jouer avec le verso des cartes. Tu dois alors assembler les lettres majuscules et minuscules correspondantes.

L  
T  
Z  
A



## Le jeu des échanges pour 2 enfants ou plus

Au début, mélangez toutes les cartes et distribuez-les équitablement entre tous les enfants (peu importe que ce soient des images ou des lettres). Posez les cartes, face visible, devant vous. Si vous découvrez que vous possédez une paire, vous pouvez l'assembler aussitôt.

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, demande à un autre enfant une carte qui correspond à l'une des tiennes. En échange, tu dois lui offrir une de tes cartes. Exemple : « Je voudrais l'initiale de "Lune". Est-ce que tu veux mon "B" ? ».

Si l'échange a lieu, vous pouvez assembler vos paires et c'est au tour du joueur suivant.

Si l'échange n'a pas lieu, c'est directement au tour du joueur suivant.

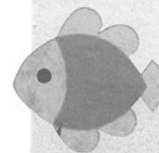
Le premier qui reconstitue toutes ses paires gagne la partie.

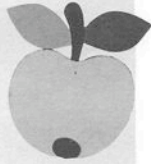
## La course aux cartes pour 3 enfants ou plus

Commencez par distribuer les cartes équitablement comme dans « Le jeu des échanges ». Cette fois, gardez vos cartes cachées (derrière un livre ouvert, par exemple).

Si vous possédez déjà une paire parmi vos cartes, posez-la tout de suite au milieu de la table. L'enfant le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient ton tour, demande à un autre enfant une carte qui correspond à l'une des tiennes.





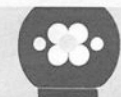
A



K



B



Par exemple : « Donne-moi le "V" de "Village" », « Donne-moi l'image qui va avec le "V". »... Tu peux continuer, en interrogeant un enfant différent à chaque question ou pas, tant que tu obtiens la carte demandée. Sinon, c'est au tour du joueur suivant. Pose toutes les paires que tu as reconstituées au milieu de la table.

Le vainqueur est le premier joueur qui n'a plus de cartes.

### Liste de mots du jeu « ABC... » :

<b>A</b> rbre	<b>J</b> ouet	<b>S</b> oleil
<b>B</b> anane	<b>K</b> ilogramme	<b>T</b> able
<b>C</b> lown	<b>L</b> une	<b>U</b> sine
<b>D</b> é	<b>M</b> ontre	<b>V</b> illage
<b>E</b> léphant	<b>N</b> id	<b>W</b> agon
<b>F</b> romage	<b>O</b> range	<b>X</b> ylophone
<b>G</b> lace	<b>P</b> omme	<b>Y</b> o-Yo
<b>H</b> érisson	<b>Q</b> uille	<b>Z</b> èbre
<b>I</b> gloo	<b>R</b> aisin	

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstrasse 9 · 5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Jeux Ravensburger S.A.

Service Consommateurs · B.P. 60159 · 60111 Méru Cedex

233721

**Ravensburger**