

L'ALPHABET MAGIQUE

Trois idées de jeu différentes et des variantes évolutives autour des lettres de l'alphabet pour 1 enfant ou plus, à partir de 5 ans.

Auteurs : Imke Storch, Markus Nikisch
Illustration : Tobias Dahmen
Durée du jeu : env. 10 minutes par partie

L'apprenti magicien Alphexi doit cuisiner une délicieuse soupe aux lettres. Pas de problème ! Mais lors du service, le grand magicien contrôle si les lettres flottent bien dans le bon ordre dans l'assiette. Qui aidera Alphexi à classer les lettres dans l'ordre alphabétique et à trouver des mots dans diverses catégories ? Grâce à ce matériel de jeu, les enfants peuvent découvrir l'alphabet en désignant, récitant ou dessinant chacune des lettres. Ils peuvent en plus approfondir leurs connaissances à l'aide des diverses idées de jeux et variantes évolutives proposées.

CONTENU DU JEU

1 magicien Alphexi, 1 dé, 26 cartes « lettre », 10 cartes de catégories, 1 liste alphabétique, 1 règle du jeu



cartes « lettre »



cartes de catégories

CERCLE ALPHABÉTIQUE MAGIQUE

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : ★

Quel enfant saura classer les lettres dans l'ordre alphabétique et sera assez chanceux au dé pour collecter le plus grand nombre de lettres ?

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes « lettre » sont mélangées et étalées faces visibles pour former un grand cercle au milieu de la table. Le magicien Alphexi est posé sur la lettre A. Préparez le dé. Les enfants qui ne connaissent pas encore très bien l'alphabet peuvent poser la liste alphabétique près du cercle pour vérifier avant de jouer. Les cartes de catégories ne sont pas nécessaires ici et sont remises dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et comparez tout d'abord vos prénoms. L'enfant dont l'initiale arrive en premier dans l'alphabet commence et lance le dé. Le magicien Alphexi doit toujours avancer sur la lettre suivante dans l'ordre alphabétique. Il peut ainsi aller à droite ou à gauche en fonction du chiffre obtenu avec le dé. 17

L'ALPHABET MAGIQUE

Trois idées de jeu différentes et des variantes évolutives autour des lettres de l'alphabet pour 1 enfant ou plus, à partir de 5 ans.

Auteurs : Imke Storch, Markus Nikisch
Illustration : Tobias Dahmen
Durée du jeu : env. 10 minutes par partie

L'apprenti magicien Alphexi doit cuisiner une délicieuse soupe aux lettres. Pas de problème ! Mais lors du service, le grand magicien contrôle si les lettres flottent bien dans le bon ordre dans l'assiette. Qui aidera Alphexi à classer les lettres dans l'ordre alphabétique et à trouver des mots dans diverses catégories ? Grâce à ce matériel de jeu, les enfants peuvent découvrir l'alphabet en désignant, récitant ou dessinant chacune des lettres. Ils peuvent en plus approfondir leurs connaissances à l'aide des diverses idées de jeux et variantes évolutives proposées.

CONTENU DU JEU

1 magicien Alphexi, 1 dé, 26 cartes « lettre », 10 cartes de catégories, 1 liste alphabétique, 1 règle du jeu



cartes « lettre »



cartes de catégories

CERCLE ALPHABÉTIQUE MAGIQUE

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : ★

Quel enfant saura classer les lettres dans l'ordre alphabétique et sera assez chanceux au dé pour collecter le plus grand nombre de lettres ?

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes « lettre » sont mélangées et étalées faces visibles pour former un grand cercle au milieu de la table. Le magicien Alphexi est posé sur la lettre A. Préparez le dé. Les enfants qui ne connaissent pas encore très bien l'alphabet peuvent poser la liste alphabétique près du cercle pour vérifier avant de jouer. Les cartes de catégories ne sont pas nécessaires ici et sont remises dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et comparez tout d'abord vos prénoms. L'enfant dont l'initiale arrive en premier dans l'alphabet commence et lance le dé. Le magicien Alphexi doit toujours avancer sur la lettre suivante dans l'ordre alphabétique. Il peut ainsi aller à droite ou à gauche en fonction du chiffre obtenu avec le dé. 17

Le magicien Alphexi a-t-il atteint la lettre recherchée ?

- **Oui !** Super ! En récompense, tu peux prendre la carte de cette lettre.
- **Non !** Ce n'est pas grave, cela marchera sûrement la prochaine fois !

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Important : par la suite, les trous dans le cercle de lettres ne seront pas comptés pour le déplacement du magicien.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le cercle à l'exception du A. Le joueur qui réussit à collecter le plus grand nombre de lettres remporte la partie.

ABC ... XYZ

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : ★★

Qui saura disposer les lettres dans l'ordre alphabétique et donc être le plus rapide à déposer ses cartes ?

PRÉPARATION DU JEU

Les lettres sont mélangées. Cinq cartes sont remises à chaque enfant faces cachées. Les cartes restantes, faces cachées, sont empilées pour former la pioche. La première carte de cette pile est ensuite retournée face visible au milieu de la table. Les enfants qui ne connaissent pas encore

très bien l'alphabet peuvent déposer la liste alphabétique près de la pioche pour vérifier avant de jouer. Les cartes de catégories, le dé et le magicien Alphexi ne sont pas nécessaires ici et sont remis dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune des enfants commence. Parmi tes cinq cartes, tu regardes alors s'il y a une lettre située dans l'alphabet directement avant ou après la carte qui vient d'être retournée.

As-tu une de ces lettres ?

- **Oui !** Super ! Tu peux alors déposer ta carte à côté de celle située sur la table en respectant l'ordre alphabétique. Si tu as sous la main plus de cartes qui correspondent, tu peux alors déposer plusieurs lettres à la suite.
- **Non !** Quel dommage ! Tu dois alors tirer une carte de la pioche. Si celle-ci peut être placée dans la rangée de lettres sur la table, alors tu peux directement la poser. Dans le cas contraire, tu l'ajoutes à tes cartes.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Exemple

Si la carte retournée montre un F, alors on cherche à placer le E ou le G. Si un enfant possède le H en plus du G, il peut déposer ces deux cartes dans l'ordre alphabétique.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsqu'un enfant a déposé sa dernière carte.

M COMME MAGICIEN !

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : ★★★

Qui saura trouver un mot avec l'initiale recherchée pour gagner une précieuse lettre ?

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les lettres faces cachées et empilez-les au milieu de la table. Le dé, le magicien Alphexi et les cartes de catégories ne sont pas nécessaires ici et sont remis dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant avec les plus grands pieds commence et retourne la première carte « lettre ».

Connais-tu un mot commençant par la lettre que tu viens de retourner ?

- **Oui ?** Génial ! Annonce-le. En récompense, tu peux prendre cette carte, puis c'est au tour du joueur suivant.
- **Non ?** Quel dommage ! L'enfant suivant peut désormais annoncer un mot. La carte reste découverte sur la table jusqu'à ce qu'un mot commençant par cette lettre soit trouvé. Si aucun enfant n'y arrive, alors celle-ci est retirée du jeu.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque la pile de cartes est épuisée. Celui qui a récupéré le plus grand nombre de lettres a gagné !

VARIANTE 1

Pour 2 à 4 joueurs Niveau de difficulté : ★★★★★

Le jeu est préparé comme mentionné plus haut. En plus, le magicien est posé près de la pile de cartes. L'enfant le plus âgé retourne la première carte de la pile de lettres.

Attention : la carte doit être retournée de manière à ce que tous les enfants puissent voir la lettre au même moment et qu'aucun ne soit désavantagé ! Le premier à trouver un mot commençant par cette lettre attrape le magicien Alphexi et prononce ce mot. Si ce dernier est correct, il obtient cette carte en récompense et peut désormais retourner la prochaine carte.

Si aucun enfant ne peut trouver de mot avec cette lettre, alors celle-ci est retirée du jeu. Le jeu se termine lorsque la pile de cartes est épuisée. Celui qui a récupéré le plus grand nombre de lettres a gagné !

VARIANTE 2

Pour 2 à 4 joueurs Niveau de difficulté : ★★★★★

Le jeu est préparé comme mentionné plus haut. Chaque enfant a besoin en plus d'un papier et d'un crayon.

Dans cette variante, tous les enfants doivent écrire le plus rapidement possible cinq mots commençant par la lettre de la carte retournée. Le premier à avoir terminé annonce « stop ! » et attrape le magicien Alphexi. Les autres enfants peuvent alors terminer le mot qu'ils ont commencé à écrire, mais ne peuvent pas en écrire de nouveaux. L'enfant qui a terminé le tour annonce désormais ses mots.

Tu gagnes la carte « lettre » correspondante uniquement si les cinq mots existent et sont correctement écrits. Si ce n'est pas le cas, les autres joueurs peuvent lire leurs mots. Si un enfant possède plus de mots corrects que celui ayant terminé le tour, alors il obtient la carte « lettre ».

Si plusieurs enfants ont la même quantité de mots corrects, alors la carte de cette lettre est retirée du jeu.

CONSEIL : VARIANTES POUR LES PROS

Le niveau de difficulté augmente d'une ★ par idée de jeu

Les cartes de catégorie peuvent être utilisées pour chaque idée de jeu et variante. Elles sont mélangées et posées faces cachées au milieu de la table.

L'enfant le plus jeune retourne la première carte des catégories. Il retourne ensuite la première carte des lettres.

Tous les enfants doivent désormais écrire cinq mots, en rapport avec cette catégorie et commençant par la lettre de la carte retournée. Les enfants décident tous ensemble s'ils souhaitent changer de catégorie après chaque manche, ou s'ils souhaitent utiliser toute la pile de lettres avec la même catégorie.

- Pour toute question relative à l'existence des mots ou à leur orthographe, avoir un dictionnaire à portée de main ou consulter un site web peut s'avérer utile.

Catégories: jouets, plantes, fruits et légumes, contes, instruments de musique, véhicules, friandises, animaux, sport, métiers

ABC-TOVENARIJ

Drie afwisselende spelideeën met letters uit het alfabet voor 1 en meer kinderen vanaf 5 jaar.

Spelidee: Imke Storch, Markus Nikisch
Illustraties: Tobias Dahmen
Duur van het spel: per spel ca. 10 minuten

De tovenaar Alphexi moet een heerlijke lettersoep koken. Geen probleem! Bij het serveren let de oppertovenaar er goed op of de letters in de juiste volgorde in het bord drijven. Wie helpt tovenaar Alphexi om de letters te rangschikken en bovendien woorden uit de verschillende categorieën te vinden?

Met dit spelmateriaal kunnen kinderen door te benoemen, te zeggen en/of na te tekenen de letters van het alfabet leren. Bovendien kunnen ze aan de hand van verschillende spelideeën hun kennis verstevigen.

INHOUD VAN HET SPEL

1 tovenaar Alphexi, 1 dobbelsteen, 26 letterkaarten, 10 categoriekaarten, 1 ABC-reeks, 1 handleiding



letterkaarten



categoriekaarten

MAGISCHE ABC-CIRKEL

Voor 2 - 4 kinderen Moelijkheidsgraad: ★

Welk kind kent de volgorde van de letters van het alfabet en kan dankzij een beetje geluk met de dobbelsteen de meeste letterkaarten verzamelen?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng de letterkaarten en leg ze open in een grote kring in het midden van de tafel. Toveraar Alphexi zetten jullie op letter A. Houd de dobbelsteen bij de hand. Kinderen die het alfabet nog niet zo goed kennen, mogen de ABC-reeks ter controle naast de lettercirkel leggen. De categoriekaarten zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Vergelijk eerst jullie voornamen. Het kind van wie de eerste letter van de naam als eerste in het alfabet voorkomt, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Toveraar Alphexi wordt altijd naar de volgende letter in het alfabet verplaatst. Hij kan het aantal gegooide ogen naar links of naar rechts gaan.

Komt tovenaar Alphexi exact op de juiste letterkaart terecht?

- **Ja!** Geweldig! Je mag als beloning de letterkaart nemen.
- **Nee!** Geen probleem, de volgende keer lukt het zeker!

Dan is het volgende kind aan de beurt.

Belangrijk: de leemtes in de cirkel van de letterkaarten worden later in het spel niet meegeteld.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als er, behalve de A, geen letterkaarten meer in de cirkel liggen. Wie de meeste letterkaarten kon verzamelen, is de winnaar.

ABC ... XYZ

Voor 2 - 4 kinderen Moelijkheidsgraad: ★★

Wie kan de letters alfabetisch rangschikken en zo zijn kaarten het snelst afleggen?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng de letterkaarten. Elk kind krijgt vijf kaarten met de letter naar beneden, de overige kaarten worden met de letter naar beneden op een stapel gelegd. Draai de bovenste kaart van de stapel om en leg deze in het midden van de tafel. Kinderen die het alfabet nog niet zo goed kennen,

mogen de ABC-reeks ter controle naast de stapel met de letterkaarten leggen. De categoriekaarten, de dobbelsteen en tovenaar Alphexi zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Het jongste kind begint. In je vijf kaarten kijk je of je een letter hebt die in het alfabet vlak voor of na de omgedraaide letter komt.

Heb je een gepaste letter?

- **Ja!** Geweldig! Leg je kaart aan de juiste kant van de omgedraaide letterkaart. Als je nog meer gepaste kaarten in je hand hebt, mag je meerdere letters in volgorde leggen.
- **Nee!** Jammer! Je moet een kaart van de stapel nemen. Als deze kaart in de letterreeks past, mag je die meteen afleggen. Als de kaart niet past, neem je die in je hand.

Dan is het volgende kind aan de beurt.

Voorbeeld

Als op de omgedraaide kaart een F staat, zijn de E of G nodig. Als een kind behalve de G ook de H heeft, mag het de twee kaarten in de juiste volgorde afleggen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een kind zijn laatste letterkaart kon afleggen.

T VAN TOVENAAR!

Voor 2 - 4 kinderen Moeilijkheidsgraad: ★★ ★

Wie kent een woord met de gezochte beginletter en krijgt zo een kostbare letterkaart?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng alle letterkaarten en leg deze met de letter naar beneden op een stapel in het midden van de tafel. De dobbelsteen, tovenaar Alphexi en de categoriekaarten zijn niet nodig en leggen jullie weer in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Het kind met de grootste voeten begint en draait de eerste letterkaart om.

Ken je een willekeurig woord met de omgedraaide beginletter?

- **Ja?** Leuk! Als beloning krijg je de letterkaart en het volgende kind is aan de beurt.
- **Nee?** Jammer! Nu mag het volgende kind een woord zeggen. De kaart blijft liggen tot een kind een woord met deze beginletter vindt. Als in een ronde geen enkel kind een woord kan zeggen, wordt de letterkaart uit het spel gehaald.

EINDE VAN HET SPEL

Als de stapel met letters op is, is het spel afgelopen. Wie de meeste letterkaarten heeft, is de winnaar.

VARIANT 1:

Voor 2 - 4 spelers

Moeilijkheidsgraad: ★★★★★

Maak het spel klaar zoals hierboven beschreven. Bovendien zet je tovenaars Alphexi naast de stapel kaarten. Het oudste kind draait de bovenste letterkaart om.

Opgelet: Draai de kaart zo om dat alle spelers de letter gelijktijdig zien en niemand in het voordeel is. Wie als eerste een woord kan bedenken met de omgedraaide beginletter, neemt tovenaars Alphexi en zegt het woord hardop. Als het een juist woord is, krijg je als beloning de letterkaart en mag je de volgende kaart omdraaien.

Als in een ronde niemand een woord met de gezochte beginletter kan zeggen, wordt de letterkaart uit het spel gehaald. Als de stapel met letters op is, is het spel afgelopen. Wie de meeste letterkaarten heeft, is de winnaar.

VARIANT 2:

Voor 2 - 4 spelers

Moeilijkheidsgraad: ★★★★★

Maak het spel klaar zoals hierboven beschreven. Bovendien heeft elk kind potlood en papier nodig.

Bij deze variant moeten alle kinderen zo snel mogelijk vijf woorden opschrijven die met de gezochte beginletter beginnen. Wie als eerste klaar is, roept 'Stop!' en neemt tovenaars Alphexi. De andere kinderen mogen dan een begonnen woord nog afmaken, maar geen nieuw woord beginnen. Het kind dat 'Stop!' geroepen heeft, leest nu zijn woorden hardop voor.

De letterkaart krijgt het alleen als het vijf woorden heeft, die ook juist geschreven zijn. Anders mogen de andere spelers hun opgeschreven woorden voorlezen. Als een kind meer woorden juist heeft dan het kind dat 'Stop!' riep, krijgt dat kind de letterkaart.

Als meerdere kinderen evenveel woorden juist hebben, wordt de letterkaart uit het spel genomen.

TIP: VARIANT VOOR PROFESSIONALS

Moeilijkheidsgraad stijgt per spel met een ★

Bij alle spelideeën en varianten kunnen bovendien de categoriekaarten gebruikt worden. Deze worden gemengd en omgekeerd op een stapel in het midden van de tafel gelegd. Het jongste kind draait de bovenste categoriekaart om. Daarna draait het de eerste letterkaart om.

Nu moeten alle kinderen uit deze categorie én met de juiste beginletter vijf woorden opschrijven. De kinderen beslissen samen om de categoriekaart na elke ronde te veranderen of om met de stapel letterkaarten binnen dezelfde categorie te spelen.

- Bij twijfel of de woorden echt bestaan en of ze juist geschreven zijn, helpt een woordenboek of een website met spelling.

Categorieën: speelgoed, planten, fruit en groenten, sprookjes, muziekinstrumenten, voertuigen, snoepgoed, dieren, sport, beroepen