



*Ce jeu aux allures de Memory a pour but de familiariser par le jeu les jeunes enfants avec les lettres majuscules et de les conduire en douceur vers l'apprentissage de la lecture.*

**Matériel, nombre de joueurs et durée d'une partie :**

- 100 cartes **lettre** (dont 9 cartes spéciales et 6 cartes vierges\*)
- 94 cartons **mot** (dont 4 cartons vierges\*)
- 1 carton compteur de tour
- 1 pion témoin de tour
- 1 feutre effaçable à sec
- \* surface blanche effaçable type "Velléda"

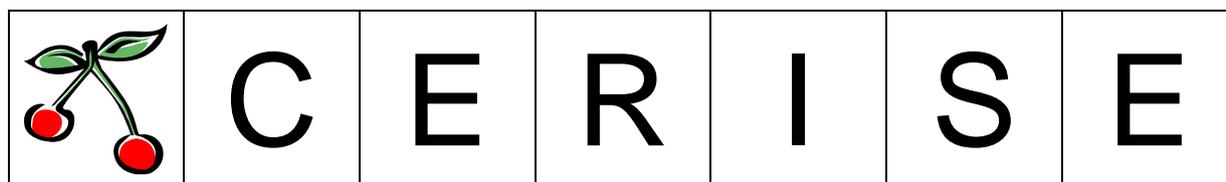
**AlphabetX** est un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans (la présence d'un adulte est cependant très fortement conseillée avec de jeunes enfants)

La durée d'une partie est de 5 à 10 minutes.

**But du jeu :**

Etre le premier à reconstituer son mot.

**Présentation des cartes lettre et cartons mot :**



Sur les cartes **lettre** figure un détrompeur permettant de les positionner dans le bon sens, mais aussi de visualiser sur le carton mot les lettres présentes et celles qui manquent (il existe deux détrompeurs différents : un pour les voyelles, l'autre pour les consonnes).

**Mise en place :**

Les cartes **lettre** sont réparties aléatoirement face cachée sur la table. Elles ne doivent pas se superposer.

Chaque joueur pioche un carton mot qu'il peut identifier à l'aide du dessin, puis il le pose devant lui face visible.

**Le début de partie :**

Le joueur qui a tiré le premier mot dans l'ordre alphabétique commence.

Le pion compteur est placé sur la case 1 du carton compte tour (A chaque tour de table le pion est avancé d'une case, après 5 il repart à 1).

**Le tour de jeu :**

*La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.*

Le joueur va retourner à la vue de tous autant de cartes que le nombre indiqué sur le carton compte tour (*chaque carte est remise face cachée avant d'en retourner une autre si elle n'est pas prise*) :

- s'il retourne une carte lettre se trouvant dans son mot, il la prend et la place sur son carton mot (*s'il possède déjà cette lettre il la remet face cachée normalement*)
- s'il retourne une carte lettre rouge, son tour s'arrête c'est au joueur suivant.
- s'il retourne une carte lettre spéciale, il la prend et peut en appliquer les effets (*voir Annexe*) durant n'importe lequel de ses tours.\*
- s'il retourne une carte vierge, il écrit sur cette carte la lettre de son choix à l'aide du feutre effaçable et la place sur son carton mot\*\*.

\* A l'exception des cartes : **poubelle**, **tourner à gauche** et **tourner à droite** qui ont un effet immédiat.

\*\* Lors de son tour de jeu il est possible de modifier gratuitement la lettre écrite sur une carte vierge.

### **Fin du Jeu et Conditions de Victoire :**

Le jeu se termine dès qu'un joueur parvient à réécrire le mot figurant sur son carton. Il est alors déclaré vainqueur.

### **Règles optionnelles et évolutives :**

Pour simplifier :

# Il est possible de jouer avec des mots plus courts grâce aux cartons mot vierges réutilisables.

Pour complexifier :

# Après avoir distribué les cartons mots, les joueurs doivent mémoriser le mot à réécrire puis retourner les cartons. En cours de partie et durant leur tour de jeu, ils peuvent retourner le carton mot afin de revoir leur mot un court instant ; mais sacrifie pour cela leur tour de pioche.

*Avec cette option, les cartes lettre sont à placer à côté du carton mot.*

# Il est possible de jouer avec des mots plus longs grâce aux cartons mot vierges réutilisables. Pensez cependant à vérifier que l'on peut écrire les mots avec les cartes lettre que vous utilisez (*en comptant les cartes vierges*).

### **Annexe et conseils :**

Les cartes spéciales et les cartes vierges :

- Les cartes vierges : permettent de remplacer une lettre manquante en l'écrivant dessus.

- La carte **+2** : permet de retourner 2 cartes supplémentaires.



- La carte poubelle  : oblige à jeter l'une des cartes **lettre** placées sur son carton mot (*Effet immédiat*).



- La carte voleur (x4)  : permet de voler à un autre joueur une carte **lettre** qu'il a placé sur son carton mot.



- La carte échange  : permet d'échanger une carte **lettre** avec un autre joueur même si ce dernier n'est pas d'accord.

- La carte « tourner à gauche »  : tous les joueurs donnent leur carton mots et leurs cartes **lettre** au joueur se trouvant à leur gauche (*Effet immédiat*).

- La carte « tourner à droite »  : tous les joueurs donnent leur carton mots et leurs cartes **lettre** au joueur se trouvant à leur droite (*Effet immédiat*).

Conseils « pédagogiques » :

Ce jeu fonctionne d'autant mieux si des rituels sont instaurés :

- En début de partie un rappel de l'alphabet permet de déterminer qui commence.
- En début de partie, le joueur doit « lire » ce qui est écrit sur le carton mot qu'il vient de piocher en s'aidant de l'image qui y figure.
- A chaque fois qu'un joueur retourne une carte **lettre**, il doit nommer la lettre qu'il vient de découvrir.
- A chaque fois qu'un joueur retourne une carte vierge, il doit écrire seul la lettre qu'il souhaite en s'aidant au besoin du modèle fourni par le carton mot.

**Attention** : si vous utilisez les cartons mot vierges, il se peut que vous choisissiez des mots qui contiennent certaines lettres rouges. Dans ce cas-là, les cartes lettre en questions sont considérées comme des cartes lettre normales.

**Par Lionel BORG**

## Liste de mots AlphabetX

Par ordre alphabétique, la couleur correspond au thème du mot (voir en bas de liste).

1) ballon	(1a / 1b / 2l / 1n / 1o)
2) banane	(2a / 1b / 1e / 2n)
3) bambou	(1a / 2b / 1m / 1o / 1u)
4) bateau	(2a / 1b / 1e / 1t / 1u)
5) bonbon	(2b / 2n / 2o)
6) bouche	(1b / 1c / 1e / 1h / 1o / 1u)
7) bougie	(1b / 1e / 1g / 1i / 1o / 1u)
8) cactus	(1a / 2c / 1s / 1t / 1u)
9) cadeau	(2a / 1c / 1d / 1e / 1u)
10) cahier	(1a / 1c / 1e / 1h / 1i / 1r)
11) camion	(1a / 1c / 1i / 1m / 1n / 1o)
12) canapé	(2a / 1c / 1e / 1n / 1p)
13) canard	(2a / 1c / 1d / 1n / 1r)
14) carton	(1a / 1c / 1n / 1o / 1r / 1t)
15) casque	(1a / 1c / 1e / 1q / 1s / 1u)
16) castor	(1a / 1c / 1o / 1r / 1s / 1t)
17) cerise	(1c / 2e / 1i / 1r / 1s)
18) chaise	(1a / 1c / 1e / 1i / 1h / 1s)
19) cheval	(1a / 1c / 1e / 1h / 1l / 1v)
20) cheveu	(1c / 2e / 1h / 1v / 1u)
21) chèvre	(1c / 2e / 1h / 1r / 1v)
22) cirque	(1c / 1e / 1i / 1q / 1r / 1u)
23) citron	(1c / 1i / 1n / 1o / 1r / 1t)
24) cochon	(2c / 1h / 1n / 2o)
25) coffre	(1c / 1e / 2f / 1o / 1r)
26) crayon	(1a / 1c / 1n / 1o / 1r / 1y)
27) cuisse	(1c / 1e / 1i / 2s / 1u)
28) désert	(1d / 2e / 1r / 1s / 1t)
29) dessin	(1d / 1e / 1i / 1n / 2s)
30) donjon	(1d / 1j / 2n / 2o)
31) douche	(1c / 1d / 1e / 1h / 1o / 1u)
32) dragon	(1a / 1d / 1g / 1n / 1o / 1r)
33) éponge	(2e / 1g / 1n / 1o / 1p)
34) étoile	(2e / 1i / 1l / 1o / 1t)
35) feutre	(2e / 1f / 1r / 1t / 1u)
36) fleuve	(2e / 1f / 1l / 1u / 1v)
37) fourmi	(1f / 1i / 1m / 1o / 1r / 1u)
38) fraise	(1a / 1e / 1f / 1i / 1r / 1s)
39) gâteau	(2a / 1e / 1g / 1t / 1u)
40) gaufre	(1a / 1e / 1f / 1g / 1r / 1u)
41) girafe	(1a / 1e / 1f / 1g / 1i / 1r)
42) glaçon	(1a / 1c / 1g / 1l / 1n / 1o)
43) gourde	(1d / 1e / 1g / 1o / 1r / 1u)
44) jambon	(1a / 1b / 1j / 1m / 1n / 1o)
45) jardin	(1a / 1d / 1i / 1j / 1n / 1r)
46) langue	(1a / 1e / 1g / 1l / 1n / 1u)
47) maison	(1a / 1i / 1m / 1n / 1o / 1s)
48) manège	(1a / 2e / 1g / 1m / 1n)
49) marron	(1a / 1m / 1n / 1o / 2r)
50) miroir	(2i / 1m / 1o / 2r)
51) montre	(1e / 1m / 1n / 1o / 1r / 1t)
52) mouche	(1c / 1e / 1h / 1m / 1o / 1u)
53) mouton	(1m / 1n / 2o / 1t / 1u)
54) narine	(1a / 1e / 1i / 2n / 1r)
55) oignon	(1g / 1i / 2n / 2o)
56) oiseau	(1a / 1e / 1i / 1o / 1s / 1u)

57) orange	(1a / 1e / 1g / 1n / 1o / 1r)
58) otarie	(1a / 1e / 1i / 1o / 1r / 1t)
59) papier	(1a / 1e / 1i / 2p / 1r)
60) parfum	(1a / 1f / 1m / 1p / 1r / 1u)
61) peigne	(2e / 1g / 1i / 1n / 1p)
62) pierre	(2e / 1i / 1p / 2r)
63) piment	(1e / 1i / 1n / 1m / 1p / 1t)
64) pirate	(1a / 1e / 1i / 1a / 1r / 1t)
65) poivre	(1e / 1i / 1o / 1p / 1r / 1v)
66) poulet	(1e / 1l / 1o / 1o / 1t / 1u)
67) poulpe	(1e / 1l / 1o / 2p / 1u)
68) poupée	(2e / 1o / 2p / 1u)
69) prince	(1c / 1e / 1i / 1n / 1p / 1r)
70) pyjama	(2a / 1j / 1m / 1p / 1y)
71) raisin	(1a / 2i / 1n / 1r / 1s)
72) renard	(1a / 1d / 1e / 1n / 2r)
73) requin	(1e / 1i / 1n / 1q / 1r / 1u)
74) rideau	(1a / 1d / 1e / 1i / 1r / 1u)
75) rocher	(1c / 1e / 1h / 1o / 2r)
76) salade	(2a / 1d / 1e / 1l / 1s)
77) scotch	(2c / 1h / 1o / 1t / 1s)
78) sirène	(2e / 1i / 1n / 1r / 1s)
79) soldat	(1a / 1d / 1l / 1o / 1s / 1t)
80) soleil	(1e / 1i / 2l / 1o / 1s)
81) souris	(1i / 1o / 1r / 2s / 1u)
82) tennis	(1e / 1i / 2n / 1t / 1s)
83) tomate	(1a / 1e / 1m / 1o / 2t)
84) tortue	(1e / 1o / 1r / 2t / 1u)
85) tulipe	(1e / 1i / 1l / 1p / 1t / 1u)
86) valise	(1a / 1e / 1i / 1l / 1s / 1v)
87) ventre	(2e / 1n / 1r / 1t / 1v)
88) visage	(1a / 1e / 1g / 1i / 1s / 1v)
89) volcan	(1a / 1c / 1l / 1n / 1o / 1v)
90) voleur	(1e / 1l / 1o / 1r / 1u / 1v)

A : 4 / B : 4 / C : 4 / D : 4 / E : 4 / F : 4 / G : 4 / H : 4 / I : 4 / J : 2 / K : 1 / L : 4 / M : 4 / N : 4 / O : 4 / P : 4 / Q : 1 / R : 4 / S : 4 / T : 4 / U : 4 / V : 4 / W : 1 / X : 1 / Y : 2 / Z : 1 + 15 (spé) = 100 cartes

THEMES (18 mots par thèmes) :

*Nourriture* ; *Nature* ; *Nature (animaux réels et imaginaires)* ; *Vie quotidienne* ; *Ecole et loisir*