

Retrouvez à chaque âge
une collection de jeux adaptée

2+



3+



4+



5+



5+

Jeux de lettres

Une sélection de grilles de jeux connues pour s'initier à la lecture.

Dans ce jeu, l'enfant s'amuse à construire des mots croisés, retrouver des mots cachés ou bien même encore décoder des mots mystères ! Au fur et à mesure, il découvre la place des lettres dans le mot, apprend à identifier des mots dans une grille et à reconnaître les lettres capitales et minuscules.

Ce jeu favorise la compréhension de la **formation des mots**, l'apprentissage des premières notions d'**orthographe** et la capacité de **raisonnement**.

ABC

Lettres et lecture



Observation



Raisonnement

Jeux Ravensburger® n° 24 060 9



Contenu

- 8 planches recto-verso
- 122 jetons Lettres
- 1 règlette de décodage
- 1 notice

ILLUSTRATIONS Benjamin Becue DESIGN GRAPHIQUE Sophie Voisin DESIGN PACKAGING Kinetic MCD

© 2016 Jeux Ravensburger S.A.S.
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstatt
www.ravensburger.com

Ravensburger

Ravensburger

Avant de jouer, détacher tous les jetons Lettres.

Jeu 1 : Mots croisés rapides

2 à 6 joueurs

Préparation

Chacun choisit une **grille de mots croisés**. Les grilles restantes sont mises de côtés. Les jetons Lettres sont mélangés et cachés par le couvercle de la boîte de jeu. Chacun tire **7 jetons** sans regarder.

Comment jouer

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il **place sur sa grille toutes les lettres qu'il peut poser** et échange les lettres qu'il ne peut pas poser avec des lettres tirées au hasard dans la pioche. Puis c'est au tour du joueur suivant qui fait de même.

Fin de la partie

Le premier qui a complété sa grille a gagné.



Jeu 2 : Mots cachés

2 à 6 joueurs et par équipes de 2

Préparation

Chacun choisit une **grille de mots cachés**. Les grilles restantes sont mises de côté. Les **jetons** sont mélangés et cachés par le couvercle de la boîte de jeu.

Comment jouer

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il **annonce le nombre de lettres qu'il veut tirer** : 3, 4, 5, ou 6 lettres maximum. Il voit s'il peut former un des mots cachés dans sa grille.

- **S'il peut former un mot**, il pose ses lettres.
- **Sinon** il échange ses lettres avec de nouvelles lettres de la pioche.

Puis, c'est au tour du joueur suivant d'annoncer le nombre de lettres qu'il souhaite tirer.

Quand un joueur réussit à trouver et former tous ses mots cachés, il annonce ses 4 mots cachés. Les autres continuent jusqu'à avoir complété leur grille.

Fin de la partie

Le premier qui a complété sa grille a gagné.

Pour jouer seul
Cacher les lettres sous le couvercle de la boîte. Commencer avec 2 grilles et tirer 15 lettres au hasard. Placer le maximum de lettres, puis échanger les lettres qui ne peuvent être posées sur la grille. Essayer de la compléter le plus vite possible.

J'ai tiré 5 lettres et je place le mot « nid »

M P

A	J	O	T	R	U	Z	E
M	É	G	É	E	F	I	V
O	S	A	B	O	T	R	Y
I	O	N	U	S	A	V	L
R	V	T	A	N	X	E	N
A	K	É	P	I	I	A	U
V	A	L	I	D	N	U	X
E	L	I	S	A	Y	T	E

Jeu 3 : Le jeu du troc

2 à 4 joueurs

Préparation

La partie se déroule en **deux manches** : la première manche se joue d'un côté de la planche, la seconde en retournant la planche. Chaque joueur prend **1 grille**. Les **jetons Lettres** sont mélangés et posés entre les joueurs. Ceux-ci peuvent choisir de jouer avec les majuscules ou les minuscules.

Chaque joueur observe attentivement sa grille. En effet les 3 mots codés sont les noms d'objets, de meubles ou d'éléments figurant dans la scène.

Comment jouer

Le plus jeune commence. Il annonce la **lettre** qu'il souhaite prendre et le **chiffre** auquel il pense qu'elle correspond. Il prend alors autant de fois cette lettre que le chiffre figurant sur sa grille et les pose dessus.

Puis c'est au tour du joueur suivant. Si un joueur au fil du jeu s'aperçoit qu'il s'est trompé, il a le droit de remettre toutes les lettres qui ne correspondent pas et passe un tour.

Quand un joueur a trouvé ses 3 mots codés, il vérifie avec la **réglette de décodage** s'il a trouvé les bons mots.

- **Si oui**, il remporte la manche
- **sinon** la manche est attribuée au joueur adverse.

Les deux joueurs retournent leur grille et celui qui a perdu commence. La deuxième manche se déroule comme la première.

Fin de la partie

Le joueur qui a gagné les deux manches, gagne la partie.



Je pense que le 16 correspond à la lettre P.

3	8	9	5	14	
P	6	5	12	12	5
P	21	9	20	19	

Quand ma planche est remplie, je contrôle avec ma réglette.



Jeu 4 : Pour jouer seul

Prendre chaque planche et essayer de **repérer le code** en recherchant pour chacun des mots les lettres semblables.

Placer toutes les lettres correspondant au même chiffre.

Vérifier avec les scènes illustrées et la réglette de décodage.

