

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# Alphabet

Ce jeu de patience est amusant à tout âge, grâce aux multiples combinaisons qu'il comporte. Les très jeunes enfants peuvent apprendre facilement à lire par cette méthode visuelle qui les amuse, les enfants plus âgés apprennent l'orthographe et les parents considèrent l'Alphabet comme un jeu de société délassant. Avant de commencer à jouer on choisit un meneur du jeu. Les règles du jeu sont classées par ordre en commençant par les plus faciles.

1. former des mots
2. étaler les mots
3. deviner les mots
4. leçon de grammaire
5. leçon de vocabulaire
6. réflexes rapides
7. phrases inattendues
8. anagrammes
9. de gauche à droite et de droite à gauche
10. le plus grand nombre de mots

## 1) former des mots

On commence par apprendre les lettres aux jeunes enfants.

Puis on augmente progressivement les difficultés.

Les petits doivent d'abord épeler les lettres une à une, puis dire le mot entier.

Exemple : L-I-T, LIT ; T-A-B-L-E, TABLE.

On peut également varier et énoncer un mot. Les enfants doivent alors le former en étalant les lettres l'une après l'autre.

## 2) étaler les mots

Pour des enfants un peu plus âgés, on peut organiser de petits concours

Exemple : les lettres étant étalées au milieu de la table, on énonce un mot difficile tel que « exposition ». Qui pourra rassembler et étaler le mot le premier ?

## 3) deviner les mots

Le meneur du jeu pose la boîte contenant les lettres devant lui, Il sort les lettres une à une. Les enfants doivent construire des mots avec les lettres qui viennent s'étaler sur la table.

Exemple : Les lettres T, A et R sortent l'une après l'autre. Le premier des enfants qui crie rat a le droit de prendre ces 3 lettres et de les étaler devant lui. Le jeu continue ensuite.

Le premier des joueurs qui a formé dix mots gagne la partie.

## 4) leçon de grammaire

En jouant comme en 3), on augmente la difficulté en exigeant seulement des mots de 2 ou 3 syllabes, des substantifs, des verbes, des adjectifs, etc.

## 5) leçon de vocabulaire

Le meneur du jeu distribue à chacun des joueurs 15 lettres prises au hasard.

Les joueurs doivent avec leurs 15 lettres essayer de former des mots de 3, 4, 5, jusqu'à 10 lettres. Tous ces mots doivent être différents. Les joueurs n'ont pas le droit de s'aider mutuellement.

Chaque mot est payé d'un point. Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a gagné le plus de points.

## **6) réflexes rapides**

Le meneur du jeu distribue 15 lettres à chacun des joueurs.

Puis il pose des questions comme : nom d'un peintre, d'un acteur, d'un compositeur, d'un auteur, d'une ville, d'un département, etc. etc. Avec leurs 15 lettres, les joueurs doivent trouver à chaque question le mot demandé. Le meneur du jeu note le nom de celui qui a fini le premier.

## **7) phrases inattendues**

Trois personnes au moins doivent participer à ce jeu.

Le meneur du jeu distribue 5 ou 10 lettres à chaque joueur. Les lettres restantes sont réunies en tas. Chaque joueur doit former un mot.

Exemple :

- le 1<sup>er</sup> une préposition ou un nombre ;
- le 2<sup>e</sup> un adjectif ;
- le 3<sup>e</sup> un substantif ;
- le 4<sup>e</sup> un verbe, etc.

Lorsqu'un joueur n'a pas assez de lettres pour former un mot, il peut piocher dans le tas.

Lorsque tous les joueurs ont fini, le N° 1 lit sa préposition ou son chiffre, le deuxième son adjectif, etc.

Les phrases les plus drôles et les plus inattendues se trouvent ainsi construites.

## **8) anagrammes**

Chaque joueur reçoit dix lettres. Le restant est réuni en tas. Les joueurs doivent former un mot de telle sorte que l'ordre des lettres changeant, on obtienne un autre mot français.

Exemple : baton-nabot, rate-tare.

Lorsqu'un joueur n'a pas assez de lettres il peut piocher dans le tas. Le gagnant peut être : soit celui qui a composé le plus de mots, soit celui qui a trouvé le mot le plus long.

## **9) de gauche à droite et de droite à gauche**

On peut encore augmenter la difficulté du jeu N°8 en stipulant que les mots ainsi composés doivent pouvoir être lus aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche.

Exemple : ne-en, saper-repas, rein-nier.

## **10) le plus grand nombre de mots**

Le meneur du jeu choisit un mot, par exemple : Route. En employant les lettres de ce mot, les joueurs doivent trouver d'autres et les écrire sur une feuille de papier. Les substantifs sont seuls admis.

Exemple : route, roue, trou, tour, or. Avant de commencer, le meneur du jeu fixe un délai.

Ce délai étant expiré, le joueur qui a trouvé le plus grand nombre de mots a gagné. Bien entendu : ces mots doivent être contrôlés par le meneur du jeu. C'est très amusant de voir quelle grande quantité de mots on peut tirer même d'un mot court.