

## Retrouvez à chaque âge une collection de jeux adaptée

2+



3+



4+



5+



3+

# ABC

Un jeu incontournable pour découvrir  
les lettres de l'alphabet !

Ce coffret aux illustrations colorées propose plusieurs modes de jeux évolutifs pour identifier l'initiale des mots, associer des lettres à des images, reconnaître les différentes graphies, ou encore apprendre à former l'alphabet en lettres minuscules et majuscules.

Un jeu qui favorise la **capacité de concentration**,  
d'**écoute** et de **raisonnement**.

ABC  
Lettres et  
lecture

Écoute

Langage

Jeux Ravensburger® n° 24 042 5



### Contenu

- 26 paires de cartes-puzzles Lettres  
Au recto, à gauche : une image avec son nom dessous et à droite : l'initiale du mot correspondant.  
Au verso, à gauche : la lettre en majuscule et à droite : la lettre minuscule correspondante.
- 2 paires de cartes-puzzles Alphabet
- 1 notice

ILLUSTRATIONS Coralie Vallageais 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

## Jeu 1 : Le jeu des échanges

2 joueurs ou +

### Préparation

Mélanger **toutes les cartes, Images et Lettres** et les distribuer entre tous les enfants. Chacun pose les cartes, **face (fond blanc) visible**, devant lui. Si un joueur possède déjà une paire parmi ses cartes, il la pose tout de suite au milieu de la table.

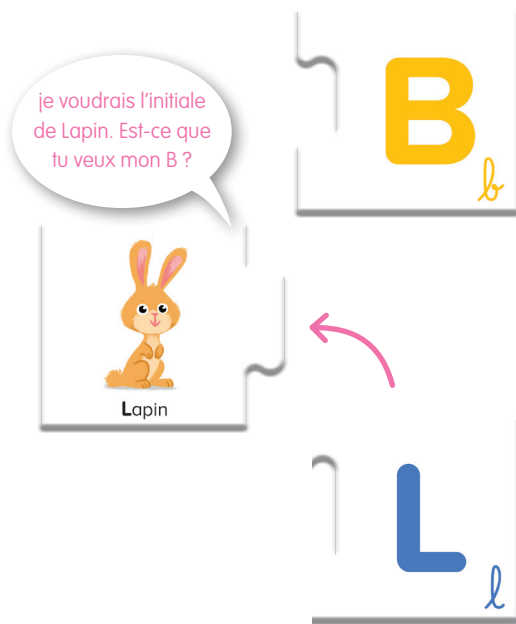
### Comment jouer

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun demande à son tour de jeu, à l'un des autres enfants, une carte qui correspond à l'une des siennes. En échange, il lui propose l'une de ses cartes.

- **Si l'échange a lieu**, il peut assembler ses paires et c'est au tour du joueur suivant.
- **Si l'échange n'a pas lieu**, c'est au tour du suivant.

### Fin de la partie

Le premier qui reconstitue toutes ses paires a gagné.



## Jeu 3 : Pour jouer seul

### Préparation

Choisir **10 paires de cartes connues**. Remettre les autres dans la boîte.

Détacher soigneusement les paires choisies. Placer les cartes au milieu de la table, **face visible**, et bien mélanger.

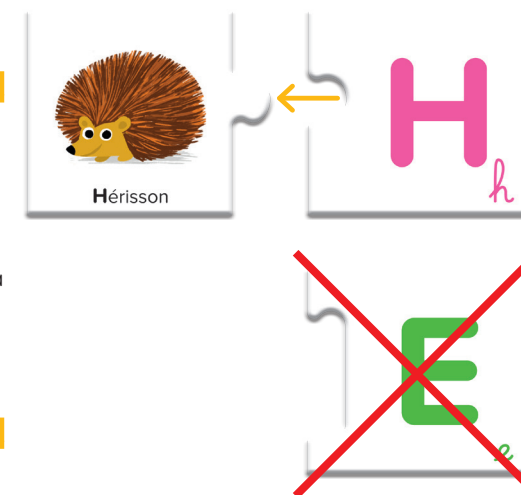
### Comment jouer

Choisir une image et la poser devant soi. Chercher l'initiale correspondante. À chaque fois, annoncer à voix haute le nom de l'image de la carte et son initiale. La découpe des pièces indique si les deux cartes correspondent.

- **Si le joueur a assemblé les bonnes cartes**, il met la paire de côté.
- **Si les pièces ne correspondent pas**, le joueur remet la lettre au milieu de la table.

### Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque toutes les paires ont été reconstituées. Essayer ensuite avec 20, même 26 paires.



## Jeu 2 : La course aux cartes

3 joueurs ou +

### Préparation

Distribuer les cartes équitablement comme dans « le jeu des échanges ». Cette fois, chacun garde ses **cartes cachées** (derrière un livre ouvert par exemple). Si un joueur possède une paire parmi ses cartes, il la pose tout de suite au milieu de la table.

### Comment jouer

L'enfant le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, chacun demande à un autre enfant une carte qui correspond à l'une des siennes.

- **Si l'échange a lieu**, le joueur peut interroger un autre enfant différent tant qu'il obtient la carte demandée.
- **Si l'échange n'a pas lieu**, c'est au tour du suivant.

Toutes les paires reconstituées doivent être posées au milieu de la table

### Fin de la partie

Le premier qui reconstitue toutes ses paires a gagné.

