

La malle «l'ABéCéDaire» *des éditions l'Édune*

Une collection unique de 20 imagiers.

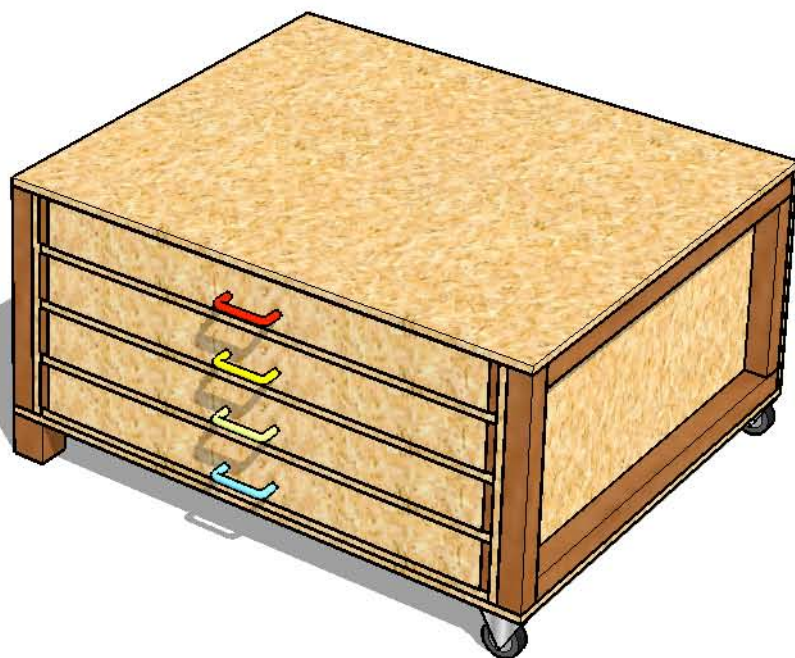


Après le très grand succès rencontré par l'exposition itinérante «l'ABéCéDaire» réalisée en coproduction avec les éditions l'Édune, Swann expo a conçu une malle jeu directement inspirée de la collection et de l'exposition.

Entièrement basé sur le jeu, cette malle entraîne les enfants à la découverte des univers graphiques des 21 illustrateurs qui ont donné vie à ce fabuleux Abécédaire.

Un souffle nouveau a ébouriffé ce genre un peu poussiéreux. Décalé dans le ton, décalé dans l'illustration chaque album de la collection est un petit chef d'œuvre de poésie et d'humour.

La malle «l'ABéCéDaire» concentre le foisonnement créatif de la collection au travers de 5 jeux qui font appels aux dons de déduction, de réflexion et de création de tous les enfants de 5 à 105 ans...





La malle fermée. Deux poignées de transport et deux roulettes permettent de la déplacer aisément.
Les quatre tiroirs ouverts laissent entrevoir les jeux. Les tiroirs de la malle sont prévus pour se retirer et se replacer facilement dans leur logement.





Le tiroir bleu rassemble tous les plateaux des jeux.



Le tiroir vert rassemble les pièces des jeux «ABC Dessiné» et «Croque image».



Le tiroir jaune rassemble les pièces des jeux «l'Étoile des mots» et «Rébus».



Le tiroir jaune rassemble les pièces du jeu du «Mot caché».



Toutes les pièces du jeu «l'Étoile des mots».



Toutes les pièces du jeu du «Rébus».



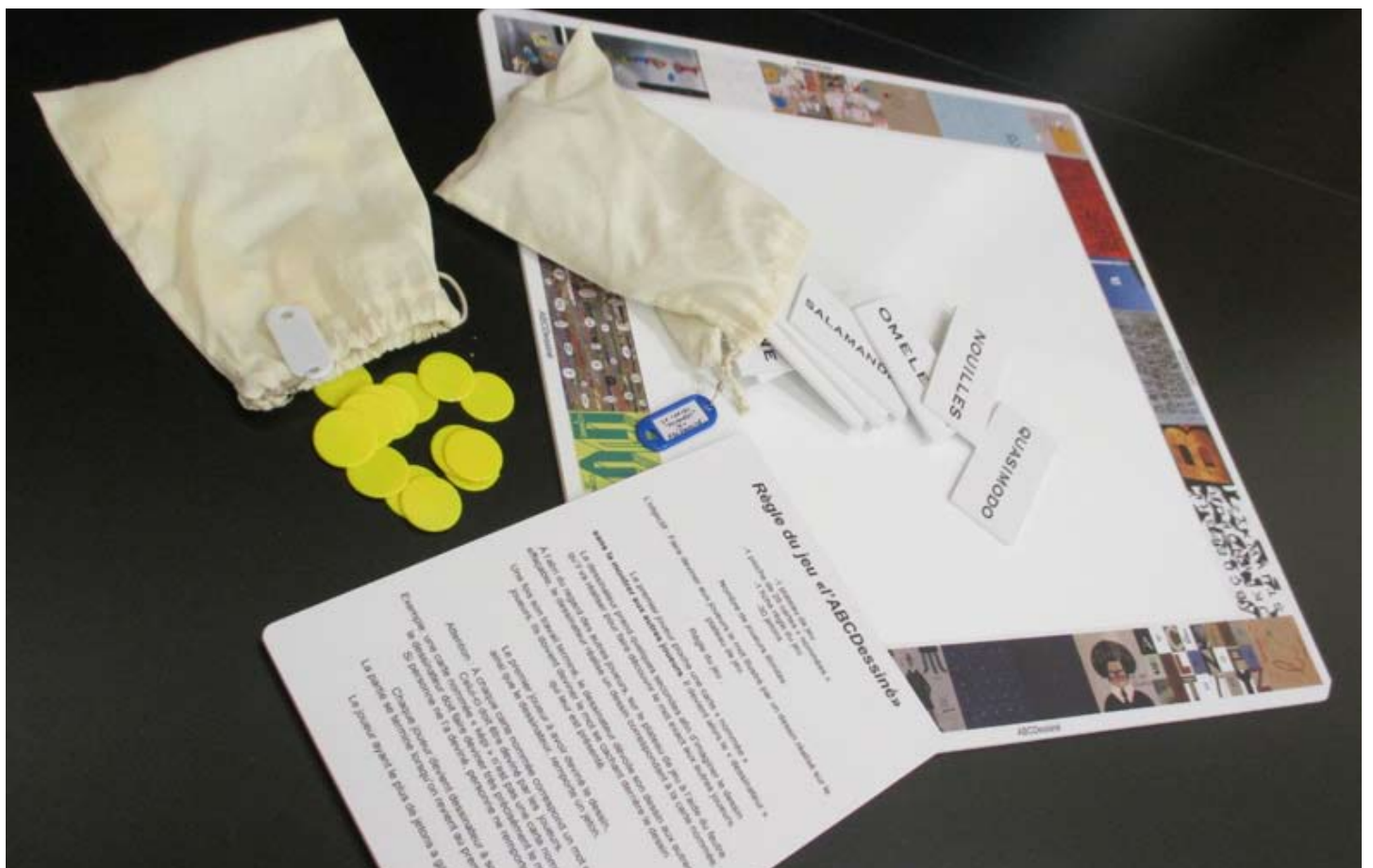
Toutes les pièces du jeu «le Croque image».



Les 44 cartes et le sablier du jeu «le Croque image».



Toutes les pièces du jeu «le Mot caché».



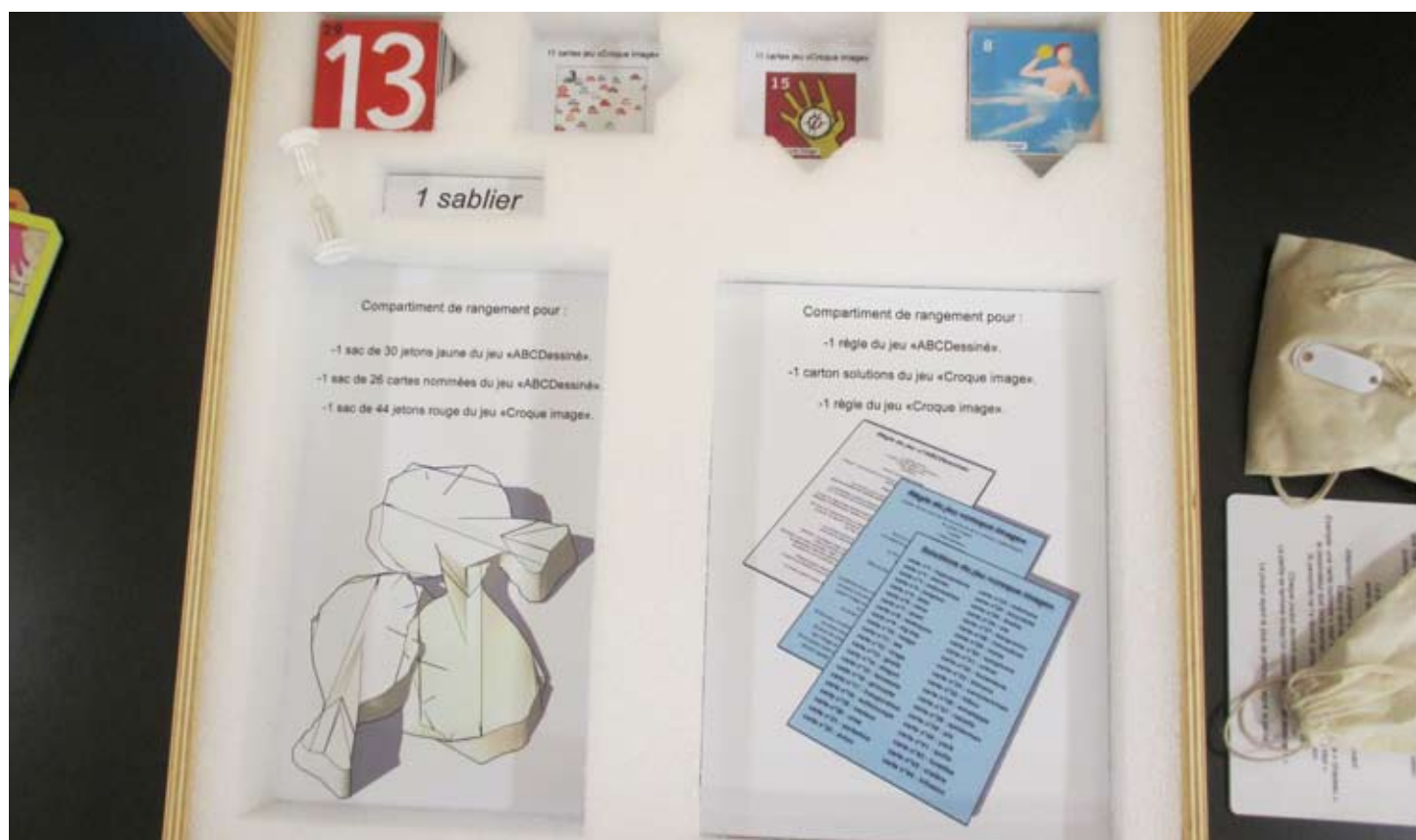
Toutes les pièces du jeu «l'ABCDessiné».



Pour faciliter le rangement des pièces des jeux, leurs espaces de stockage sont tous repérés dans les tiroirs.

Ci-dessus, le plan de rangement de tous les plateaux de jeux.

Ci-dessous, le plan de rangement des pièces des jeux «ABCDessiné» et «Croque image».



Règle du jeu «l'ABC Dessiné»

- 1 plateau de jeu
- 1 pioche de 26 cartes « nommées »
- 1 fiche règle du jeu
- 30 jetons

Nombre de joueurs illimités

L'objectif : Faire deviner aux joueurs le mot illustré par un dessin réalisé sur le plateau de jeu.

Règle du jeu :

Le premier joueur pioche une carte « nommée »
sans la montrer aux autres joueurs. Il devient alors le « dessinateur ».

Le dessinateur prend quelques secondes afin d'imaginer le dessin qu'il va réaliser pour faire découvrir le mot exact aux autres joueurs.

À l'abri du regard des autres joueurs, sur le plateau de jeu à l'aide du feutre effaçable, le dessinateur réalise un dessin correspondant à la carte nommée.

Une fois son travail terminé, le dessinateur dévoile son dessin aux autres joueurs. Ils doivent deviner le mot se cachant derrière le dessin qui leur est présenté.

Le premier joueur à avoir deviné le dessin, ainsi que le dessinateur, remporte un jeton.

Attention : À chaque carte nommée correspond un mot exact. Celui-ci doit être deviné par les joueurs.

Exemple: une carte nommée « képi » n'est pas une carte nommée « chapeau », le dessinateur doit faire deviner très précisément le mot « képi ».

Si personne ne l'a deviné, personne ne remporte de jeton

Chaque joueur devient dessinateur à son tour.
La partie se termine lorsqu'on revient au premier dessinateur.

Le joueur ayant le plus de jetons a gagné la partie.

Règle du jeu «l'étoile des mots»

.1 plateau de jeu de 60 images de la collection l'ABÉCÉDAIRE (non lettré, fond orange) **version pour joueurs confirmés.**

.1 plateau de jeu de 60 images de la collection l'ABÉCÉDAIRE (lettré, fond jaune) **version pour joueurs débutants.**

.1 pioche de jetons lettre, 1 fiche solutions, 1 fiche règle du jeu

De 2 à 4 joueurs ou plusieurs équipes de deux joueurs.

Un maître du jeu pour valider les réponses avec la fiche solutions.

Le but du jeu : le joueur ou l'équipe qui n'a plus de jeton lettre ou à qui il en reste le moins gagne la partie.

Un maître du jeu est désigné, il ne pourra pas participer au jeu, mais il sera l'arbitre et détenteur de la fiche solutions.

Règle du jeu :

Chaque joueur pioche 10 jetons lettre qu'il pose devant lui.

Le premier joueur place un de ses jetons lettre sur l'image correspondante sur le plateau de jeu et nomme à haute voix l'illustration désignée.
(ex : V sur l'illustration VIOLON).

Le maître du jeu valide ou pas ce choix à l'aide de la fiche solutions. Si le joueur s'est trompé, le maître du jeu le lui signifie sans pour autant lui donner la bonne réponse, pour ne pas dévoiler la lettre qu'illustre l'image aux autres joueurs.

Le joueur qui s'est trompé récupère son jeton lettre.

Le joueur qui a bien répondu laisse son jeton lettre sur le plateau de jeu.

C'est au joueur suivant de jouer.

Chaque image du plateau ne peut recevoir qu'un jeton lettre.

La partie s'achève dès qu'un joueur n'a plus de jeton lettre ou bien, c'est le joueur à qui il en reste le moins qui gagne.

Règle du jeu «croque image»

-1 plateau de jeu avec les 20 couvertures de la collection l'ABéCéDaire.

-44 cartes images

-1 sablier

-1 fiche solutions

-1 fiche règle du jeu

-44 jetons

De 2 à 4 joueurs ou plusieurs équipes de deux joueurs.

Un maître du jeu pour valider les réponses avec la fiche solution.

Le but du jeu : L'équipe ou le joueur qui remporte
le premier 8 jetons a gagné la partie.

Mise en place du jeu : Les cartes sont étalées et retournées
autour du plateau de jeu

Règle du jeu :

Le premier joueur ou la première équipe pioche une carte image au hasard.

Le joueur a le temps de l'écoulement du sablier pour proposer un mot et
poser l'image sur la lettre correspondante (exemple: Bateau sur «B»)

Le maître de jeu valide ou pas la réponse.

Le joueur qui a reconnu l'image et l'a placée sur la lettre
correspondante a gagné un jeton.

Si le joueur ne place pas l'image sur la bonne lettre, il passe la carte image
au joueur suivant qui à son tour tentera de reconnaître l'image.

Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur reconnaisse le mot illustré
par l'image et qu'il la pose sur la bonne lettre du plateau de jeu.

Si un joueur pose une image sur la mauvaise lettre, un jeton lui sera retiré
de son capital. S'il n'a pas de jeton, aucun jeton ne lui sera retiré.

Règle du « jeu du rébus »

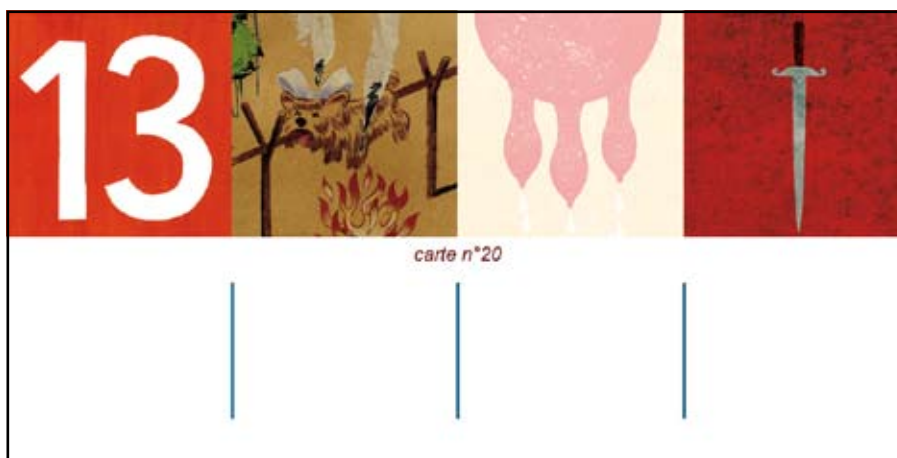
- 26 « fiche rébus »
- 1 pioche de jetons lettrés
- 1 sablier d'une minute
- 1 fiche « solutions des rébus »
- 1 fiche « règle du jeu du rébus »

À chaque tour, un joueur prend le rôle de maître du jeu. C'est lui qui sera le dépositaire de la fiche « solution des rébus » et vérifiera la justesse des réponses des autres joueurs. Chaque joueur pioche une des 26 « fiche rébus » du jeu. Cette « fiche rébus » propose au joueur de deviner un mot de 4 lettres. Le sablier est retourné. Les joueurs vont avoir 1 minute pour deviner le mot qui se dissimule derrière les quatre images qui illustrent la fiche rébus.

Comment deviner le mot ?

C'est la première lettre de chaque mot illustré par une image qui, placées bout à bout, reconstituent le mot dans son intégralité.

Exemple :



Ici, le mot à trouver est « TYPE » : T comme treize, Y comme yorkshire, P comme pis, E comme épée.

À l'aide des jetons lettrés, les joueurs vont devoir placer les bonnes lettres sous les bonnes images.

Si un joueur ne découvre pas ou se trompe dans l'énoncé du mot caché derrière son rébus, il remet la fiche rébus dans la pioche.

Le joueur qui a deviné juste garde sa fiche rébus.

Le gagnant est celui qui aura élucidé le plus grand nombre de rébus à la fin de la partie.

Règle du jeu «le mot caché»

- 1 plateau de jeu
- 1 feutre effaçable
- 50 cartes images
- 1 fiche règle du jeu

À partir de 3 joueurs.

L'objectif : Découvrir le plus grand nombre de mots cachés

Règle du jeu

À tour de rôle, chaque joueur va proposer aux autres joueurs de découvrir un mot.

Ce joueur va devenir l'animateur du jeu.

L'animateur pioche une carte image. En fonction du nombre de lettres que comporte le mot, il inscrit seulement 1 ou 2 lettres qui le compose sur le tableau effaçable du plateau de jeu. Il remplace chaque lettre manquante par des tirets. Exemple: E - -P - - - - pour le mot ELEPHANT.

Les joueurs, à tour de rôle, proposent une lettre pour remplacer un tiret.

Si le joueur propose une lettre qui ne compose pas le mot à découvrir, c'est au joueur suivant de jouer.

Si la lettre est validée par l'animateur, celui-ci remplace le tiret par la lettre découverte par le joueur, ce dernier pouvant alors proposer un mot.

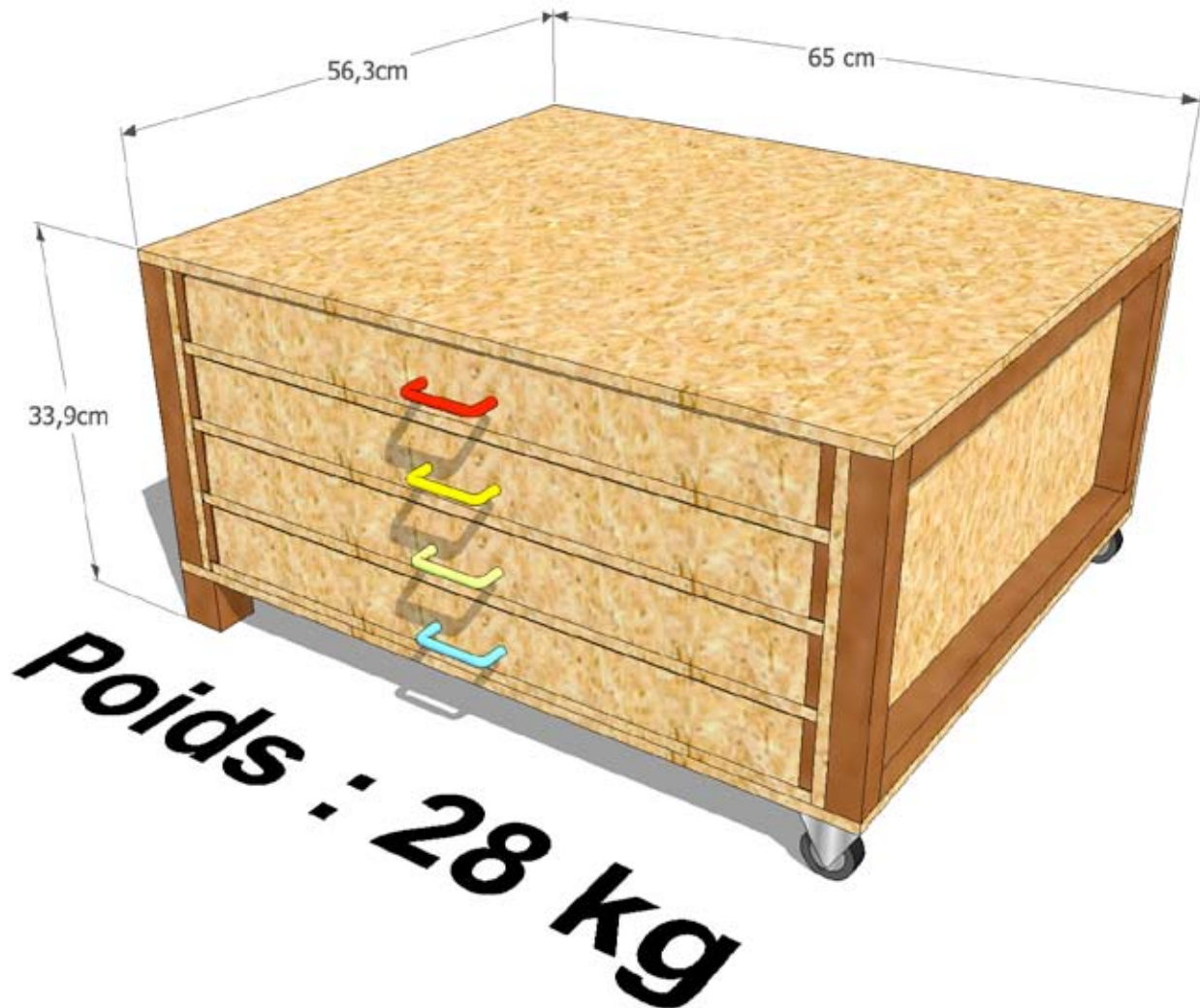
Si le joueur trouve le bon mot, il remporte la carte image.

C'est au joueur suivant de devenir l'animateur.

Le gagnant est le premier joueur à découvrir 5 mots.

La malle «l'ABéCéDaire»

Fiche technique



La malle est livrée sur une petite palette en bois. Elle est protégée par deux couches de carton alvéolaire et emballée dans un film de plastique étirable pour sécuriser ses manutentions lors de sa livraison.

Le coût du transport est compris dans le prix de vente de la malle.