

Le petit bac

- 42 cartes thèmes
- 40 jetons pièces
- 1 roue des lettres

Pour les plus petits (jeu seul, avec un adulte) :

Le joueur tire **une carte thème**, puis il fait tourner la **roue des lettres**.
Il cherche le plus de mots possible commençant par la lettre
et correspondant au thème de la carte.
Il gagne **1 pièce** pour chaque mot.

Pour les plus grands :

Avant de jouer

Chaque joueur se munit d'un **crayon** et d'une **feuille de papier**.
On tire **6 cartes thèmes** et les joueurs les recopient en colonne sur leur feuille.

Comment jouer ?

La partie se joue en **plusieurs manches** :

- Au début de chaque manche, un des joueurs fait tourner la **roue des lettres**.
- Quand la roue s'arrête, les joueurs **inscrivent** sur leur feuille pour **chacun des 6 thèmes un mot** commençant par la lettre désignée.
- La manche se termine lorsqu'un des joueurs a trouvé un mot pour chacun des 6 thèmes.
- Les joueurs gagnent **1 point** pour chaque mot correct. Celui qui en a le plus gagne **une pièce d'or**. En cas d'égalité, chaque joueur gagne une pièce.

Fin de la partie

Le premier joueur qui obtient **5 pièces d'or** gagne la partie.

Retrouve les livres du Prince de Motordu sur : www.gallimard-jeunesse.fr

Nathan

Prince de Motordu par Pef © Gallimard Jeunesse

© 2017 Diset. Conception Nathan.

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 429

Nathan



LE PETIT BAC DU prince de Motordu

vocabulaire

dès 6 ans

2 joueurs et +

15 min.

« R » COMME...



42 cartes thèmes



1 roue des lettres



40 jetons pièces



48 grandes cartes images



Cherche et trouve

- 48 grandes cartes images
- 40 jetons pièces
- 1 roue des lettres

Comment jouer ?

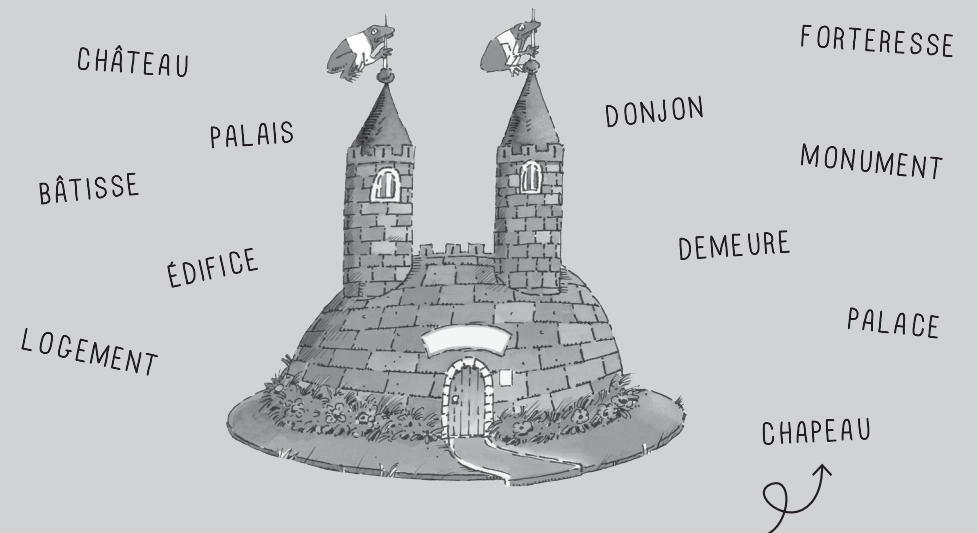
La partie se joue en **plusieurs manches** :

- Au début de chaque manche, un des joueurs tire **3 grandes cartes images**, qu'il pose au milieu de la table.
- Puis, il fait tourner la **roue des lettres**.
- Quand la roue s'arrête, **tous les joueurs** cherchent dans les grandes images un mot commençant par la lettre désignée.
- Le premier joueur qui a trouvé un mot **pose son doigt** sur le personnage, l'animal ou l'objet et le dit à voix haute.
- Si le mot est admis par les autres joueurs, il gagne **une pièce d'or**.
- Les cartes images sont alors remises dans la pioche et un joueur tire **3 nouvelles cartes**.

Fin de la partie

Le premier joueur qui obtient **8 pièces d'or** gagne la partie.

Les joueurs devront parfois faire preuve d'**imagination** pour trouver des mots, en proposant par exemple des synonymes moins usités :



Et comme nous sommes chez le **Prince de Motordu**, les **Mots Tordus** sont les bienvenus !