

Contenu : 1 arbre en carton (4 pièces), 1 rouleau de ruban adhésif double face, 96 points velcro, 86 pommes en carton, 48 cartes de mots.

Avec le jeu de L'arbre aux lettres, les plus petits pourront se lancer dans la reconnaissance des lettres et les utiliser pour former des mots.

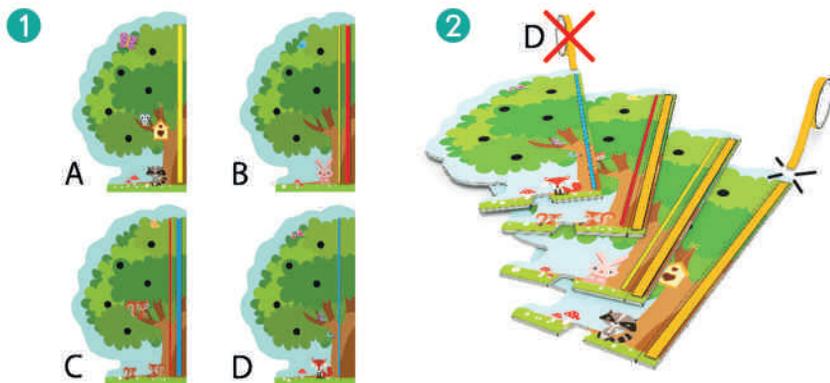
Différentes pommes contenant chacune une lettre sont placées sur un arbre en carton. En jouant avec celui-ci, les enfants devront trouver, identifier et ordonner correctement les lettres dont ils ont besoin pour former les mots qui apparaissent sur les cartes.

INSTALLATION

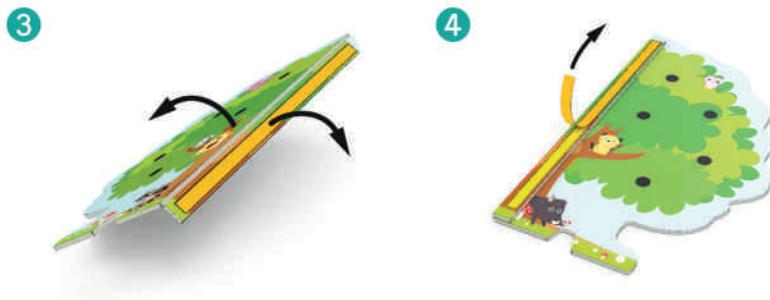
Avant de jouer pour la première fois, l'arbre doit être assemblé et les points velcro doivent être fixés sur les pommes.

Pour assembler l'arbre, séparez les quatre parties qui le composent et placez-les par ordre alphabétique selon la lettre inscrite au pied du tronc de chacune d'elles (1).

Ensuite, prenez le ruban adhésif double face et collez-en une bande sur la ligne colorée qui se trouve au-dessus des lettres A, B et C, sans enlever la protection de la partie supérieure du ruban. ATTENTION, ne mettez pas de ruban adhésif sur la partie D (2).



Ensuite, repliez la languette supportant le ruban de la partie A jusqu'à ce qu'elle repose sur le verso de la même pièce (3) puis retirez la protection du ruban adhésif (4).

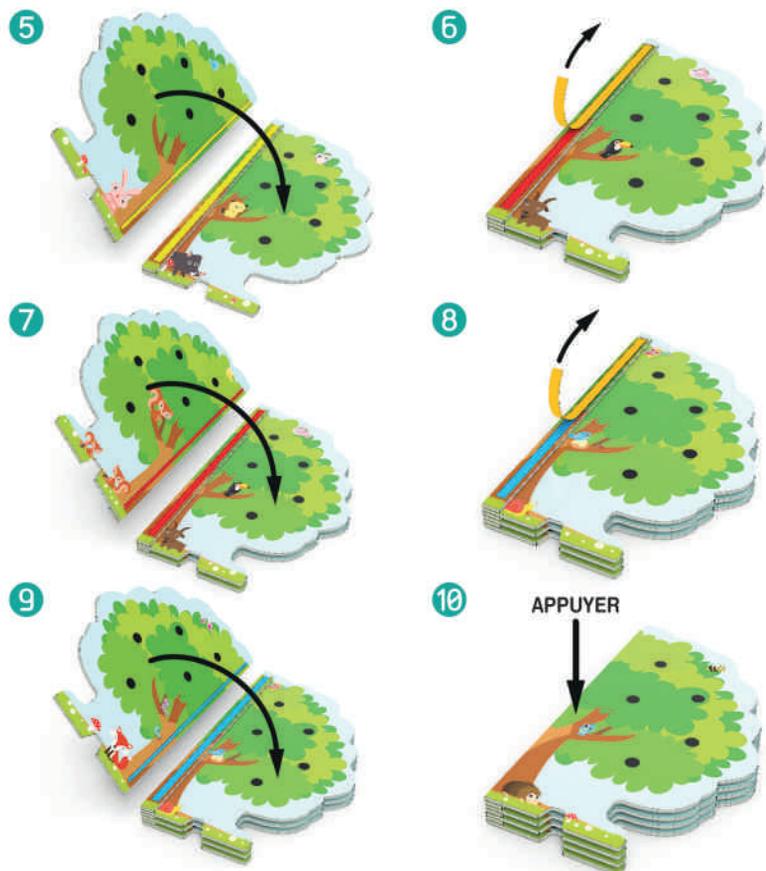




En gardant la languette pliée, posez, sur le ruban adhésif de la partie A, la ligne pointillée de la même couleur (jaune) de la partie B (5).

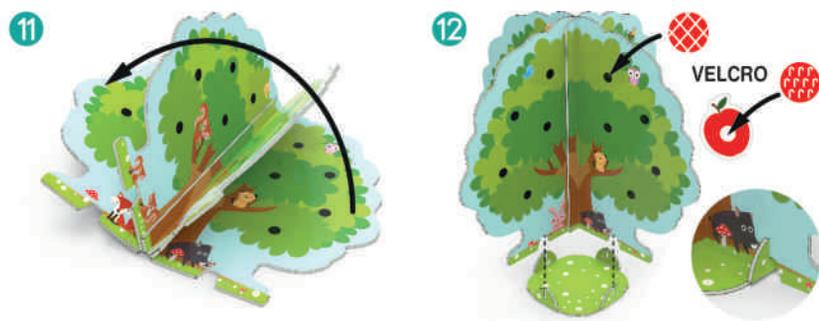
Répétez la même opération avec les parties suivantes (6), (7), (8) et (9).

Une fois les quatre parties superposées et collées entre elles, exercez une pression sur la partie avec le ruban adhésif pour vous assurer que les pièces adhèrent bien entre elles (10).



Dépliez l'arbre (11) et montez-le sur la base après avoir plié vers le haut les quatre languettes pour le fixer sur celles-ci (12).

Une fois l'arbre assemblé, collez un point velcro (partie rugueuse) sur chaque point noir de l'arbre et un autre point (partie lisse) derrière chacune des pommes.





FORMONS DES MOTS

Accrochez une pomme au hasard sur chacun des points velcro de l'arbre et laissez le reste face cachée sur la table à la portée de tous les joueurs.

Chaque enfant s'assoit devant un quadrant de l'arbre, prend 1 carte de mot au hasard et commence la partie.

Tous les enfants prennent simultanément toutes les pommes de leur quadrant qui contiennent une lettre du mot écrit sur leur carte et qu'ils n'ont pas encore. Une fois que tout le monde a terminé, on remplit les vides qui ont été laissés dans l'arbre en piochant au hasard les pommes laissées à l'envers. Les joueurs ne peuvent cueillir aucune des lettres qu'ils viennent eux-mêmes de placer sur l'arbre. Lorsque l'arbre est à nouveau plein, on le fait tourner d'un quart de tour vers la droite pour que chaque enfant ait un nouveau quadrant devant lui et que chacun cueille à nouveau les pommes avec les lettres manquantes à son mot.

Si un joueur a devant lui une pomme dorée avec un astérisque, il peut la prendre, cependant il ne pourra en cueillir aucune autre ce tour-ci. La pomme dorée remplace n'importe quelle lettre. La pomme avec un ver peut être utilisée pour demander à un autre joueur la lettre que l'on veut et si celui-ci l'a dans le quadrant qu'il a devant lui, il doit la lui donner. Dans le cas contraire, la pomme avec le ver n'a aucun effet. Une fois utilisée, la pomme avec le ver est défaussée.

Lorsqu'un joueur a terminé son mot, il le lit à haute voix, remélange les pommes qu'il a utilisées pour le compléter dans la pile de pommes face cachée et prend une nouvelle carte pour continuer à jouer.

Le premier joueur à compléter trois mots remportera la partie.



CUEILLETTE DE MOTS

L'un des joueurs prend quatre cartes sans que les autres les voient et place dans chaque quadrant les lettres correspondant à l'un des mots des cartes. Il complète ensuite les espaces vides de l'arbre avec des lettres piochées au hasard.

Ceci fait, il prend quatre autres cartes, les mélange avec les premières et les place toutes face visible sur la table.

Le reste des joueurs regarde les cartes et cherche dans quel quadrant de l'arbre se trouvent les lettres nécessaires pour former les mots qu'elles indiquent. Lorsqu'un joueur trouve toutes les lettres d'un mot dans l'un des quadrants, il l'annonce et le lit à haute voix, en pointant les lettres une à une. Si c'est correct, le joueur remporte la carte et continue de jouer.

Le jeu se termine lorsque les 4 mots ont été trouvés. Celui qui a le plus de cartes remporte la partie.





 = 48

 = 85

Ref.18832



NC899/04/18832

ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 - 08192 Sant Quirze del Vallès - Espagne
www.educaborras.com

