“J_pmsc bc j_ npčjcarspc ”

Ref. 20037

EPELONS !

Système de jeu qui consiste à épeler mentalement et à segmenter les mots avec lesquels les images qui apparaissent sur les fiches sont nommés en lettres.

Objectif : Obtenir le nombre maximum d'images en suivant les instructions sur la roue à chaque manche et obtenir la plus grande quantité d'étoiles à la fin de la partie.

Fiches nécessaires pour jouer : roue des lettres, les images et les étoiles.

1. Placer toutes les fiches image face visible.
2. Tour à tour, en commençant par le participant dont le prénom a le plus de syllabes, on tourne la flèche de la roue. S'il y a une égalité de syllabe dans les prénoms, commencera le plus jeune.
3. Ensuite, tous les participants doivent trouver des images contenant la lettre indiquée par la flèche de la roue (la lettre peut être située n'importe où dans le mot).
4. Chacun doit vérifier que les images prises par les autres sont correctes.
5. Le joueur avec le plus d'images remporte la manche et prend une fiche étoile.
6. Les cartes image sont rendues et sont toutes à nouveau retournées face visible.
7. En respectant les tours, les étapes précédentes seront répétées, jusqu'à ce que tous les joueurs aient tourné la flèche, ou jusqu'à ce que toutes les fiches étoiles aient disparu.
8. Le participant qui a le plus d'images à la fin du jeu gagne.

Option avec la roue de position des lettres : Elle doit être utilisée avec la roue des lettres pour indiquer s'il faut rechercher des images qui commencent par cette lettre, qui la contiennent ou qui ne la contiennent pas.

Option avec la roue des syllabes : Elle peut être utilisée avec la roue des lettres. Vous devez trouver des images qui répondent aux conditions des deux roues.

Option avec la roue position des lettres et roue des syllabes : Vous pouvez utiliser ces deux roues avec la roue des lettres. Vous devez rechercher des images qui remplissent les conditions des trois roulettes.

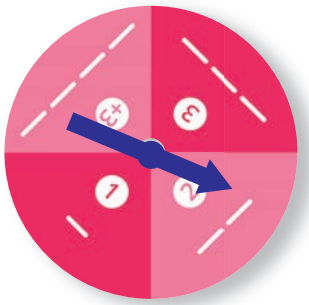
Option avec la roue à thème : à toutes les options précédentes, vous pouvez ajouter la roue à thème. Il faut trouver des images répondant aux conditions des roulettes utilisées.

www.akroseducational.com

Examples :

1

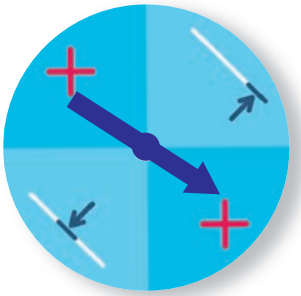
2



3

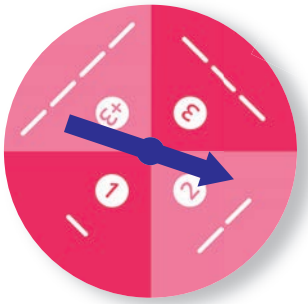
4

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z



5

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z


1
2
3
4