

VARIANTES

■ MODE ÉQUIPE (4 joueurs)



Choisir parmi les joueurs les guides et les dessinateurs. Au top départ, chaque *guide* nomme à son *dessinateur* les dessins ou lit les mots à retrouver. Il indique également la nature

des traits (chemins ouverts, fermés ou éléments isolés). La communication est libre entre les joueurs d'une même équipe mais il est interdit au *guide* de préciser au *dessinateur* la position d'un élément sur le plateau. Il peut cependant attendre que le *dessinateur* ait tracé son trait pour lui demander de l'effacer s'il constate qu'il a choisi un mauvais élément.

Le *guide* ne peut pas souffler la réponse au *dessinateur*, seule habilité à écrire une proposition.

Fin de tour et score sont ensuite identiques à une partie classique.

Les joueurs inversent les rôles pour le tour suivant.

La partie s'arrête après 8 énigmes.

■ MODE COOPÉRATIF (3 joueurs)

Chacun prend une carte, un plateau et un feutre sauf un joueur, nommé *maître du temps*, qui reçoit le sablier.

Le *maître du temps* retourne le sablier un première fois et tous les joueurs peuvent dessiner sur leur plateau d'après leur carte *énigme*.

Une fois le temps écoulé, le *maître du temps* dit « top ! » : les joueurs échangent leur matériel (plateau, carte *énigme* et feutre ou sablier). Le nouveau *maître du temps* retourne le sablier et les dessins peuvent reprendre.

Lorsque 3 tours ont été effectués, placez tous les plateaux avec la carte correspondante au centre de la table et faites une proposition tous ensemble par carte.

Vous gagnez la partie si vous trouvez tous les dessins (solutions en page 6).

Selon le niveau des joueurs, vous pouvez ajouter ou enlever un tour de sablier.

RÉPONSES

001. FLÈCHE	041. MÉGAPHONE	081. LIVRE
002. CHIEN	042. MANETTE DE JEU	082. PYRAMIDE
003. VOILIER	043. CHIEN	083. HUTTE
004. CAROTTE	044. LICORNE	084. PORTEUR
005. ROBE	045. SAPIN	085. SERINGUE
006. ÉQUERRE	046. CAMÉRA	086. BALANÇOIRE
007. BATEAU	047. ÉTOILE FILANTE	087. SKI NAUTIQUE
008. FUSÉE	048. PODIUM	088. ÉCHELLE
009. CHEMISE	049. PHARE	089. CALCULATRICE
010. MAISON	050. VERRE PAILLE	090. ROBINET
011. BONNET	051. SKI	091. BUREAU
012. COURONNE	052. LANDAU	092. DRACON
013. VOITURE	053. PERCEUSE	093. CHARIOT ÉLÉVATEUR
014. TIPI	054. RÈGLE	094. CARTABLE
015. TAMBOUR	055. CERF	095. BROUETTE
016. ARÊTE	056. CINTRE	096. FEMME
017. TROMPETTE	057. FLÈCHE	097. PUIS
018. LAMPE TORCHE	058. ANANAS	098. TOUC TOUC
019. DIAMANT	059. TOUR	099. TRACTEUR
020. CŒUR	060. TOILETTES	100. PANIER DE BASKET
021. CADDIE	061. DRAPEAU	101. PASSAGE PIÉTON
022. ESCALIER	062. AVION	102. MANÈGE
023. BOUTEILLE	063. DOUCHE	103. TABLEAU
024. DOMINO	064. HÉLICOPTÈRE	104. MICROSCOPE
025. TENTE	065. BUS	105. LIMACE
026. GÂTEAU	066. PAPILLON	106. ÉCLAIR
027. RENARD	067. HALTÈRES	107. ENVELOPPE
028. LOCOMOTIVE	068. FANTÔME	108. LABYRINTHE
029. AVION EN PAPIER	069. USINE	109. CITROUILLE
030. LUNETTES	070. ORDINATEUR	110. MASQUE
031. FEU ROUGE	071. SOUS-MARIN	111. FLEUR
032. LAMPE	072. TÉLÉVISION	112. ARROSOIR
033. DÉ	073. CHAISE	113. PATIN À ROULETTES
034. CLOCHE	074. TÉLÉPHÉRIQUE	114. GIRAFE
035. CADEAU	075. BAIGNOIRE	115. ARAIGNÉE
036. HACHE	076. CERF-VOLANT	116. COUTEAU
037. GRUYÈRE	077. MOULIN	117. ENTONNOIR
038. FER À REPASSER	078. POISSON	118. HOMME
039. PIANO	079. LOUP	119. PINCEAU
040. MARTEAU	080. BOTTE	120. DROMADAIRE

CONTENU

64 CARTES, 6 PLATEAUX INDIVIDUELS RECTO VERSO,
2 FEUTRES EFFAÇABLES AVEC EFFACEUR INTÉGRÉ,
1 SABLIER DE 30 SECONDES, CETTE RÈGLE DE JEU.

1-4 JOUEURS / 20 MIN / 6+

CONNECT' ORTHO

INTRODUCTION

Connect'ortho propose 120 dessins-mystère ! Retrouvez les icones (ou les mots) de la carte *énigme* sur votre plateau, reliez-les entre eux et devinez ce qui prend forme.

Connect'ortho s'inspire du jeu Connecto. Tout en maintenant l'aspect ludique de la découverte du dessin, ce jeu permet de développer le plaisir de lire. Avec Connect'ortho, la motivation est au maximum, l'action soutient la lecture !

Cartes et plateaux

Les différents niveaux des éléments du jeu (cartes et plateaux) permettent de faire lire et relire aux enfants les mots adaptés à leur niveau.

Niveau 1 : mots avec des consonnes et des voyelles simples, toutes les lettres chantent pour aider à la lecture. Les syllabes sont colorisées.

Niveau 2 : mots avec les graphies : on/om-an/am-en/em-in/im-ou-oi-ai-ei-au, 2 lettres forment un son qui est en couleur pour un repérage facilité et une aide à la mémorisation de la graphie.

Niveau 3 : mots avec les graphies : eil/eille-ouil/ouille-ill/ille-ail/aïlle-euil/euille, 3 lettres ou plus forment un son, qui est mis en gras pour un repérage facilité et une aide à la mémorisation de la graphie.

Les 120 cartes *énigme* sont également réparties dans ces 3 niveaux de lecture, identifiables par un point de couleur dans le coin. Au recto, les cartes *énigme* sont avec les *mots* et au verso avec les *icones* (les énigmes ne sont pas les mêmes sur les 2 côtés).

Chaque plateau peut être utilisé sur la face *icones* ou la face *mots*. À chaque manche, la carte *écureuil* permet de définir aléatoirement la face utilisée de chaque élément (plateau et carte *énigme*).

MISE EN PLACE

En fonction du niveau de jeu souhaité, placez devant chaque joueur un plateau avec le même symbole  ou  ou .

Placez entre les joueurs une pile composée de 8 cartes *énigme* avec le même symbole  ou  ou  dans le coin que celui sur les plateaux choisis.

Posez le sablier sur la table, à portée de tous.

Piochez une carte *écureuil* pour définir avec quelles faces des plateaux et de la carte *énigme* vous devez jouer. Retournez si nécessaire le plateau des joueurs et la carte au sommet de la pile sur la bonne face. Vous êtes prêt à jouer !



La mise en place ci-dessus respecte la modalité de jeu de la carte *écureuil* indiquant de jouer avec le plateau côté *mots* et avec la carte *énigme* côté *icones*.

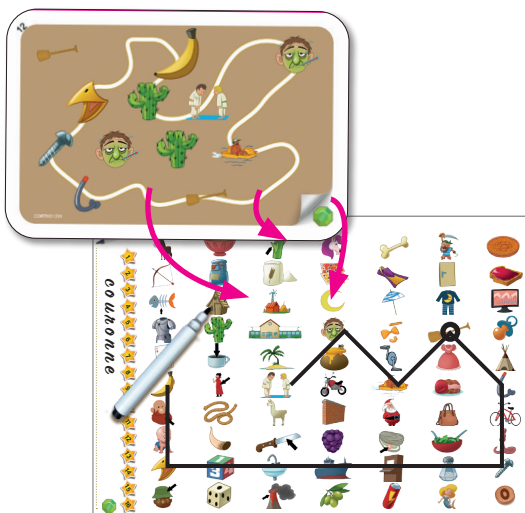
2

Comment jouer ?

Une partie est constituée de 8 énigmes montrant chacune des *icones* ou des *mots*, répartis sur un ou plusieurs chemins.

Après avoir révélé une carte *énigme*, les joueurs relient les *icones* ou *mots* sur leur plateau, selon l'ordre indiqué par la carte.

Note : Pour obtenir le dessin attendu, il est important de relier le centre des mots ou des icones.



Chaque joueur qui devine ce qu'il dessine, même avant d'avoir relié tous les icones ou mots entoure 1  (ou 2 s'il a été le plus rapide).

Après 8 énigmes, le vainqueur est celui qui a entouré le plus d' .

Comment dessiner ?

Note : Sur certains icones, une flèche est dessinée pour désigner le mot attendu. Exemple : ici le mot cible est pépin.



Chemins fermés

Reliez les *icones* ou les *mots* sur le plateau en suivant l'ordre de la carte *énigme* dans le sens que vous souhaitez. Pensez à relier le dernier *icone* ou *mot* au 1^{er} choisi.



Chemins ouverts

Commencez depuis l'*icone* ou le *mot* situé à l'une des extrémités du chemin et reliez les éléments dans l'ordre de la carte *énigme* sur votre plateau.



Icones ou mots isolés

Les *icones* ou *mots* qui sont isolés doivent être entourés sur le plateau.



3

J'ai trouvé !

Dès qu'un joueur pense avoir deviné ce qu'il dessine (*rappel : même s'il n'a pas fini de relier tous les éléments de la carte !*), il note sa réponse sur le côté de son plateau, retourne ce dernier ainsi que le sablier qu'il pose devant lui.

Il ne peut plus modifier sa réponse.

Les autres joueurs disposent dès lors de 30 secondes pour continuer à relier les éléments et écrire une réponse.

Astuce : il faut parfois tourner son plateau pour comprendre la forme dessinée !

Lorsque le temps est écoulé, chaque joueur révèle sa réponse (s'il en a écrit une !).

Si les joueurs ne sont pas d'accord ou ont un doute sur ce que représente la forme dessinée, ils vérifient la réponse en page 6 de cette règle, en se référant au numéro dans le coin de la carte *énigme*.

Note : les synonymes sont validés. Par exemple, "bateau" et "navire" sont considérés comme une même bonne réponse.

Je gagne des étoiles

Pour le joueur qui a retourné le sablier :

 Si sa réponse est exacte, il entoure 2  sur son plateau.

 En cas d'erreur, il efface 1  !

S'il n'a aucune étoile entourée, rien ne se passe.

Pour tous les autres joueurs :

 Si leur réponse est exacte, ils entourent 1  sur leur plateau.

 En cas d'erreur : rien ne se passe.

Énigme suivante

1 - Chaque joueur efface son plateau (mais pas les étoiles entourées !).

2 - Si vous le souhaitez, piochez une nouvelle carte *écureuil* pour changer la modalité du jeu : positionnez le plateau de chaque joueur sur la face indiquée.

3 - On passe à l'énigme suivante. Quand tout le monde est prêt, positionnez la carte *énigme* suivante en respectant la consigne de la carte *écureuil*.

4

Fin de partie

Après la 8^e et dernière *énigme*, le joueur qui a le plus d'  entourées est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Préparation de la partie suivante :

Défaussez les cartes *énigme* utilisées et rangez-les dans un sachet afin de ne pas rejouer avec, avant d'avoir résolu les 120 énigmes du jeu.