

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur dont le nom comporte le plus de lettres tourne la grille (dans le sens des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce que la première "recherche" apparaisse dans la zone de lecture.

Il lit à voix haute le mot ou décrit les symboles qui y apparaissent.

Les mots ou images peuvent être cachés dans tous les sens. De **gauche à droite**, de **droite à gauche**, de **haut en bas**, de **bas en haut**, **horizontalement**, **verticalement** ou encore en **diagonale...** mais toujours en ligne droite.

Le premier joueur qui retrouve le mot ou la série de symboles **s'empare du pouêt-pouêt** pour signaler sa découverte. Il peut alors placer les lentilles de sa couleur par-dessus.

On tourne alors la grille d'un cran pour afficher la recherche suivante. Le jeu continue **jusqu'à ce que la section colorée apparaisse à nouveau** dans la zone de lecture.

Si vous devez utiliser une case déjà recouverte d'une lentille adverse, retirez-la du jeu et remplacez-la par la vôtre.

## FIN DU JEU :

La partie se termine quand la section colorée s'affiche dans la zone de lecture. Cela signifie que tous les mots ou séries de symboles ont été découverts.

Le joueur ayant placé le plus de lentilles de sa couleur remporte la partie.

La partie se termine également si un joueur parvient à placer toutes ses lentilles.

## PRÉCISIONS :

- Si un joueur presse le pouêt-pouêt sans avoir trouvé le mot ou la série de symboles recherché, il est éliminé pour le tour en question.
- Seul un joueur qui attrape le pouêt-pouêt peut placer ses lentilles.
- Pour les grilles rouges, on recouvre également le dessin en plus du mot.

© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.

Informations à conserver. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...) Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

Illustrations : Marie Sophie.

Attention.



0-3 Petits éléments. Danger d'étouffement.



**Mots Mêlés JUNIOR**

3 niveaux évolutifs de la maternelle au CE1!

ENREGISTRE TON JEU ET GAGNE UN CADEAU!  
[www.jeux-goliath.com](http://www.jeux-goliath.com)

5+ 2-4 20 Min

#70 541  
7054111-1/04-0730  
Goliath

fig. 1

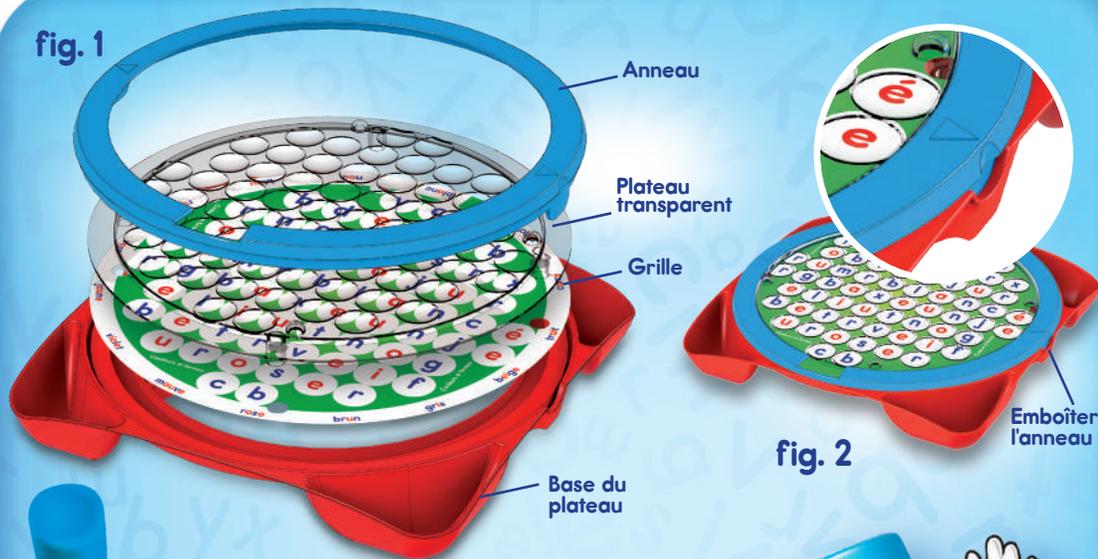


fig. 2



Pouêt-pouêt



Zone de lecture

fig. 3

MOTS MÊLÉS JUNIOR EST LE JEU IDÉAL POUR APPRENDRE À LIRE TOUT EN DOUCEUR. IL STIMULE L'OBSERVATION ET LA CONCENTRATION AU TRAVERS DE 3 NIVEAUX DE JEU ÉVOLUTIFS ADAPTÉS, DE LA MATERNELLE AU CE1.

- Grilles bleues - **Symboles** : retrouve des séries de 3 symboles dans le bon ordre.
- Grilles rouges - **Dessins** : aide-toi des dessins pour retrouver tes premiers mots.
- Grilles vertes - **Mots Mêlés** : sois le premier à retrouver le mot recherché et marque des points.

Les différents niveaux de difficulté aident à progresser dans l'apprentissage et le sens de lecture. Pour que le niveau soit adapté, les lettres utilisées sont des lettres script. De plus, la couleur des consonnes et des voyelles a été différenciée pour plus de facilité.

En fin de partie, laissez les enfants compter leurs points à l'aide des lentilles de couleur placées pendant la partie.

## CONTENU :

1 plateau de jeu en 3 parties (base, plateau transparent, anneau), 6 grilles bleues (Symboles), 6 grilles rouges (Dessins), 6 grilles vertes (Mots Mêlés), 1 pouêt-pouêt, 140 lentilles (35 rouges, 35 vertes, 35 jaunes et 35 bleues), la règle du jeu.

## BUT DU JEU :

Être le premier joueur à retrouver le mot ou les symboles recherchés afin de pouvoir placer les lentilles de sa couleur sur la grille.

## MISE EN PLACE :

Choisissez une grille et placez-la sur la base du plateau de jeu. Recouvrez la grille avec le plateau transparent en prenant soin d'orienter les alvéoles vers le bas. Les picots doivent passer dans les trous (fig. 1).

Emboîtez l'anneau bleu dans la position correcte (fig. 2).

Tournez le plateau jusqu'à afficher la couleur de la grille choisie (bleu, rouge ou vert) dans la zone de lecture de l'anneau bleu (fig. 3).

Chaque joueur choisit avec quelle couleur il veut jouer et place ses lentilles dans le réceptacle du plateau, face à lui.