

LES CARTES DE TRALALA

Portrait Robot



6 jeux évolutifs pour faire la différence



Matériel

1 pion

36 cartes «animaux» (dosj aune)

- 18 c artese ncadr esd eb leu
- 18 c artese ncadr esd er ouge



44 cartes «indices» (dosvi olet)

- 8 cartese ncadr esd ej aune
- 8 cartese ncadr esd ema rron
- 6 cartese ncadr esd eve rt
- 9 cartese ncadr esd evi olet
- 8 cartese ncadr esd er ose



- 3 cartes 0, 1, 2
- 2 cartes T r a l a l a d □ t e c t i v e e t p a s d □ t e c t i v e



Les conseils de l'orthophoniste



Grâce à ces jeux, le enfant va apprendre à observer et à décoder de façon progressive. Il va découvrir des notions essentielles qui lui permettront de raisonner, de décider et de dire mais aussi de apprendre à exprimer sa pensée, même quand il est sûr que ce qui le concerne n'a rien de facile à dire.

Prenez le temps de présenter les cartes à l'enfant, avant de commencer à jouer pour lui rappeler les règles.

Dans ces jeux, se lon les règles, il est possible de jouer de façon détachée ou au moins. Les enfants sont donc susceptibles d'être intéressés, de s'engager et de s'impliquer. Ils peuvent être intéressés, de s'engager et de s'impliquer dans le jeu.



Pour éliminer un suspect, pour le trouver et le coupable ou le décrire, il est possible d'utiliser les cartes qui ont des indices.

Pour décider des indices et les conseiller, il est possible de : par exemple la carte « chat barré » signifie que le coupable n'est pas un chat. Le coupable est donc une souris ou un lapin.

Bonne nuit !



Laurence Bokobza,
orthophoniste

Comment lire les cartes



La crapette des suspects !



• **Nombre de joueurs** - de 2 à 3.

But du jeu - Posséder le plus grand nombre possible de cartes correspondant aux indices de la carte de départ.

Matériel - Le jeu de 36 cartes.

- Le jeu de 36 cartes de départ.

Installation - Le jeu de 36 cartes est réparti équitablement entre les joueurs. Chaque joueur dispose de 12 cartes. Les cartes de départ sont distribuées à tous les joueurs. Le jeu de 36 cartes est réparti équitablement entre les joueurs.

- Retourner une carte de départ à l'envers.
- Poser, lorsqu'il est possible, les cartes correspondantes à l'indice demandé à l'envers.



- Un joueur peut toujours voir les cartes de départ devant lui. Dès qu'il en a une, il peut, sans attendre, retourner une nouvelle carte de départ.
- Tant qu'il y a des cartes de départ qui correspondent aux indices, il peut continuer à jouer.
- Lorsque tous les joueurs ont joué, il faut piocher une nouvelle carte de départ et recommencer.
- Le premier à avoir posé toutes ses cartes de départ remporte la partie.

Le détective tourne en rond



• **Nombre de joueurs** - de 2 à 4.

But du jeu - Se débarrasser de sa main en se débarrassant d'une carte à la fois.

Matériel - Le jeu de 36 cartes à la fois.

- Le jeu.

- Le jeu de 36 cartes à la fois.

- Le jeu de 36 cartes à la fois.

- Niveau 1: le jeu de 36 cartes à la fois.

- Niveau 2: le jeu de 36 cartes à la fois.

- Niveau 3: le jeu de 36 cartes à la fois.

- Niveau 4: le jeu de 36 cartes à la fois.

- Niveau 5: le jeu de 36 cartes à la fois.

Installation niveaux 1 & 2

- Disposer les cartes à la fois sur la table. Distribuer 5 cartes à la fois à chaque joueur, le jeu de 36 cartes à la fois. Poser les cartes à la fois sur la table. Poser les cartes à la fois sur la table.

- A la fin du jeu, le jeu de 36 cartes à la fois.

- Le jeu de 36 cartes à la fois. Le jeu de 36 cartes à la fois. Le jeu de 36 cartes à la fois.

- Si un joueur ne peut pas se débarrasser d'une carte, il pioche une nouvelle carte.

- Lorsqu'un joueur a toutes ses cartes, il pioche une nouvelle carte.

Pa se débarrasser, il pioche une nouvelle carte.

Niveau 1

Entraînement

(dès 3-4 ans)

- Exemple: Si le jeu de 36 cartes à la fois, le jeu de 36 cartes à la fois. Le jeu de 36 cartes à la fois. Le jeu de 36 cartes à la fois.



Niveau 2 (dès 5 ans)

- Exemple: Si l'enfant pose son pion sur la carte arête rouge, alors le joueur doit se départir d'un animal qui a une arête rouge (donc un animal à une arête rouge).

L'ANIMAL
N'EST PAS ROUGE.
IL EST DONC
VERT OU JAUNE.



Installation niveaux 3, 4 & 5

- Disposer les cartes indices et les cartes Tralala d'indices et de cartes de couleur sur la table. Distribuer 7 cartes à chaque joueur, le reste est formé par pioche. Puis retourner la première carte de la pioche et la mettre à l'encre.
- Le joueur doit se départir d'une carte correspondant à la fois à l'indice donné par la carte Tralala et à la couleur de la carte piochée.
- Si un joueur ne peut se départir d'une carte, il pioche et joue si possible. Si non, il passe son tour.
- Si un joueur se trompe, il doit alors piocher une carte de couleur.
- Lorsqu'un joueur tombe à l'encre Tralala par indice, il passe son tour.
- Lorsqu'un joueur tombe à l'encre Tralala de couleur, il se départit de toutes les cartes de couleur.

Niveau 3 (dès 6 ans)

- Exemple: Si l'enfant pose son pion sur la carte au centre du tableau, alors le joueur doit se départir d'un animal qui a une arête rouge (donc un lapin ou un chat).



Niveau 4 (dès 7 ans)



- Exemple: Si l'ac arte aumi lieue stunl apin, jaunea vecunj ournal etq uel ep ione stsurl a carteq uii ndique: l em mea nimal/p as lam mec hosed ansl a patte, a lorsl ej oueur doitse d ☐ partird une carteq uie stunl apin **ET** q uina p asd ej ournald ansl ap atte

(doncq uia un p arapluie).

Niveau 5 (dès 7 ans)

- Exemple: Si l'ac artea umi lieue stunl apinj aune avecunj ournale tq uel ep ione stsurl ac arteq ui indique: p asl em mea nimal/p asl am mec ouleur /l am mec hosed ansl ap atte, a lorsl ej oueurd oitse d ☐ partird une c arteq uine stp asunl apin, q uine stp as jauneM AISq uia l am mec hosed ansl ap atte. l f aut doncme ttreunc hatu uune so uris/r ougeo uve rte/ avecunj ournal.



Qui est le coupable ?



• **Nombre de joueurs** - de 2 à 4.

But du jeu - En plaçant les cartes de questions possibles, les détectives doivent découvrir le coupable caché parmi les suspects.

Matériel - Les 18 cartes à images encadrées en bleu (les suspects).

- Les 18 cartes à images encadrées en rouge (les coupables).

Installation - Disposer les 18 cartes à images encadrées en bleu (les suspects) face visible sur la table. Les 18 cartes à images encadrées en rouge (les coupables) sont cachées sous les cartes en bleu.

- Un joueur est désigné pour tirer et piocher une carte suspecte qui sera placée sur la table.
- Le joueur pioché est désigné détective(s).
- À tour de rôle, les détectives doivent poser des questions pour éliminer des suspects et ainsi identifier le coupable : Est-ce que le coupable a un parapluie ? Est-il riche ? ...
- À chaque réponse, les détectives peuvent éliminer des suspects en retournant les cartes correspondantes à l'indice.
- Le joueur qui trouve le coupable gagne. Il devient à son tour.



Attrapez-les !



- **Nombre de joueurs** -2.

But du jeu - Gagner le plus de cartes possibles en trouvant un indice commun entre les cartes retournées (l'émotion, l'amour, la couleur, etc.).

Matériel - Les cartes à jouer.

- Les cartes à jouer.

Installation - Mettre les cartes à jouer face vers le haut sur la table. La carte Tralala détective est posée entre les joueurs.

Niveau 1 (dès 5 ans)

- Si simultanément, les joueurs battent une carte, face visible, sur la table, et les cartes sont comparées.
- Le premier qui trouve un indice commun entre les cartes yanta un indice commun.
- Si la raison, il l'emporte les cartes.
- Si l'autre rompt, il a l'autre joueur emporte les cartes.



- Si l'un des indices communs, chaque joueur bat un nouveau jeu de cartes et recommence.
- Lorsqu'il n'y a plus d'indices communs, c'est la fin du jeu. C'est celui qui a le plus de cartes gagnées.

Niveau 2 (dès 7 ans)

- M mer gleg uep r  demment,ma isi lf autt rouver tousl esi ndicesc ommuns.
- Sil esc artesf ormentune p airea yantd euxi ndicese n commun,i lf autt aperd euxf oise ta nnoncerl esd eux indicesc ommunsp ourr emporterl esc artesp r  sentes surl at able(m mec hosep ourt roisi ndicesc ommuns).
- Sil ep remierj oueurq uia t ap  na vuq uunse uld es deuxi ndices,l ed euxi mej oueurp euta lorsg agnersi l tapee ta nnoncel ed euxi mei ndice.



Variante - 3 joueurs

- M mep rincipeq uep r  demment **mais**c haque jouera batune c arte t ourd er le.l lya d oncs o itune carte,so itd euxc artes,so itt roisc artesvi sibles simultan  mentsurl at able.
- Ac haquet our,d sq ued euxc artesso ntp os  essur lat ablee tq ue llesf ormentune p aire,t ousl esj oueurs (m mec eluiq uina p ase ncorep os  sa c arte)p euvent tapere td irel eo ul esi ndicesc ommunsd esc artes(voir les niveauxc i-dessus).
- Lorsque roisc artesso ntp os  es,o nne t apeq uesi les **trois** cartes o ntuno up lusieursi ndices communs.
- Lep lusra pider emportet outesl esc artesq uise so nt accumul  essurl at able.
- S iunj oueurt apep are rreur,ild onneune d ese s cartes c hacund esa utresj oueurs.

Portrait Robot

Un vol a été commis. Heureusement, un témoin a vu toute la scène. Mais saura-t-il donner les bons indices au détective ? Et ce dernier arrivera-t-il à les interpréter ?



Nombre de joueurs -2.

But du jeu -(faire)r etrouverl ec oupablee nun minimumd e ssais.

Matériel -Le s36c artesa nimaux.

-Le sc artesT ralalad □tectivee tp asd □tective.

-N iveau1:Le s3c artesi ndicese ncadr□esd e vertm mea nimal,m mec ouleur,m me

chosed ans lap atte.

-N iveau2: les3c artesc hiffresq uel o np osee n colonnesur lat able.

Installation - Chaquej oueurp rendunp aquetd e cartesa nimaux,c ellese ncadr□esd er ougep ourl un, cellese ncadr□esd eb leup ourl a utre.

Let □moinp oss de□ galementl esc artesi ndices.

- Chaquej oueur tireune c arteT ralalap oursa voirq ui seral ed □tective.

- Lej oueur quip iochel ac arteT ralalad □tectivee stl e d□tective.I l doit r etrouverl ec oupablee np roposand es suspects.

- La utrej oueur,l et □moin,p ioeheune c arted ansso n paquetd ec artesa nimauxsa nsl amo ntrer:c e stl e portraitr obotd uc oupable.I lva a iderl ed □tective trouvel eb onc oupablee nl uid onnantd esi ndices.

- Led □tectivep roposea ut □moinunsusp ectp armise s cartesa nimaux.

- Let □moinr ponde nmo ntranta ud □tectiveune c arte i ndicesi ndiquantsi l esusp ecta unp ointc ommun avecl ec oupable(cf.I llustrationd esni veaux).

- Led □tectivep euta lorsp roposerunno uveaususp ect ent enantc ompted ec eti ndice.

- Lorsqued ed □tectivetr trouvel ec oupable,l ap artiee st finie et on inverse les rôles.

Niveau 1 (dès 5-6 ans)

- Let ☐ moins indiquer esp ointsc ommunse ntre l e suspect t l ep ortraitr obotd uc oupablee na baissant uneo up lusieursc artes i ndices.



Niveau 2 (dès 7-8 ans)

- Let ☐ moins indiquer eno mbred i ndicesc ommunse n pla antl ac artesusp ecte nf aced el ac artec hiffre correspondante.



Tralala !



Nombre de joueurs - de 2 à 4.

But du jeu - Se débarrasser le plus rapidement possible de toutes ses cartes.

Matériel - Les 36 cartes à nœuds

- Les cartes à nœuds sont classées en :
- Niveau 1 : cartes à nœuds simples.
- Niveau 2 : cartes à nœuds doubles.

Installation - Bien mélanger toutes les cartes et les distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste forme le talon.

- Retourner le premier carte du talon et la poser à l'envers sur la table.

- Les joueurs doivent à tour de rôle poser une carte à nœuds sur la carte posée sur la table.

- Si un joueur ne peut pas poser de carte à nœuds (trois nœuds communs), il doit passer son tour. Il faudra ensuite changer de sens.

- Lorsqu'un joueur ne peut pas poser de carte à nœuds, il doit passer son tour. Il faudra ensuite changer de sens.

- Si le joueur ne peut pas poser de carte à nœuds, il doit passer son tour.

- Les cartes à nœuds sont classées en deux groupes :
elles peuvent être posées sur une carte à nœuds simple ou sur une carte à nœuds double.
Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont posé leur dernière carte.

- Lorsqu'un joueur ne peut pas poser de carte à nœuds, il doit passer son tour.
Si un joueur ne peut pas poser de carte à nœuds, il doit passer son tour.
Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont posé leur dernière carte.

- Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, il gagne.

Niveau 1 (dès 5 ans)



Niveau 2 (dès 6 ans)



A VOUS
DE JOUER !



LES CARTES DE TRALALA

Retrouvez les jeux en ligne sur
www.cartes.tralala.net



Découvrez les activités interactives gratuites réservées aux utilisateurs des cartes de Tralala, les conseils de l'orthophoniste et les règles de jeu en vidéo.

Tralalere, l'expert du multimédia éducatif, se associe à l'orthophoniste Laurence Bokobza pour créer des jeux de cartes de Tralala, complément interactif de votre enfant, à thème et collection innovante de jeux de cartes, pour apprendre à lire, à compter et à raisonner... et c'est amusant !

A découvrir dans la même collection



LECTURE
Tap'syllabe
et chante sons



MATHS
Troc chez
le chef Indien

Direction de la collection: Deborah Elalouf
Auteure: Laurence Bokobza
Conception & maquette: Sophie Equatrebarbes
Illustrations: Vincent Farges / Jean-Michel Lausa
© Tralalere / Orthobooks 2010

