

1-4 JOUEURS / 20 MIN / 6+

# CONNECT' ORTHO

Règle mise en ligne par

**didacto**  
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

## 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/aille-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*).





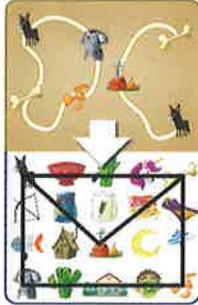
## Comment dessiner ?

**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<sup>er</sup> choisi.



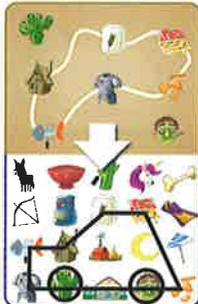
### Chemins ouverts

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.



## 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*.

## Fin de partie

Après la 8<sup>e</sup> 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.

## 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*, seul 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 une 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 échantent 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. DRAKKAR           |
| 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. PUIITS            |
| 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.