



ALPHA PLOC

Jeu coopératif de 2 à 8 joueurs, à partir de 5 ans.

Matériel : 26 boules à crochet de A à Z, un dispositif avec 4 doubles fils et 14 socles récepteurs, la règle du jeu.

Préparation : disposer les récepteurs de façon alignée ou dispersée par terre ainsi que les boules à lettre en vrac.

- **1ère règle, l'alphabet dans l'ordre :** à partir de 5-6 ans

Les joueurs prennent un ou plusieurs fils, en fonction du nombre de joueurs et se positionnent en cercle autour du jeu.

À l'aide du crochet, tous ensemble et en tendant les fils, il faut attraper la lettre « A » et la déposer dans le premier récepteur.

Ensuite, il faut attraper la lettre « B », jusqu'à la lettre « N ».

- **2ème règle, le mot le plus long :** à partir de 8 ans

Les joueurs prennent un ou plusieurs fils, en fonction du nombre de joueurs et se positionnent en cercle autour du jeu.

Il faut chercher, tous ensemble, le mot le plus long possible (attention, chaque lettre n'existe qu'une fois) et essayer ensuite de poser les boules correspondantes dans les récepteurs afin de former le mot.

Il y a deux possibilités pour poser les boules :

- En attrapant chaque boule et en la déposant au fur et à mesure,
- En attrapant la totalité des boules composants le mot et en les déposant ensuite à l'envers (exemple : vous avez attrapé le mot endroit dans l'ordre, la première boule à déposer sera le « t »)

Si une ou plusieurs boules tombent avant de déposer le mot, les joueurs doivent attraper ces boules à nouveau avant de déposer la suite.

- **3ème règle, jouer en équipe :** adaptée aux séminaires, team building

On forme deux équipes (qui jouent ensuite à tour de rôle si on ne possède qu'un jeu).

Chaque équipe cherche un mot le plus long possible pendant un temps donné (30 secondes ou 1 minute).

L'équipe doit ensuite accrocher le mot et déposer les lettres sans faire tomber les boules.

Chaque mot posé apporte des points en fonction du nombre de lettres (1 point par lettre).

Attention : uniquement les mots complets comptent.

Exemple : vous tentez de déposer le mot « chute » que vous avez attrapé dans l'ordre.

Vous avez déposé le « e » en premier et le « t » ensuite. Si les autres boules tombent à ce moment-là, vous marquez 2 points, parce que « te » est un mot.

Par contre si vous avez déposé « e », « t » et « u » déjà avant que les autres boules tombent, vous marquez 0 point car « ute » n'est pas un mot.

Vous réussissez à poser « chute » complètement, vous marquez 5 points.

En fonction du temps dont vous disposez, vous pouvez jouer jusqu'à ce qu'une équipe obtienne 50 ou 100 points.

[Une précision sur la règle du jeu ? Une pièce perdue ? Envie d'offrir ce jeu qui vous régale ?](#)

Contactez-nous : contact@alortujou.com / 04 68 87 25 84