



J'apprends...

L'Alphabet

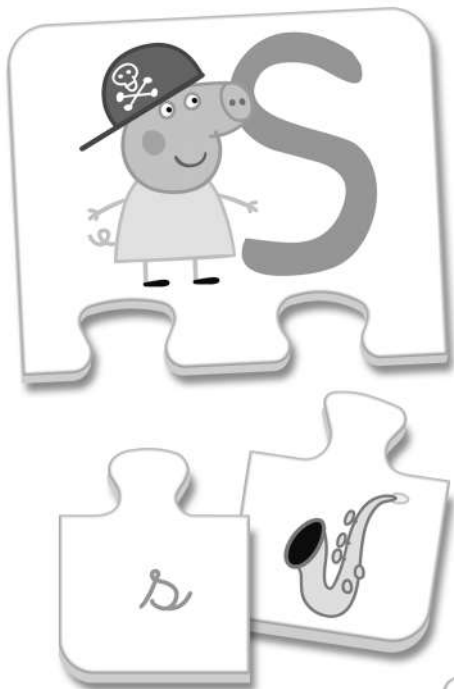


Contenu : 81 pièces emboîtables formant 27 puzzles

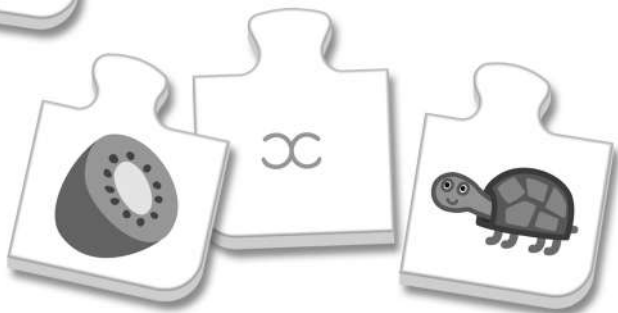
Grâce à ces puzzles, les plus petits commenceront à découvrir les secrets de l'alphabet en compagnie de Peppa et de ses amis. Ils apprendront à associer les lettres et les images, et à distinguer la forme de chaque lettre tout en enrichissant leur vocabulaire.

UN SEUL JOUEUR

L'enfant peut jouer seul, en emboîtant les pièces pour compléter tous les puzzles. Un adulte peut l'aider en lui suggérant de commencer par une pièce où figurent un personnage et une lettre en majuscule, puis de chercher cette même lettre en minuscule et l'objet ou l'animal dont le nom commence par cette lettre. S'il choisit par exemple la pièce où figurent Peppa et la lettre « L » en majuscule, il doit chercher la lettre « l » en minuscule et le dessin représentant le livre. L'adulte peut prononcer à voix haute le mot qui commence par la lettre choisie pour aide l'enfant à mémoriser l'alphabet.



PLUSIEURS JOUEURS



• De la « A » à « Z »

Un adulte qui participe au jeu distribue à chacun des joueurs le même nombre de pièces portant une majuscule. Il sépare ensuite les pièces restantes en deux groupes : d'un côté, celles qui portent des lettres en minuscule et de l'autre celles sur lesquelles figurent les dessins. Cela étant fait, il les pose à l'envers sur la table.

Le jeu peut commencer.

L'adulte retourne une première pièce portant une lettre en minuscule, par exemple le « a ».

Le joueur qui possède la pièce où figurent Peppa et le « A » en majuscule la réclame et l'emboîte.

L'adulte pioche ensuite une pièce portant un dessin et la montre aux joueurs. S'il s'agit du dessin représentant une flûte, il dit à voix haute : « Le f de flûte ». Le joueur qui possède la pièce portant le « F » en majuscule la réclame. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à compléter tous ses puzzles.



• La course aux lettres

Cette modalité de jeu est une épreuve de vitesse. Pour commencer, les joueurs doivent se répartir en nombre égal les pièces portant les lettres en majuscule. Ils séparent ensuite les pièces restantes en deux groupes : d'un côté, celles qui portent des lettres en minuscule et de l'autre celles sur lesquelles figurent les dessins.

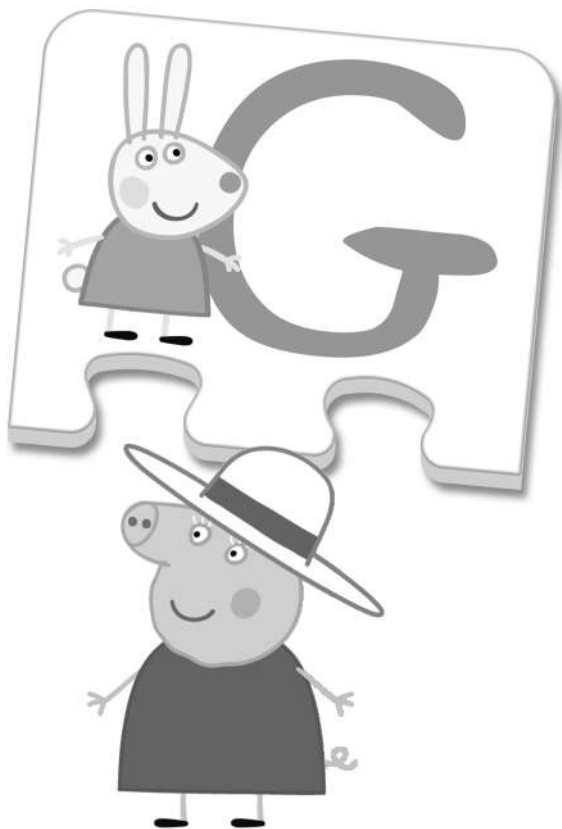
Cela étant fait, ils les posent à l'envers sur la table.

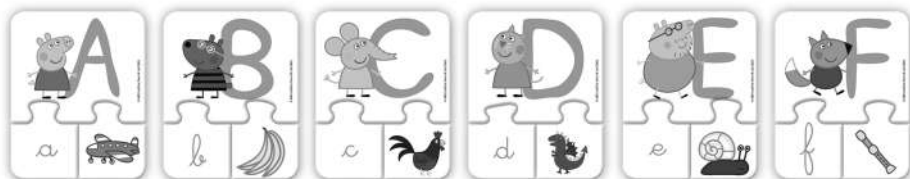
Au top de départ, ils doivent tenter de compléter tous leurs puzzles le plus rapidement possible en associant correctement les majuscules, les minuscules et les dessins correspondants. Le premier joueur qui y parvient a gagné.

• « M » comme « Mémoire »

Les joueurs se répartissent en nombre égal les pièces portant les lettres en majuscule. Ils séparent ensuite les pièces restantes en deux groupes : d'un côté, celles qui portent des lettres en minuscule et de l'autre celles sur lesquelles figurent les dessins. Cela étant fait, ils les posent à l'envers sur la table.

À tour de rôle, ils retournent une pièce de chaque groupe. Si la pièce qu'ils ont retournée correspond à une de leurs majuscules, ils la conservent et continuent à jouer. Dans le cas contraire, ils la remettent à l'envers sur la table, là où ils l'ont prise, et passent leur tour au joueur suivant. Le premier joueur qui complète tous ses puzzles a gagné.





AVION

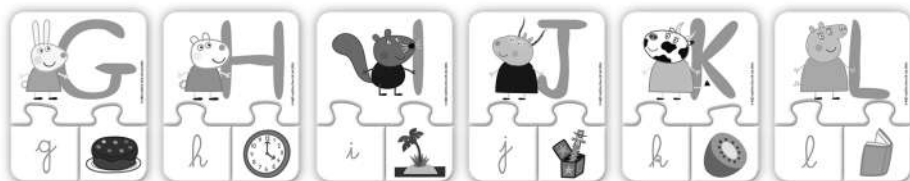
BANANE

COQ

DRAGON

ESCARGOT

FLÛTE



GÂTEAU

HORLOGE

ÎLE

JOUET

KIWI

LIVRE



MAISON

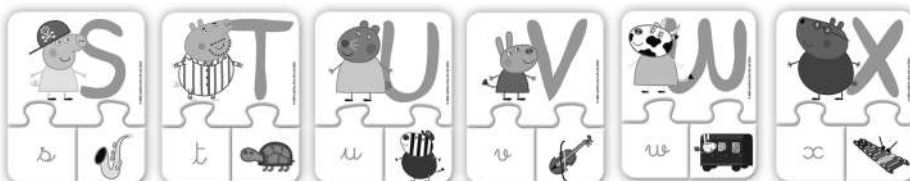
NUAGE

OURS

PARAPLUIES

QUILLE

RAISIN



SAXOPHONE

TORTUE

UNIFORME

VIOLON

WAGON

XYLOPHONE



YO-YO

ZÈBRE

A > Z



Peppa Pig © Astley Baker Davies Ltd/Entertainment One UK Ltd 2003.

16223



ATTENTION !

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin.

Fabriquée en Espagne et distribuée par
EDUCA BORRAS, S.A.U.
 Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelone) · Espagne
www.educaborras.com

EP899_00_16223