



L'ÉCOLE MATERNELLE AVEC LES BARBAPAPA

DÉCOUVRE TON JEU

Maintenant que tu as ouvert la boîte, tu vas pouvoir découvrir son contenu :

- Coloriage : 24 feuilles et 6 crayons de cire de couleur
- Jeu d'association : 4 plateaux, 24 cartes
- La Chaîne des couleurs : 28 pièces
- Alphabet : 78 pièces
- Chiffres : 40 pièces

Ce contenu te permettra de jouer et d'apprendre en t'amusant tout au long de ta scolarité en maternelle.

COLORIAGE

Choisis une feuille et colorie chaque zone dans la couleur correspondant au chiffre indiqué.

- | | |
|----------|--------|
| 1 Orange | 4 Vert |
| 2 Rouge | 5 Rose |
| 3 Jaune | 6 Bleu |
- 2 Rouge + 6 Bleu = 7 Violet



CHIFFRES

Un jeu d'encastrement des CHIFFRES pour apprendre à compter et s'initier à l'association chiffre/quantité.

Grâce à ces puzzles, les plus petits commenceront à se familiariser avec les nombres de 1 à 10 en compagnie des Barbapapa. Ils apprendront à les identifier, à assimiler leur ordre et à faire le lien entre les nombres et les quantités.

UN SEUL JOUEUR

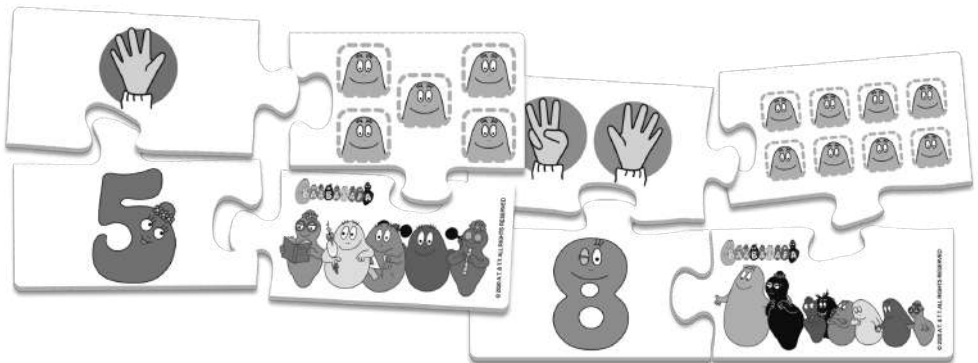
L'enfant peut jouer seul, en emboîtant les pièces pour compléter tous les puzzles. Un adulte peut l'aider en lui montrant comment associer les différentes pièces. Il peut commencer par une pièce représentant un certain nombre de doigts et lui expliquer comment faire le lien avec celle où figure le chiffre correspondant. Il lui suffit ensuite d'associer les deux pièces restantes, avec des illustrations variées, pour compléter le puzzle. Lorsque l'enfant a fini d'assembler tous les puzzles, il peut les classer dans l'ordre, de 1 à 10, ou de 10 à 1.

JOUER AVEC MES AMIS

Le compte est bon !

Pour commencer, les joueurs doivent séparer les pièces en trois groupes : celles sur lesquelles figurent les doigts de la main, celles avec les illustrations variées et enfin celles portant les portraits de Barbapapa. Cela étant fait, ils les posent à l'envers sur la table.

Un adulte, qui joue le rôle de meneur de jeu, conserve les pièces sur lesquelles figurent les chiffres. A tour de rôle, les joueurs retournent une pièce de chaque groupe. Si la pièce qu'ils ont retournée fait partie d'un de leurs puzzles, ils la conservent et demandent au meneur de jeu la pièce portant le chiffre correspondant. Exemple : si le joueur a retourné la pièce représentant deux doigts, celle portant deux Barbapapa (Barbamama et Barbapapa) et celle sur laquelle figurent deux portraits de Barbapapa, il peut réclamer au meneur de jeu celle qui porte le nombre deux, et compléter ainsi son puzzle. Le vainqueur est le joueur qui réussit à compléter le plus grand nombre de puzzles.



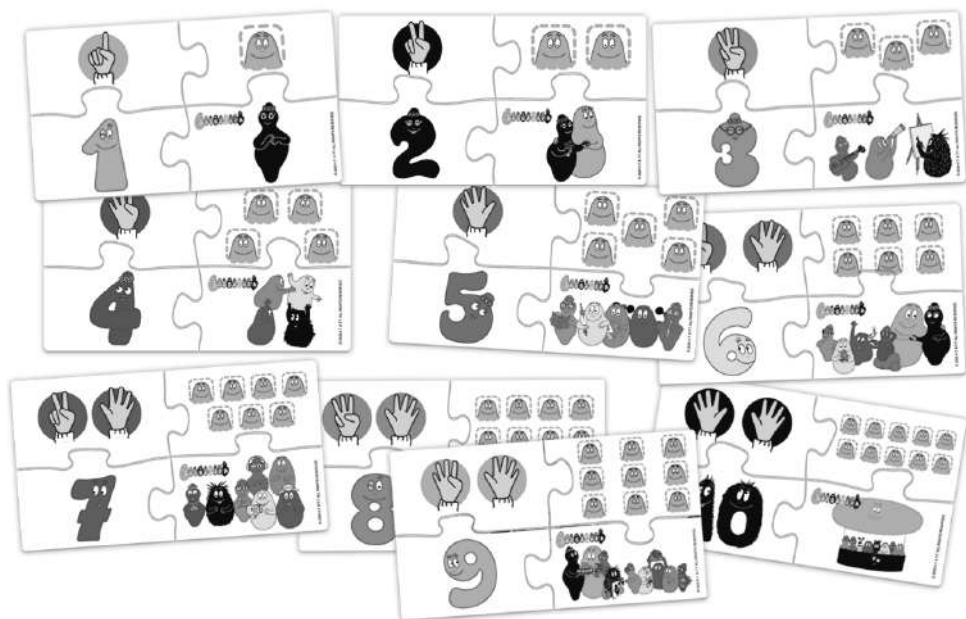
• Loto Puzzle

Un adulte joue le rôle de meneur de jeu. Il distribue aux joueurs, en nombre égal, les pièces représentant les doigts de la main. Il retire du jeu les pièces en trop et conserve les autres pièces. Le jeu peut commencer.

Le meneur de jeu montre aux joueurs les pièces avec des portraits de Barbapapa et celles qui portent des illustrations variées. Les joueurs les réclament s'ils pensent qu'elles correspondent à un de leurs puzzles. Dès qu'un joueur possède trois pièces d'un puzzle, il peut réclamer la quatrième, celle où figure un chiffre, au meneur de jeu. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à compléter tous ses puzzles.

• Bonne mémoire

Les joueurs séparent les pièces en trois groupes : celles sur lesquelles figurent les doigts de la main, celles avec les illustrations variées et enfin celles portant des portraits de Barbapapa. Ils les posent à l'envers sur la table. Un adulte, qui joue le rôle de meneur de jeu, conserve les pièces portant les chiffres. Le jeu peut commencer. Le meneur de jeu montre ses pièces une à une. Les joueurs doivent, à tour de rôle, tenter de trouver sur la table les pièces qui correspondent au nombre qui leur est montré par le meneur de jeu. Ils peuvent retourner une pièce de chaque groupe. Lorsqu'un joueur réussit à trouver les trois pièces, il les conserve et complète son puzzle avec celle que le meneur de jeu a montrée. Dans le cas contraire, il remet les pièces à l'envers sur la table, là où elles se trouvaient. Le vainqueur est le joueur qui réussit à compléter le plus grand nombre de puzzles.



Un jeu pour reconnaître et associer les lettres minuscules, majuscules et les images.

Grâce à ces puzzles, les plus petits commenceront à découvrir les secrets de l' alphabet en compagnie des Barbapapa. 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 emboitant les pièces pour compléter tous les puzzles.

Un adulte peut l'aider en lui suggérant de commencer par une pièce où figure 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 figure 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 aider l' enfant à mémoriser l'alphabet.

PLUSIEURS JOUEURS

De « A à Z »

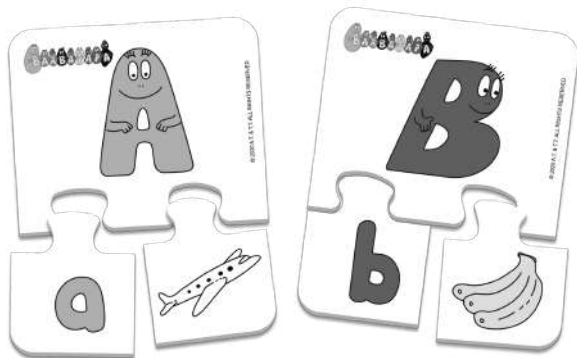
Un adulte qui participe au jeu distribue à chacun des joueurs le même nombre de pièces portant une majuscule. Il sépare ensuite les pièces restantes en deux groupes : d'un côté, celles qui portent des lettres en minuscule et de l' autre celles sur lesquelles figurent les dessins. Cela étant fait, il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

L' adulte pioche ensuite une pièce portant un dessin et la montre aux joueurs. S'il s' agit du dessin représentant une fleur, il dit à voix haute : « Le f de fleur ». 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 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.

A 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.



JEU D'ASSOCIATION

Un jeu d'association pour développer les capacités logiques en associant les personnages et objets de Barbapapa à leur environnement.

Avec ce **JEU D'ASSOCIATION** les enfants découvriront l'univers qui les entoure et apprendront rapidement à associer différents personnages et objets de l'univers Barbapapa.

Joueur individuel : l'enfant se familiarise avec les images des Barbapapa, en les associant à l'une des 4 cartons : les quatre saisons de l'année.

Plusieurs joueurs : Pour les enfants déjà familiarisés avec les images, il existe différentes variantes auxquelles ils peuvent jouer à plusieurs.

Le meneur de jeu distribue les cartons aux joueurs et conserve les cartes qu'il montre une à une. Les joueurs doivent réclamer celles qui leur reviennent en nommant l'élément qui y figure.

Le vainqueur est le premier qui parvient à compléter son carton.

Jeu de mémoire : Les joueurs se répartissent les cartons et posent les cartes à l'envers sur la table. Chacun des joueurs retourne à tour de rôle une carte. Si elle correspond à son carton, il la conserve. Dans le cas contraire, il la repose à l'envers sur la table et cède son tour au joueur suivant. Le vainqueur est le premier qui parvient à compléter son carton.

Jeu de vitesse : Le meneur de jeu distribue les cartons, sans les montrer, et pose les cartes à l'endroit sur la table. Au signal du meneur de jeu, tous les joueurs retournent leur carton, le regardent et tentent de le compléter avec les cartes disposées sur la table. Le vainqueur est le premier qui parvient à compléter son carton.





ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.
 PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ
 CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN. LE CONTENU DE CE
 JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.



© 2020 Alice Taylor & Thomas Taylor ALL RIGHTS RESERVED



CE FABRIQUÉ EN ESPAGNE PAR EDUCA BORRAS, S.A.U.
 OSONA, 1 · 08192 SANT QUIRZE DEL VALLÈS
 (BARCELONE) ESPAGNE

www.educaborras.com



19061



EP899_00_19061