

DÉCOUVRE TON JEU

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

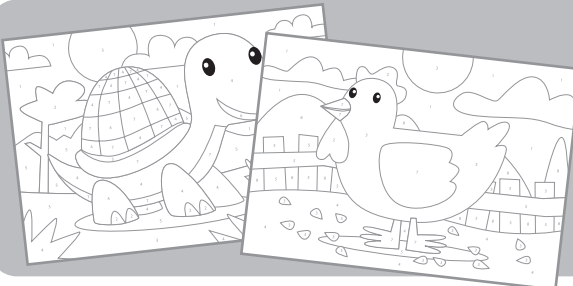
- 12 fiches à colorier ;
- 6 crayons de couleur en cire ;
- 16 cartes d'éléments fantastiques ;
- 4 plateaux de Loto Fantaisie (1 jaune, 1 rouge, 1 vert, 1 bleu) ;
- 28 dominos de formes et de couleurs ;
- Jeu de l'alphabet avec 26 images et 26 lettres ;
- 55 pièces permettant de réaliser 10 puzzles sur les chiffres ;
- Pour le jeu de société : (en plus de 16 cartes d'éléments fantastiques et 4 plateaux du Loto fantaisie) 1 plateau de jeu, 4 pions et 1 dé ;
- 11 plateaux, 40 lettres et une loupe correctrice pour le jeu « je sais lire » ;
- 30 pièces du jeu des calculs ;
- Séparateurs de jeux montables.















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

PETITE section

COLORIAGE

Choisis une fiche et peins chaque zone dans la couleur correspondant au nombre indiqué.



 Bleu	 Marron
 Rouge	 Rose
 Jaune	 Orange
 Vert	 Violet
 Rouge +  Jaune =  Orange	
 Rouge +  Bleu =  Violet	

DOMINO FORMES ET COULEURS

(de 2 à 3 joueurs)

Avant de commencer, les joueurs doivent poser tous les dominos à l'envers sur la surface de jeu et les mélanger sans regarder les images. Le meneur de jeu distribue ensuite 7 dominos à chaque joueur.

• Comment jouer : Les joueurs retournent leurs dominos et c'est parti ! C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il pose l'un de ses dominos, à l'endroit, au centre de la table.

À tour de rôle, les joueurs suivants (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) doivent poser, à la suite du ou des dominos présents sur la table, un domino portant la même image.

Si aucun des dominos d'un joueur ne correspond à ceux déjà posés sur la table, il en pioche un autre dans le tas. Si le domino pioché ne convient pas non plus, il le conserve et passe son tour. Lorsqu'il ne reste plus aucun domino dans le tas, les joueurs qui ne peuvent pas jouer passent leur tour.

Le vainqueur est celui ou celle qui réussit à poser tous ses dominos sur la table. Si la partie est bloquée, c'est-à-dire si personne ne peut jouer, le vainqueur est le joueur auquel il reste le moins de dominos.



MOYENNE section

JEU DE L'ALPHABET

• Jeu individuel :

Prenez les pièces en carton qui forment le puzzle de l'alphabet. Vous vous amuserez beaucoup en faisant le puzzle et vous verrez que l'alphabet se forme peu à peu avec ses jolis dessins. Regardez bien et vous verrez que chaque lettre correspond à un dessin dont le nom commence par cette lettre. L'aspect du puzzle terminé est présenté ci-dessous.

• Jeu à plusieurs :

Ce jeu trépidant mettra votre rapidité à l'épreuve. Séparez les pièces du puzzle. Placez les dessins, face visible, au milieu de la table. Disposez les lettres face contre terre et distribuez-les aux joueurs. L'un des joueurs donne le signal de départ et tous les joueurs doivent retourner rapidement les lettres afin de trouver celles qui correspondent à leurs dessins. Le gagnant est celui qui a terminé le premier.



JEU D'ENCASTREMENT DES CHIFFRES

Les neuf puzzles portent un chiffre correspondant au nombre de pièces à assembler. Chacun d'entre eux représente un moyen de transport, ce qui permet aux joueurs de vérifier qu'ils ne se sont pas trompés. Grâce à ce jeu, les enfants découvriront les chiffres de 1 à 10 et apprendront à les associer aux quantités correspondantes. Les plus jeunes commenceront par assembler les 10 puzzles et les plus âgés pourront passer directement aux différentes variantes de jeu proposées.

• Jeu à plusieurs :

JEU 1 : 1, 2, 3... PARTEZ ! (de 2 à 4 joueurs)

Avant de commencer, les joueurs séparent les pièces portant un chiffre et les confient au meneur de jeu, qui les distribue en nombre égal à tous les joueurs et pose les pièces restantes à l'endroit sur la table. Chaque joueur mémorise pendant quelques minutes ces pièces et leur emplacement avant que le meneur de jeu ne les retourne. Au signal du meneur de jeu, les joueurs s'élancent tous pour retourner les pièces posées à l'envers sur la table et tenter de compléter leurs puzzles. Les joueurs conservent les pièces correspondant à leurs puzzles et reposent les autres à l'envers sur la table. Conseil : pour découvrir plus facilement les pièces désirées, il est recommandé d'observer attentivement celles retournées par les autres joueurs et de les mémoriser. La partie se termine lorsque l'un des joueurs, le vainqueur, a réussi à compléter tous ses puzzles.

Remarque : pour les plus âgés, vous pouvez accroître la difficulté du jeu en leur demandant de nommer le véhicule et de décrire les voyageurs.

JEU 2 : RACONTE UNE HISTOIRE ! (à partir de 2 joueurs)

Avant de commencer, les joueurs assemblent les puzzles et les posent à l'endroit sur la table, de manière à ce qu'ils soient visibles de tous. Le plus jeune commence. Il choisit un puzzle et invente une histoire à propos du véhicule, des passagers, de leur destination, etc. Le vainqueur est celui ou celle qui, de l'avis de tous les joueurs, a inventé la meilleure histoire.



GRANDE section

JEU DE SOCIÉTÉ

(de 2 à 4 joueurs)

Les décors fantastiques du château, du bateau pirate, de l'espace et de la forêt enchantée du dragon ont perdu leurs éléments les plus importants. Seras-tu le premier à pouvoir réunir tous ceux de ton décor ?

• Comment jouer :

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent poser le plateau de jeu au centre de la table et prendre chacun un pion et un petit plateau avec les images des éléments fantastiques du décor qu'il devra former.

Ils placent ensuite toutes les cartes représentant les éléments fantastiques, à l'envers, dans chacune des zones correspondantes du grand plateau : Les éléments les plus importants du château, du bateau pirate, de l'espace et de la forêt enchantée du dragon. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Chacun des joueurs place son pion sur une case du plateau. Chacun choisit là où il veut démarrer. Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de case indiqué par le dé dans le sens qu'il veut.

Le joueur retourne la carte de la case sur laquelle il est tombé et la montre aux autres joueurs. Si l'élément fantastique de la carte retournée appartient au plateau du joueur, il la garde. Sinon, il la repose à l'envers. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur a réussi à former son décor de 4 éléments fantastiques il gagne la partie.



LECTURE

Complète avec les lettres les 11 plateaux illustrés d'amusants dessins.

• Jeux individuels :

JEU 1 : MONTER ET REMETTRE EN ORDRE

Complète les plateaux et observe comment se forment les noms qui correspondent à chaque dessin. Après avoir formé un mot, place la loupe correctrice sur le carré orangé pour vérifier que tu l'as bien écrit. Lorsque tu connaîtras bien le jeu, tu pourras demander à quelqu'un de mettre secrètement les mots dans le désordre. Lorsque cette personne te donnera le signal de départ, remets-les dans l'ordre le plus rapidement possible.

JEU 2 : QUELLE LETTRE MANQUE ?

Pour ce jeu, assemble tous les puzzles. Demande ensuite à quelqu'un de retirer une pièce de chacun d'entre eux et de te la donner. Ta mission : remplacer les pièces des puzzles pour reformer les mots.

• Jeu à plusieurs :

JEU 1 : VOCABULAIRE CONTRE LA MONTRE

Voici un jeu qui va mettre tes réflexes et ta vitesse au défi. Distribue à chaque joueur des cartes accompagnées de la première lettre du dessin qu'elles représentent. Puis, place les autres pièces face contre terre à portée de main de tous les joueurs. Au signal de départ, chaque joueur doit compléter ses dessins en retournant les lettres qui se trouvent au centre de la table et en prenant celles qui lui sont utiles. Lorsqu'un joueur retourne une lettre qui ne correspond à aucun de ses dessins, il doit la remettre face contre terre. Le gagnant est celui qui a complété le plus rapidement tous ses dessins.

JEU 2 : REJETER DES PIÈCES

Distribue toutes les cartes aux joueurs, puis place toutes les lettres face contre terre au centre de la table, en les mélangeant bien. Distribue ensuite toutes ces lettres aux joueurs. Chacun regarde les lettres qu'il a reçues sans les montrer aux autres. Le but du jeu est de compléter le plus grand nombre possible de dessins. Au signal de départ, chaque joueur doit donner à tour de rôle une de ses lettres au joueur qui se trouve à sa droite. Chaque fois qu'un joueur reçoit une lettre, il doit regarder dans son jeu si cette lettre peut lui être utile pour compléter l'un

de ses dessins et choisir la lettre qu'il donnera au joueur se trouvant à sa droite. Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a mis en place toutes les lettres pour former tous les mots de ses dessins.

JEU 3 : UNE HISTOIRE AVEC UN POINT FINAL

Tu aimes les histoires ? Alors tu as maintenant la possibilité d'en inventer une. Tous ensemble, montez les puzzles et placez-les face contre terre, puis distribuez-les aux joueurs. L'un des joueurs commence à raconter une histoire en rapport avec l'un des dessins de ses puzzles. Les autres joueurs continuent l'un après l'autre l'histoire en ajoutant des phrases en relation avec un de leurs dessins. Le jeu continue tant que les joueurs font des phrases avec les différentes images de leurs puzzles (une image ne peut être utilisée qu'une seule fois). Le joueur se trouvant en dernier doit terminer l'histoire en décidant de la fin (heureuse, triste, surprenante, sans queue ni tête, etc.).



CALCULS

Relie les pièces en associant l'addition ou la soustraction des chiffres et des images, avec le résultat correspondant. Avant de commencer à jouer, il est important qu'un adulte observe l'enfant jouer afin de pouvoir l'aider, si besoin est, à découvrir les pièces du jeu en commençant par regarder les images et en les associant aux chiffres, puis en découvrant les sommes et les chiffres des opérations.

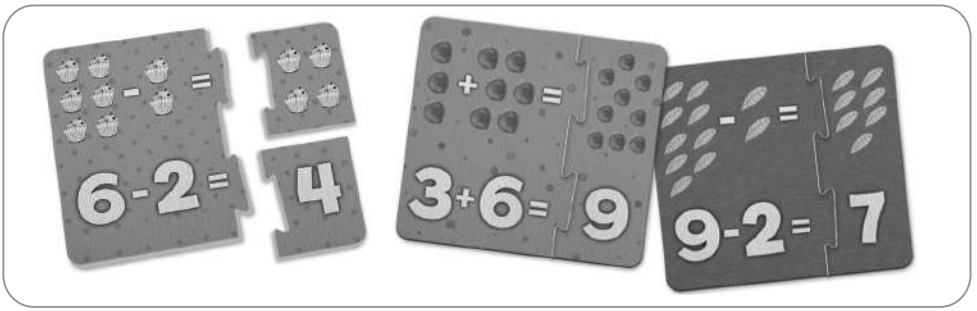
• Jeu individuel :

Prends les pièces en carton qui composent le jeu et amuse-toi à regrouper les opérations avec les résultats correspondants. Si tu as des doutes, compte les éléments des images situées au-dessus des chiffres. Ils te permettront de trouver le bon résultat.

• Jeu à plusieurs :

JEU 1 : LE MATHÉMATICIEN LE PLUS RAPIDE

Place sur la table toutes les pièces contenant les résultats sous forme de chiffres, face contre terre, puis distribue aux joueurs les pièces avec des additions et des soustractions. Au signal de départ, chaque joueur doit tenter de trouver le plus rapidement possible le résultat de ses pièces. Le premier qui pense avoir trouvé un résultat correct l'annonce aux autres. Il faut ensuite vérifier que l'opération est correcte. Si ce n'est pas le cas, le joueur doit replacer sur la table la pièce contenant l'opération et celle du résultat. Lorsque toutes les pièces contenant des opérations sont terminées, continuez le jeu avec les résultats sous forme d'images. Le gagnant est celui qui parvient à faire correctement toutes ses opérations avant les autres.



JEU 2 : QUI A MON ADDITION ?

Pour préparer le jeu, sépare les pièces des opérations des pièces contenant les résultats sous forme de chiffres ou d'images. Ensuite, place les pièces représentant les opérations dans un sac en tissu et distribue les résultats (en faisant correspondre le résultat numérique et l'image) aux joueurs.

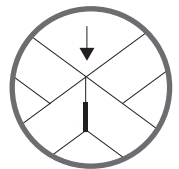
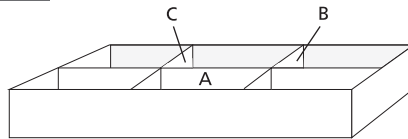
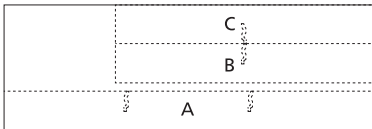
Vous pouvez maintenant commencer la partie. Chacun leur tour, les joueurs tirent du sac une pièce contenant les opérations, la lisent à voix haute (par exemple « 3 plus 5 ») et la montrent aux autres joueurs. Si le joueur ayant lu l'opération possède la pièce avec le résultat, il doit emboîter les deux pièces et les garder. S'il ne possède pas le résultat, il doit remettre la pièce avec l'opération dans le sac. Si, avant qu'il ne remette la pièce dans le sac, un autre joueur se rend compte qu'il possède la pièce avec le résultat de l'opération, ce dernier doit dire « Je l'ai ! », et la pièce lui revient. Le jeu est terminé lorsqu'un joueur est parvenu à associer correctement tous ses résultats avec les opérations correspondantes.

JEU 3 : À LA RECHERCHE DU RÉSULTAT PERDU

Pour ce jeu, il faut faire preuve de mémoire et d'attention. Faites un tas avec toutes les pièces des opérations, face contre terre, et un autre avec toutes les pièces contenant les résultats numériques, également face contre terre.

Chacun leur tour, les joueurs doivent retourner deux pièces, une de chaque tas. Si le dessin correspond au résultat, le joueur emboîte les pièces, les conserve et continue à jouer. S'il ne correspond pas, il doit reposer les pièces sur les deux tas et passer son tour au joueur suivant. La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus de pièces à retourner sur la table. Le gagnant est celui qui parvient à former le plus grand nombre de puzzles.

MONTAGE DES SÉPARATEURS



Fabriqué en Espagne par
EDUCA BORRAS, S.A.U.

Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallès
(Barcelone) Espagne

www.educaborras.com

ATTENTION !

NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.

PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.

CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.



Réf. 19107

