











## Matériel :

- 4 plateaux recto verso : 4 plateaux avec des circuits et 4 plateaux d'activités.
- 55 réglettes en bois de longueurs proportionnelles.

Avec le jeu Les Proportions les tout petits peuvent relier les chiffres de 1 à 10 avec les grandeurs qu'ils représentent.

Les plateaux avec circuits permettent aux tout petits de découvrir et de mettre en pratique le concept de mesure en jouant à placer les réglettes de façon à ce qu'elles recouvrent exactement chacun des parcours de l'image. Les illustrations avec des dessins à compléter les poussent à réaliser leurs propres compositions en créant des formes plus complexes.

22 réglettes de 1 cm	
5 réglettes de 2 cm	
4 réglettes de 3 cm	
4 réglettes de 4 cm	
4 réglettes de 5 cm	
4 réglettes de 6 cm	
4 réglettes de 7 cm	
4 réglettes de 8 cm	
2 réglettes de 9 cm	
2 réglettes de 10 cm	

## POUR UN SEUL JOUEUR

Les propositions pour un seul joueur sont des activités que l'enfant peut réaliser de façon autonome une fois qu'il se sera familiarisé avec le jeu. Toutefois, la participation d'un adulte est toujours recommandée afin d'enrichir l'activité et d'en profiter ensemble.

## PLATEAUX D'ACTIVITÉS

### Ordonner les tailles :

On propose à l'enfant de prendre le plateau montrant 10 animaux de longueurs progressives et de poser sur chaque espace une réglette de la taille indiquée afin de pouvoir comparer les longueurs et voir la relation entre le chiffre, la couleur et la taille.

Si l'on veut, on peut proposer à l'enfant de tracer le contour des différentes réglettes sur une feuille vierge et de dessiner autour d'autres éléments respectant la proportion des tailles entre eux afin qu'ils créent leur propre échelle de dessins.

### Reproduis le dessin :

On propose à l'enfant d'utiliser le plateau montrant le visage d'un robot et de le reproduire dans l'espace libre à droite du modèle en utilisant les réglettes correspondantes.

### Complète le dessin :

On propose à l'enfant d'utiliser le plateau montrant une moitié de bateau afin qu'il le complète en plaçant les mêmes réglettes que celles utilisées sur la moitié représentée, mais en reflétant leur position.

### Opérations avec les réglettes :

On propose à l'enfant de résoudre les additions et les soustractions simples du plateau en utilisant les réglettes correspondantes. Pour cela, on place d'abord les réglettes qui forment l'opération, puis on ajoute, après le signe égal, une réglette qui représente le résultat de l'opération.

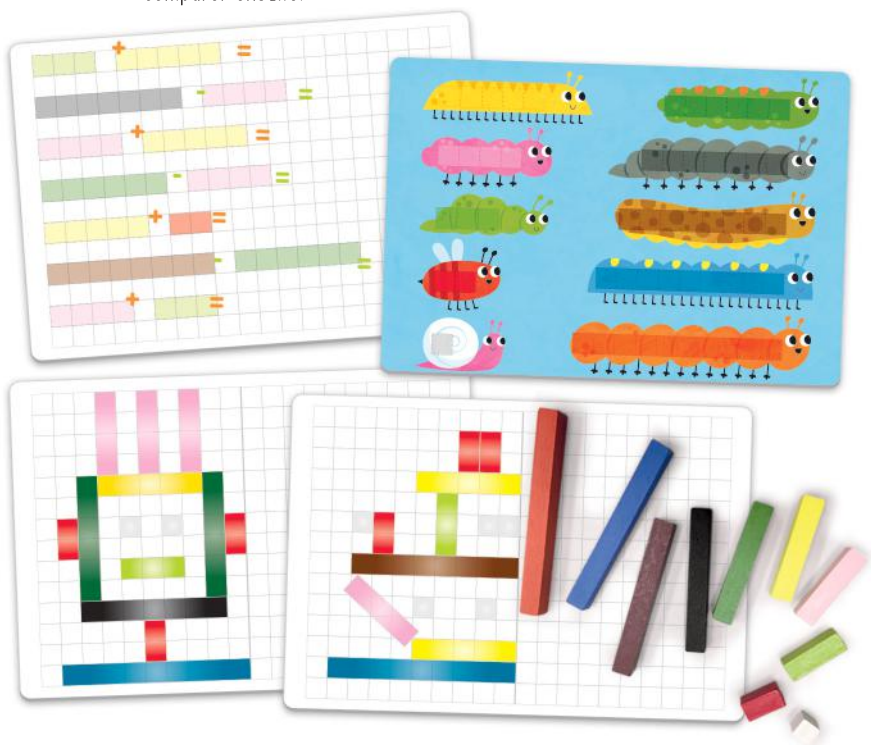
### PLATEAUX CIRCUITS

#### Puzzle de réglettes :

On propose à l'enfant de prendre l'un des plateaux montrant un circuit et de le recouvrir avec les réglettes du jeu de façon à ce qu'il ne reste plus de case à couvrir et qu'aucune réglette ne dépasse du circuit.

Ceci fait, on peut lui proposer de répéter l'opération avec la même illustration ou une autre de celles proposées avec l'une des conditions suivantes :

- **DÉFI 1 :** Compléter le circuit sans mettre deux réglettes de la même couleur à la suite.
- **DÉFI 2 :** Le compléter avec le moins de réglettes possibles (15).
- **DÉFI 3 :** Le compléter avec le maximum de réglettes possible (36).
- **DÉFI 4 :** Le compléter le plus rapidement possible. On peut utiliser le chronomètre du téléphone portable et noter son temps pour essayer de le battre plus tard. On peut également jouer à tour de rôle et noter le temps de chacun pour les comparer ensuite.



## POUR 2 JOUEURS

### PLATEAUX CIRCUITS

#### Course de réglettes :

Chaque joueur choisit un des 4 circuits et on place toutes les réglettes au centre de la table à portée de main des deux joueurs.

On compte ensuite jusqu'à 3 et chaque joueur essaie de compléter le circuit de son plateau aussi vite que possible en le couvrant avec les réglettes exactes. On n'est pas obligé de commencer au début du parcours, les réglettes peuvent être placées n'importe où et même être remises au centre pour être remplacées par d'autres.

Le premier à compléter son circuit gagnera la partie.

#### Rangée de réglettes :

On place au hasard toutes les réglettes côte à côte, en les accolant par leur côté le plus long. On pose les réglettes de 1 cm par paires, l'une au-dessus de l'autre.

Les joueurs choisissent un circuit et, à tour de rôle, chacun prend l'une des réglettes situées à une des extrémités de la rangée (2 réglettes pour celles de 1 cm) et la place directement sur son circuit. S'il le souhaite un joueur peut choisir de prendre une réglette de l'intérieur pour la placer sur son circuit (et il ne pourra pas en prendre une nouvelle avant son prochain tour).

Le premier ou la première à compléter son circuit remporte la partie. Si aucun des deux ne peut placer aucune des réglettes restantes, le gagnant ou la gagnante est alors celui ou celle à qui il reste le moins d'espaces libres.





## POUR 2 JOUEURS OU PLUS PLATEAUX CIRCUITS

### Chemins partagés :

On prend un seul circuit et on place toutes les réglettes en tas sur le côté à portée de main des joueurs.

À son tour, un joueur prend une réglette du tas et la donne au joueur à sa droite afin qu'il la place où il veut sur le circuit.

Ensuite, le joueur qui a placé la réglette pioche une nouvelle réglette et la donne au suivant pour qu'il répète l'opération. Il faut toujours donner une réglette qui puisse être placée sur le circuit.

Lorsque l'un des joueurs réussit à compléter un segment complet du circuit, à savoir la distance entre deux angles ou virages, il prend une réglette qui n'a pas encore été placée comme récompense. Il peut prendre une réglette de n'importe quelle taille. Il la garde devant lui et elle comptera comme un point.

Si un joueur donne à son voisin une réglette qui ne rentre dans aucun espace encore libre du circuit, il doit remettre au centre de la table une des réglettes qu'il a gagnées et le joueur suivant peut choisir librement celle qu'il veut placer.

On joue ainsi jusqu'à ce que tout le circuit soit complété ou qu'on ne puisse placer aucune des réglettes restantes.

Le joueur ayant obtenu le plus de réglettes remporte la partie. Elles valent toutes un point quelle que soit leur taille.



Ref. 19239

NC899/04/19239



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.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 - 08192 Sant Quirze del Vallès - Espagne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



CE

