

# J'apprends les couleurs

### Découvrez les couleurs avec Petit Ours Brun

Petit Ours Brun aime jouer avec les couleurs. Aide-le à classer toutes les jolies cartes-images selon leur couleur.

## Range chaque couleur dans sa « maison »

Cette première activité vise à familiariser l'enfant avec les couleurs présentes dans le jeu. Prenez une pièce et montrez-la à l'enfant en prononçant son nom à voix haute. Demandez-lui ensuite de redire le nom de la couleur.

Lorsque l'enfant dit la bonne couleur, donnez-lui la pièce afin qu'il la place dans sa « maison », c'est-à-dire le trou de la même couleur dans la boîte posée devant lui.

L'enfant peut ensuite jouer seul quand il le souhaite.

#### Te souviens-tu de la couleur?

Après avoir joué à « Chaque couleur dans sa maison », quand l'enfant est familiarisé avec les pièces, jouez à deviner leurs couleurs.

Pour cela, prenez une pièce et, sans la montrer à l'enfant, demandez-lui :

« la sauterelle est ... » en l'invitant à compléter la phrase avec la couleur de la pièce en question.

Si l'enfant se rappelle bien la couleur, alors il peut la placer dans la « maison » correspondante.

Jouez ainsi jusqu'à ce que toutes les pièces soient placées dans la maison de la bonne couleur.

### Collectionne les couleurs

Le but du jeu est d'être le premier à avoir rassemblé 6 pièces de la même couleur. Placez d'abord toutes les pièces face cachée sur la table. L'enfant en prend une en premier et la pose face visible devant lui. Faites ensuite de même avec une autre. Si elle est de la même couleur que la pièce de l'enfant, donnez-la-lui pour qu'il la place à côté de sa première pièce. Si elle est d'une autre couleur, posez-la devant vous.



À tour de rôle, retournez chacun une pièce. Si elle est de la même couleur que celle que vous possédez, conservez-la, mais si elle est de la couleur d'un autre joueur, donnez-la-lui. Et s'il s'agit d'une couleur que personne d'autre n'a, placez-la directement dans sa maison. Jouez ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs parvienne à récupérer les 6 pièces de sa couleur. Il pourra alors toutes les remettre dans la maison correspondante, et gagnera la partie.

#### Qui suis-je?

Dans ce jeu. l'enfant doit deviner ce qui figure sur la pièce tenue cachée, ainsi que sa couleur

Pour commencer à jouer, prenez une pièce et en la gardant cachée, et demandez : « Qu'est-ce que j'ai dans la main? » L'enfant peut poser autant de guestions qu'il le souhaite, mais il faut pouvoir répondre par un « oui » ou un « non », comme par exemple « Est-ce un animal ? », « Est-ce qu'il vole ? », « Est-ce que ca peut être mangé ? » ... Lorsque l'enfant pense savoir de quelle pièce il s'agit, il le dit, ainsi que sa couleur : « C'est un papillon bleu ». S'il a bien deviné l'objet et la couleur, il gagne la pièce et peut la placer dans la maison à sa couleur. Sinon, rejouez avec une autre pièce.



# Tous les jeux de la collection

#### CONTENU:

1 boîte à trous et 24 cartes-images.



#### CONSIGNES DE SÉCURITÉ SUR ET À L'INTÉRIEUR DE LA BOÎTE,

ES ÉLÉMENTS DE FIXATION DE PROTECTION ET D'EMBALLAGE NE FONT PAS PARTIE DU JOUET. ASSUREZ-VOUS QU'LS ONT TOUS ÉTÉ RETIRÉS AVANT DE REMETTRE LE JOUET À L'ENFANT. NOUS VOUS CONSEILLONS DE FAIRE EN SORTE QU'UN ADULTE SURVEILLE LES ENFANTS PENDANT LE JEU. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.

LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.



© EDUCA BORRAS, S.A.U., 2024 www.educaborras.com

Fabriqué en Espagne par EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelone) • Espagne









