



# Je rentre à la maternelle

3+  
ans

## DECOUVRIR LE JEU

Ce kit d'entrée à la maternelle est un complément éducatif et ludique aux apprentissages de la petite section à la grande section.

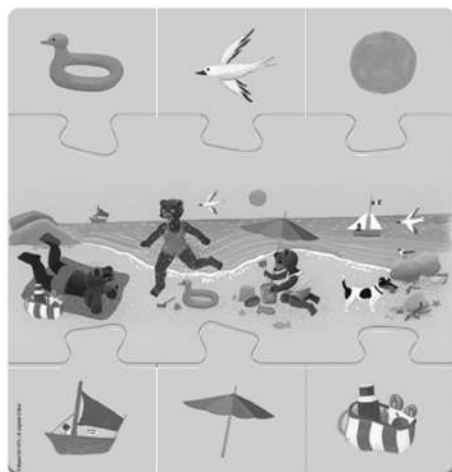
- Puzzles des saisons : 4 plateaux, 24 cartes
- Domino : 28 pièces
- Coloriage des contraires : 12 feuilles et 6 crayons de couleur
- Les lettres : 18 pièces



## PUZZLES DES SAISONS

Un jeu d'association et de logique où l'enfant associe chaque pièce du puzzle à la bonne saison.

Un adulte peut aider l'enfant en lui montrant comment assembler les pièces.

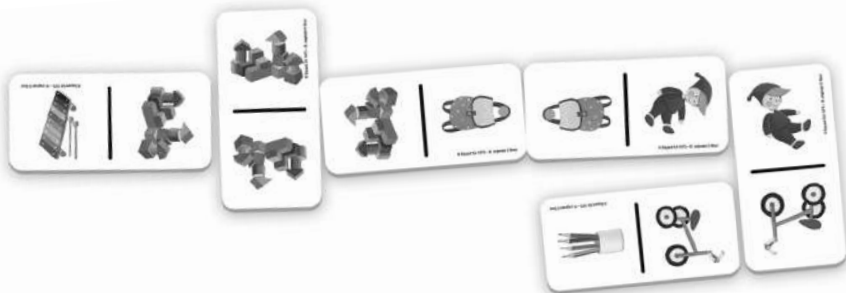


## DOMINO

Un jeu pour développer les capacités d'observation et de mémorisation. Avant de commencer, les joueurs placent toutes les pièces à l'envers sur la surface de jeu et les mélangent faces cachées. Le meneur de jeu distribue ensuite 6 pièces à chaque joueur. Les pièces restantes constituent la pioche. Les joueurs retournent alors leurs pièces et c'est parti !

Le joueur le plus jeune commence. Il pose l'une de ses pièces sur la table, face visible. Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, à tour de rôle, les joueurs suivants posent une pièce de leur jeu dont une image correspond à une image du domino se trouvant déjà sur la table. A son tour, chaque joueur pose autant de dominos que possible. Quand il ne peut plus jouer, il pioche un domino, et c'est le tour du joueur suivant.

Le premier à poser toutes ses pièces, en les posant correctement, gagne la partie.



## COLORIAGE DES CONTRAIRES

Des coloriages pour aborder en s'amusant la notion de "contraire" : dessus/ dessous, jour/ nuit, etc.

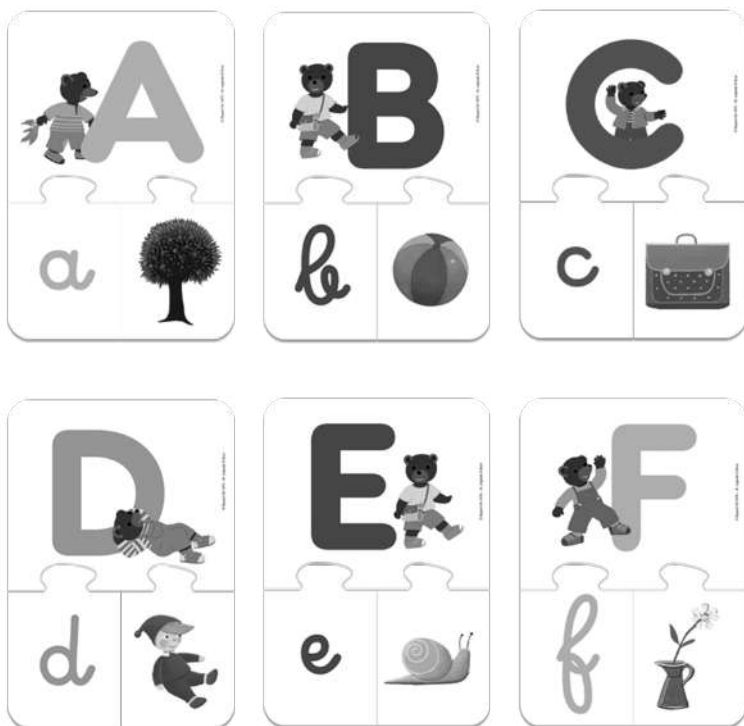


## LES LETTRES

Un jeu pour reconnaître et associer les lettres minuscules, majuscules et les images. Grâce à ces puzzles, l'enfant apprend à reconnaître les différentes formes de chaque lettre, et enrichit son vocabulaire.

L'enfant peut jouer seul, en emboîtant les pièces pour compléter tous les puzzles. Un adulte peut l'aider en suggérant de commencer par une pièce comportant une lettre majuscule, puis de chercher la même lettre en minuscule.

Il cherche ensuite la même lettre minuscule et l'objet ou l'animal dont le nom commence par cette lettre. Par exemple, si vous choisissez la pièce avec la lettre majuscule "C", trouvez la lettre minuscule "c" et l'image qui représente le cartable. L'adulte peut dire à haute voix le mot commençant par la lettre choisie pour aider l'enfant à mémoriser la lettre.



Réf. 20003

EP899/00/20003



Bayard  
Jeunesse



FR



### ATTENTION !

NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.

PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.

CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.

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

Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espagne

[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)