

361



# **AU PAYS DES JOURNÉES ET DES SAISONS**

## **JEU 1: AU FIL DES SAISONS**

®

**Ravensburger**

---

Loto d'images permettant la reconnaissance des caractéristiques de chaque saison: détail d'un paysage, élément vestimentaire, accessoire de jeu, récolte...

Pour jouer seul ou à plusieurs,  
à partir de 2½ ans.

## But du jeu

Identifier, reconnaître et nommer la saison illustrée sur chaque planche de jeu. Bien observer la scène pour retrouver ensuite les cartes-images correspondantes, reprenant certains éléments du paysage.

## Contenu:

- 4 planches de jeu représentent:
  - au centre, l'image illustrant la saison
  - de chaque côté, 2x4 cases blanches à compléter

32 cartes-«images» (8 par planche) illustrant chacune un élément de l'image centrale

## Pour jouer seul:

Faire choisir à l'enfant d'abord une ou deux, puis progressivement, les quatre planches de jeu.

Placer à côté de lui les cartes-images correspondantes, face visible ou cachée.

Le laisser compléter à son rythme, la ou les planches-images.

## Pour jouer à plusieurs:

### Préparation du jeu:

A deux joueurs, chacun reçoit deux planches de jeu. A trois et quatre joueurs, chacun reçoit une seule planche. Lors d'une partie à trois joueurs, la planche restante est mise de côté, ainsi que les planches-images non utilisées.

Les cartes-images se rapportant aux planches utilisées sont étalées, face cachée, au centre des joueurs.

---

---

## Règle du jeu des plus petits:

Le joueur le plus jeune commence. Il pioche une carte-image, la regarde et la montre aux autres joueurs en annonçant ce qu'elle représente (ex.: *»C'est une paire de bottes, une poupée, etc...)*

Si cette image représente un élément de l'une de sa ou ses planches, le joueur qui a pioché cette carte-image, la place sur la planche correspondante.

Si cette image appartient à l'un des autres joueurs, celui-ci peut alors la réclamer, il la place sur la planche correspondante.

Toute image non réclamée est replacée à l'envers dans la pioche.

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

---

---

### Règle du jeu des plus grands:

Le joueur le plus jeune commence. Il pioche une carte-image, la regarde et la montre sans l'annoncer aux autres joueurs.

Si cette image représente un élément de sa ou ses planches, le joueur qui l'a piochée, doit alors nommer l'élément illustré. A ce moment là, et s'il ne s'est pas trompé, il peut alors poser la carte-image sur sa planche. Dans le cas contraire, s'il ne sait pas nommer l'élément représenté, il replace la carte-image, face cachée dans la pioche.

Si cette image ne fait pas partie de l'une de sa ou ses planches, le joueur qui l'a piochée, replace directement cette carte-image, face cachée, et sans la nommer dans la pioche.

Le joueur ayant reconnu une carte-image de l'une de sa ou ses planches de jeu, doit se souvenir de son emplacement pour la repiocher ensuite, à son tour de jouer.

### Fin de la partie:

Le gagnant est le premier qui réussit à terminer sa ou ses planches.

---

### Mieux apprendre en jouant:

Parents et éducateurs, vous qui êtes attentifs à l'éveil de votre enfant...

Avant de jouer, racontez aux plus petits la saison de chaque planche; le thème de l'illustration représentée; le nom des différents éléments à mémoriser.

Avant chaque partie, demandez aux plus grands, de détailler l'image de chacune des planches qu'ils auront à compléter.

Pour un exercice complet, faites décrire aux joueurs le détail et les couleurs de chaque carte-image piochée au cours des parties (ex.: «*Sur cette image, il y a une poupée: sa robe est bleue...*»).

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

361



# **AU PAYS DES JOURNÉES ET DES SAISONS**

## **JEU 2: QUAND JE SERAI GRAND**



**Ravensburger**

---

Premier puzzle de découverte sur les différentes étapes de la vie et leur chronologie.

Pour jouer seul ou à deux,  
à partir de 4 ans½.

### **But du jeu:**

Reconstituer séparément d'abord, puis simultanément ensuite, deux frises-puzzles de dix pièces chacune, retraçant l'une, la vie d'un petit garçon; l'autre, la vie d'une petite fille.

### **Contenu:**

20 images-puzzles dont:

10 pièces entourées d'un filet rose, permettant de reconstituer la vie de la petite fille

10 pièces entourées d'un filet bleu, permettant de reconstituer la vie du petit garçon

### **Pour jouer seul:**

Commencer par le puzzle de la petite fille (filet rose) ou celui du petit garçon (filet bleu).

Placer les pièces éparpillées correspondantes, face visible devant l'enfant.

Progressivement, en s'aidant des encoches de formes différentes, l'enfant doit pouvoir reconstituer toute l'histoire de la petite fille ou celle du petit garçon.

Au cours des parties ou à la fin de celles-ci, bien faire nommer au joueur, chaque situation (ex.: *«C'est un petit bébé dans son berceau, il apprend à marcher...»*).

Lorsque l'enfant sera bien familiarisé avec chacun des puzzles, les pièces des deux puzzles pourront être mélangées et le joueur pourra reconstituer simultanément en les comparant, les deux histoires.

---

---

## **Pour jouer à plusieurs:**

### **Règle du jeu des plus petits:**

Cette règle se joue à deux, et les joueurs jouent ensemble.

Toutes les images-puzzles sont étalées, face cachée, au milieu des joueurs.

Le jeu se déroule comme un «Memory». A tour de rôle, chaque joueur retourne deux cartes:

- celles-ci ne correspondent pas (ex.: un bébé fille; un garçon qui se marie...); les deux cartes sont replacées, face cachée, dans la pioche.
- celles-ci correspondent (ex.: la fille, carte «filet rose» et le garçon, carte «filet bleu» apprennent tous les deux à marcher); les deux cartes sont retournées, face visible, dans la pioche.

Lorsque ces mêmes cartes correspondent à l'ordre recherché dans la frise, le joueur qui les a piochées les prend et les place directement dans la suite logique des deux puzzles.

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus d'images-puzzles à piocher ou à placer.

---

---

## Règle du jeu des plus grands:

Cette règle se joue à deux; chaque joueur doit reconstituer une histoire: celle de la fille ou du garçon.

Pour commencer, on sépare de la pioche les deux premières cartes-images: le petit bébé entouré d'un filet rose, c'est la fille; le petit bébé entouré d'un filet bleu, c'est le garçon.

L'une de ces cartes est tirée au sort par le joueur le plus jeune. Elle détermine la frise que chaque joueur aura à reconstituer.

Les 18 pièces restantes sont retournées, face cachée, au milieu des joueurs.

A tour de rôle, chacun des joueurs pioche une pièce-image; il la regarde et la montre à l'autre joueur:

- si cette image correspond dans le bon ordre, à la pièce qu'il recherche, il la place sur sa frise.
- si cette image ne correspond pas (ce n'est pas l'une de ses pièces, ou celle-ci n'est pas dans le bon ordre), il la replace dans la pioche, toujours face cachée.

C'est au tour de l'autre joueur.

Le gagnant est celui qui reconstitue le premier son puzzle, c'est-à-dire sa frise de 10 pièces, assemblée dans le bon ordre.

---

## Mieux apprendre en jouant:

Parents et éducateurs, vous qui êtes attentifs à l'éveil de votre enfant..

Lors de la découverte du matériel avec les plus petits, regardez avec eux les images; racontez-les; expliquez leur en appui, l'histoire de leur famille.

Faites-leur décrire et nommer progressivement, et en comparaison des deux puzzles-frises, chaque situation illustrée.

Toutes les cartes étant face visible, vous pouvez aussi demander aux joueurs, de retrouver par exemple: la carte de la fille qui se marie; du papa qui fait une promenade avec ses enfants; etc...

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

---

**Editions Ravensburger  
Attenschwiller, France**





364



# **AU PAYS DES JOURNÉES ET DES SAISONS**

## **JEU 3: LA JOURNÉE DE THOMAS ET JULIE**

®

**Ravensburger**

Jeu d'identification et d'association des différents moments de la journée, pour Papa, Maman, Thomas, Julie et Boule le chien.

Pour jouer seul ou à plusieurs,  
à partir de 3 ans ½.

### **But du jeu:**

Regrouper les sept cartes-images appartenant à chaque membre de la famille: Papa, Maman, Thomas, Julie, Boule le chien; puis reconstituer la chronologie de la journée de chacun, en s'aidant des témoins de couleur, soit la règlette et l'encadré des cartes; en final, identifier ce qui se passe à un même moment de la journée pour des personnes différentes.

### **Contenu:**

40 cartes-images représentent les moments de la journée d'une famille dont:

- 5 cartes «identité»: une pour chaque personnage
- 35 cartes «moments de la journée»: sept par personnage

1 règlette cartonnée, repère pour la suite logique, favorise la compréhension chronologique des sept moments privilégiés de la journée: réveil → bleu pâle; petit déjeuner → beige clair; matinée → beige foncé; repas de midi → ocre; après-midi → rouge; heure du bain → mauve; soirée → bleu

### **Pour jouer seul:**

Faire choisir au fur et à mesure par l'enfant, un personnage: Papa, Maman, Thomas, Julie ou le chien Boule...

Lui donner la règlette cartonnée; lui expliquer comment reconstituer pour le personnage choisi, le fil de sa journée en s'aidant du repère et de la chronologie des couleurs.

La journée de chaque personnage sera acquise l'une après l'autre.

En final, toutes les cartes pourront être données simultanément à l'enfant afin qu'il en fasse lui-même le tri, puis identifie la suite logique du fil de la journée pour chacun des personnages.

---

## **Pour jouer seul:**

Faire choisir au fur et à mesure par l'enfant, un personnage: Papa, Maman, Thomas, Julie ou le chien Boule...

Lui donner la réglette cartonnée; lui expliquer comment reconstituer pour le personnage choisi, le fil de sa journée en s'aidant du repère et de la chronologie des couleurs.

La journée de chaque personnage sera acquise l'une après l'autre.

En final, toutes les cartes pourront être données simultanément à l'enfant afin qu'il en fasse lui-même le tri, puis identifie la suite logique du fil de la journée pour chacun des personnages.

---

---

## Règle du jeu des plus grands:

Chaque joueur reçoit la carte d'identité d'un ou plusieurs personnages. A deux, chacun reçoit deux cartes d'identité. A trois et quatre joueurs, chacun reçoit une carte d'identité.

Les cartes d'identité restantes sont mises de côté ainsi que les cartes moments de la journée correspondantes.

Les cartes moments de la journée utilisées sont placées, face cachée, au milieu des joueurs.

La réglette cartonnée circule entre les joueurs. Elle sert de repère pour la recherche successive des couleurs.

Le joueur le plus jeune commence: il doit piocher d'abord une carte liseré bleu pâle, illustrant la première carte de la journée de l'un de ses personnages et ainsi de suite...

– si la carte tirée est la bonne, il la place sur son jeu, au bon endroit. Il a alors le droit de tirer une autre carte.

– si la carte tirée n'est pas la bonne, il la remet dans la pioche, sans la montrer aux autres joueurs.

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Le gagnant est celui qui a reconstitué le premier, la journée de son ou ses personnages.

---

## Mieux apprendre en jouant:

Parents et éducateurs, vous qui êtes attentifs à l'éveil de votre enfant...

En jouant, utilisez le matériel de jeu pour faire raconter à l'enfant, l'histoire de sa journée, celle de ses parents ou de ses frères et soeurs.

Faites raconter aux enfants, en comparaison des cartes-images, les moments identiques (ex.: «*Pendant que Maman promène Boule, Thomas joue aux billes avec son copain...*»).

Organiser pour les plus grands, un jeu de devinettes, à partir des cartes-images (ex.: «*De quelle couleur est l'imperméable de Maman sur la carte après-midi?*»; «*Que contient la tasse de Papa sur la carte petit-déjeuner?*» etc.).

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg