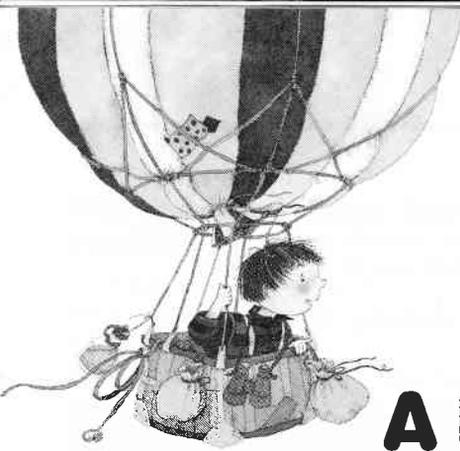


724



**A LA
DÉCOUVERTE
DE L'ÉCOLE,
DES COPAINS
ET DES MÉTIERS**

**JEU 1:
TOUS LES
ENFANTS DU
MONDE**



Ravensburger

Jeu de parcours individuel, permettant de connaître les coutumes de quatre pays de culture différente, au travers de la vie quotidienne de deux enfants.

Pour jouer seul ou à plusieurs
A partir de 5 ans ½

But du jeu

Reconnaître le lieu de vie illustré sur les quatre planches de jeu, puis identifier sur les cartes-images correspondantes, les douze saynètes de la vie quotidienne de deux enfants vivant dans chaque pays.

Contenu

4 planches représentent chacune un pays, soit le Japon, le Congo, les Etats Unis, le Groënland

12 cartes-images par pays, soit 48, racontent chacune un événement lié au pays correspondant

15 cartes-événement surprise

1 dé de 5 chiffres + 1 couleur

4 pions

Pour jouer seul

Si vous aidez votre enfant

Faites-lui découvrir planche par planche, et progressivement, le pays représenté, ainsi que les cartes-images et l'histoire s'y rapportant.

- **cartes n° 1 à 4:** le départ à l'école
les deux enfants; leur maison et leur Maman;
leurs cartables; le moyen de transport emprunté.
- **cartes n° 5 à 8:** le chemin de l'école
le paysage; un méchant animal; un obstacle ou
un incident; un animal drôle ou gentil.
- **cartes n° 9 à 12:** l'arrivée à l'école
l'école ou la classe; bonjour dans la langue du
pays; les jeux dans la cour de récréation; le
repas.

Ensuite, laissez-le reconstituer à son rythme, chacune des planches-pays, et montrez-lui comment il peut s'aider, d'une part des bordures de couleur, d'autre part, des chiffres ou nombres inscrits au bas de chaque carte-image.

Si l'enfant joue complètement seul

Après lui avoir montré le principe des couleurs ainsi que celui des chiffres et nombres, tous deux systèmes d'auto-correction, laissez votre enfant reconstituer à son gré et selon son choix, une ou plusieurs planches-pays; les cartes-images pouvant être identifiées face visible ou retournées face cachée et mélangées entre-elles.

Pour joueur à plusieurs

Règle du jeu des plus petits

Préparation du jeu

A deux, chacun des joueurs choisit deux planches-pays. A trois ou quatre, chacun des joueurs choisit une planche-pays. La planche-pays restante est mise de côté, ainsi que les cartes-images correspondantes.

Les cartes-événement surprise ne sont pas utilisées dans cette règle.

Déroulement du jeu

Les cartes-images sont mélangées, puis étalées, face cachée, au milieu des joueurs.

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il choisit une carte-image et la montre aux autres joueurs:

- Si celle-ci correspond à l'une de ses planches-pays, il doit l'annoncer et peut alors placer cette carte-image sur la planche correspondante.
- Si celle-ci ne correspond pas à l'une de ses planches-pays, il doit replacer cette carte-image parmi les autres cartes.

Puis, c'est au tour du joueur suivant, qui tire une carte-image.

Le gagnant est le joueur qui complète le premier sa ou ses planches-pays.

Remarque: Il convient que chacun soit très attentif aux cartes montrées par les autres joueurs; celles qui seront ainsi identifiées par le joueur concerné, pourront être rapidement retrouvées et replacées sur les planches-pays correspondantes.

Règle du jeu des plus grands

Préparation du jeu

Quelque soit le nombre de joueurs, chacun reçoit une seule planche-pays; les douze cartes-images correspondantes et un pion.

Les cartes-images sont placées, face visible, par le joueur concerné, au-dessus de sa planche.

Les cartes-événement surprise sont placées, face cachée, au milieu des joueurs; elles constituent la pioche.

Déroulement du jeu

C'est le joueur le plus jeune qui commence la partie: il jette le dé:

- S'il obtient la couleur, il passe son tour.
- S'il obtient un chiffre, il peut alors avancer son pion du nombre de points indiqué; rechercher parmi les douze cartes-images quelle carte correspond à l'emplacement au dessous duquel il vient de s'arrêter; et placer cette carte sur sa planche.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Lorsque chaque joueur a réussi à avancer son pion et à placer sa première carte-image sur sa planche-pays... à son tour de jouer, et quand il lance à nouveau le dé:

- Si le joueur concerné obtient un chiffre, il peut avancer ou reculer son pion sur sa planche: son but étant de replacer le plus vite possible toutes ses cartes-images sur sa planche de jeu.
- Si le joueur concerné obtient la couleur, il doit alors tirer une carte événement surprise, puis en lire à haute voix le contenu:
 - Celui-ci signifie un handicap ou bonus personnel, (dessin d'un seul personnage), seul ce joueur doit faire ce qui est demandé.
 - Celui-ci signifie un handicap ou bonus collectif, (dessin de deux personnages), tous les joueurs doivent faire ce qui est demandé.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété sa planche de jeu.

Remarque: Si un joueur pose son pion au dessous d'une carte-image déjà placée, il passe son tour.

Mieux apprendre en jouant

Parents et Grands Parents, vous qui êtes attentifs à l'éveil de vos enfants et petits enfants, en découvrant ce jeu avec eux, n'hésitez pas à leur expliquer et à leur montrer sur un atlas, où se situent chaque pays représenté dans «Tous les enfants du monde». Ainsi:

- Le Japon où vivent Yukito et Sakira
- Le Congo où vivent Asoua et Kadia
- Les Etats Unis où vivent John et Nancy
- Le Groënland où vivent Nousiak et Dousiak.

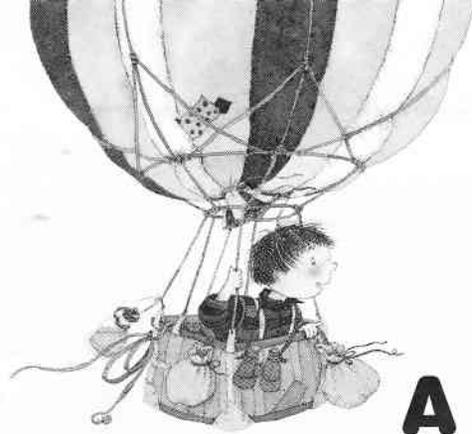
Puis, en comparaison de la vie quotidienne de ces enfants, et de son déroulement, incitez et aidez les vôtres à raconter leur vie quotidienne, (Ex. leur habitation: un appartement... leur moyen de transport: une voiture... un incident: un camion ayant renversé son chargement... un jeu dans la cour de récréation: une partie de foot-ball...).

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiller, France**



724



**A LA
DÉCOUVERTE
DE L'ÉCOLE,
DES COPAINS
ET DES MÉTIERS**

**JEU 2:
PLUS TARD JE
SERAI...**



Ravensburger

Ce jeu de société fait découvrir à l'enfant quatre univers et trente deux métiers: leur nom, leur objet ou leur outil le plus représentatif.

Pour jouer seul ou à plusieurs
A partir de 6 ans

But du jeu

Reconnaître, identifier les objets, outils significatifs des différents univers des métiers, puis retrouver, associer à chaque objet, outil, le personnage représentant le métier correspondant.

Contenu

- 1 plateau de jeu illustré
- 32 cartes-personnages
- 4 fiches d'identité des métiers
- 4 pions
- 1 dé

Pour jouer seul

Si vous aidez votre enfant

Découvrez d'abord avec lui les quatre illustrations principales du plateau de jeu, représentant chacune un univers de métiers, soit les sportifs, les artistes, les commerçants, les artisans.

Donnez-lui ensuite une puis plusieurs fiches d'identité des métiers, ainsi que les cartes-personnages des métiers correspondants, que votre enfant replacera en nommant l'outil et le métier s'y rapportant. (Ex. les patins - la patineuse).

Si votre enfant joue complètement seul

Il peut d'abord compléter à son gré et à son rythme les fiches d'identité des métiers, avec les cartes-personnages correspondantes.

Lorsqu'il a terminé ce petit jeu, incitez-le ensuite, en s'aidant ou non des fiches d'identité, à replacer les cartes-personnages sur le plateau de jeu illustré, à l'emplacement des outils et objets correspondants.

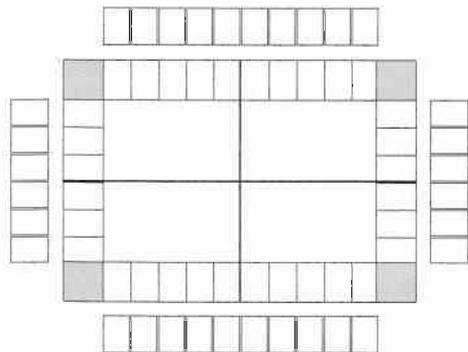
Pour jouer à plusieurs

Règle du jeu des plus petits

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est déplié au centre de la table.

Les 32 cartes-personnages sont mélangées et posées, face cachée, devant chacune des 32 cases-objets ou outils représentées sur le plateau.



- A deux, chaque joueur complète deux univers ou thèmes de métier chacun reçoit deux fiches d'identité.
- A trois ou quatre, chaque joueur complète un univers ou thème de métiers, chacun reçoit une fiche d'identité.

Attention: A trois joueurs, la fiche d'identité non utilisée est mise de côté, alors que les cartes-personnages correspondantes restent placées autour du plateau de jeu.

Chacun des joueurs place son ou ses pions sur la case carrée, au coin du plateau de jeu correspondant à la couleur du ou des univers et thèmes de métiers choisis:

- case rouge: pion rouge - thème sportifs
- case jaune: pion jaune - thème commerçants
- case bleue: pion bleu - thème artistes
- case verte: pion vert - thème artisans

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il lance le dé et avance l'un de ses pions selon le nombre de points obtenu. Il retourne alors la carte-personnage placée devant la case objet ou outil sur laquelle il vient de s'arrêter:

- Cette carte-personnage fait partie de la ou des deux fiches d'identité qu'il doit compléter : il la prend et la pose sur l'emplacement du dessin en noir et blanc, représentant le même personnage. Il peut alors rejouer.
- Cette carte-personnage ne fait pas partie de la ou des deux fiches d'identité qu'il doit compléter: il la laisse, face visible, devant la case-objet. C'est alors au tour du joueur suivant.

Remarques:

- Au cours de la partie, le joueur qui arrête son pion sur une case-objet dont la carte-personnage correspondante a déjà été retournée par un autre joueur, a deux possibilités.
 - Si cette carte-personnage appartient à l'une des fiches d'identité qu'il doit compléter, il la prend, la pose sur l'emplacement du dessin noir et blanc représentant le même personnage et peut alors rejouer.
 - Si cette carte-personnage n'appartient pas à l'une des fiches d'identité qu'il doit compléter, il ne peut rien faire; c'est alors au tour du joueur suivant.
- Le joueur qui arrête son pion sur une case-objet dont la carte-personnage a déjà été récupérée, passe son tour, après avoir placé son pion; c'est alors au tour du joueur suivant.
- Au cours de la partie, lorsqu'un joueur arrête son pion sur l'une des quatre cases de couleur, il obtient ce que l'on appelle un bonus. Il peut alors choisir parmi toutes les cartes-personnages déjà retournées devant les cases-objets, une carte représentant l'un des métiers de sa ou ses fiches d'identité.

Attention: Dans le cas d'une partie à trois joueurs, lorsque les cartes-personnages correspondant à la fiche d'identité non utilisée, sont retournées, elles sont simplement placées, face visible, mais ne peuvent pas être récupérées. Le joueur passe alors son tour.

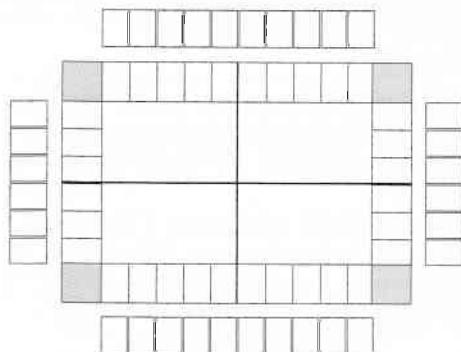
Le gagnant est le joueur qui le premier, complète sa ou ses fiches d'identité, à l'aide des cartes-personnages correspondantes.

Règle du jeu des plus grands

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est déplié au centre de la table.

Les 32 cartes-personnages sont mélangées et posées, face cachée, devant chacune des 32 cases-objets ou outils représentées sur le plateau.



Attention, dans cette règle, les fiches d'identité ne sont pas utilisées.

Déterminer l'univers de jeu dans lequel chacun des joueurs pourra être déclaré gagnant... Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un thème différent. (Ex. le plus jeune choisit le thème «commerçants»).

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie et retourne l'une des cartes-personnages de son choix, placée autour du plateau de jeu.

Il doit pouvoir annoncer à haute voix de quel métier il s'agit... puis retrouver et nommer l'objet ou l'outil dont se sert ce personnage. (Ex. C'est un maçon, son outil est la truelle). S'il ne le sait pas, il a le droit de se faire aider par les autres joueurs.

Il peut alors placer la carte-personnage qu'il vient de tirer sur la case-objet correspondante et prendre ensuite, sous cette même case-objet, la carte-personnage qui y est placée, face cachée.

Cette seconde carte-personnage est alors montrée aux autres joueurs, puis replacée à nouveau, face cachée, à l'emplacement de la première carte-personnage tirée.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur dont l'univers choisi en début de partie, est complété en premier, par lui-même ou par les autres, est déclaré gagnant.

Remarque: Il convient dans cette règle que chacun des joueurs soit très attentif aux cartes tirées et montrées par les autres:

- d'une part pour aider à nommer et reconnaître chaque métier, chaque outil ou objet correspondant ceci même si le personnage identifié ne correspond pas à l'univers qu'il doit compléter, car le joueur ainsi aidé, pourra aussi aider les autres à leur tour de jouer.
 - d'autre part, pour pouvoir rapidement, à son tour de jouer, retrouver et replacer une carte-personnage déjà montrée et correspondant à l'univers à compléter.
-

Mieux apprendre en jouant

Parents et Grands Parents, vous qui êtes attentifs à l'éveil de vos enfants et petits enfants,

prenez le temps de découvrir avec eux ce jeu: les métiers, les outils, la richesse des illustrations représentées.

Jouez avec eux à de petits jeux de devinettes sur les objets ou les images. Exemples:

Qui se sert d'une truelle? — le maçon —
Que regarde l'architecte? — son plan —
Que fait l'écuyère? — elle saute à la corde —
Que fait le garagiste? — il répare une bouée —

Faites-lui aussi rechercher, pour ces mêmes métiers, d'autres objets, outils représentatifs et non illustrés.

Exemples:

- Pour l'alpiniste, on aurait pu montrer son sac à dos, son piolet, ses crampons...
- Pour la mercière, une bobine de fil...
- Pour la fleuriste, une rose...

Apprenez-leur à écrire tous les noms des métiers représentés, à dissocier le masculin du féminin et ainsi mieux apprendre en jouant.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg