



Le jeu des familles

Jeu Ravensburger® n° 24 162 0

Jeu n° 1 Chiffres

Neuf petits puzzles individuels, permettent l'identification des neuf chiffres et font découvrir la notion de quantité.

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Illustration : Sophie Kniffke

Contenu :

9 planches-puzzle contiennent chacune, pour les chiffres de 1 à 9 :

- une pièce centrale illustrée de son chiffre (ex. : 4)
- quatre pièces-images associées aux chiffres et illustrées d'un nombre d'éléments correspondant (ex. : 4 paniers, 4 canards, etc...)

Soit en plus des neuf planches-puzzles, 45 pièces de jeu.

But du jeu :

Reconstituer pour chaque chiffre, un puzzle de cinq pièces en associant autour de la pièce-chiffre centrale, les quatre autres morceaux illustrés chacun du nombre correspondant d'éléments (ex. : pour le chiffre 6 : six croissants, six chaises, etc...)

Pour jouer seul :

Donner à l'enfant progressivement, une ou plusieurs planches-puzzles, d'abord en fonction de la chronologie des chiffres puis, en le laissant choisir librement le ou les chiffres de son choix. Placer les pièces-images correspondant aux pièces-chiffres retenues, face visible ou cachée devant l'enfant. Le laisser compléter à son rythme la ou les planches puzzles.

Pour jouer à plusieurs :

Préparation du jeu :

A deux, chacun reçoit quatre planches-puzzles. A trois, chacun reçoit trois planches-puzzles. A quatre, chacun reçoit deux planches-puzzles.

Les planches-puzzles, les pièces-chiffres et les pièces-images non utilisées sont mises de côté.

Chaque joueur reçoit un nombre de pièces-chiffres correspondant aux planches-puzzles dont il dispose ; tandis que les pièces-images sont étalées, face cachée au centre des joueurs.

Règle du jeu des plus petits :

Le joueur le plus jeune commence. Il pioche une pièce-image, la regarde et la montre en l'annonçant aux autres joueurs. Il doit dire : ex. «*Cette image représente huit crayons*».

Si cette pièce-image fait partie de l'un des chiffres en sa possession, le joueur qui a pioché cette image, la place sur la planche correspondante.

Si cette pièce-image s'associe au chiffre possédé par l'un des autres joueurs : celui-ci doit alors la réclamer en répétant le chiffre et le sujet représenté. Ex. : «*Huit crayons*».

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

Attention, toute pièce-image non nommée correctement, ni reconnue, est remise en jeu.

Règle du jeu des plus grands :

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

Si cette pièce-image fait partie de l'un des chiffres en sa possession, le joueur qui a pioché cette image, doit alors nommer son chiffre et sa représentation : ex. «*Cette image représente sept sucettes*». A ce moment là et s'il ne s'est pas trompé, il peut alors la poser sur sa planche. Dans le cas contraire, s'il ne sait ni nommer le chiffre et le sujet représenté ou s'il se trompe, il replace la pièce-image, face cachée dans la pioche.

Si cette pièce-image ne fait pas partie de l'un des chiffres en sa possession le joueur qui l'a piochée la replace directement, face cachée et sans la nommer dans la pioche.

Le joueur ayant reconnu une pièce-image appartenant à l'un de ses chiffres, 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-puzzles.

Mieux apprendre en jouant :

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

Avant de jouer, faites reconnaître et nommer aux plus petits tous les objets, animaux, sujets représentés sur les pièces-images.

En regard des pièces-chiffres que vous découvrirez progressivement et chronologiquement avec l'enfant (ex. : du 1 au 3 ; du 1 au 5 ; du 1 au 9), aidez-le à retrouver les pièces-images correspondantes, d'abord en comptant les éléments, puis en regroupant celles-ci par petits tas en face de chaque pièce-chiffre.

Vous pouvez aussi demander aux plus grands, lors du jeu, de décrire plus en détail les objets, animaux, sujets illustrés, nom, couleur, petite histoire associée (ex. : *Sept pelotes de laine rose ; Six poules marron ; Huit crayons bleus ; etc...*).



Le jeu des familles

Jeu n° 2 Sons

6 petits puzzles individuels favorisent l'identification des 6 sons OI – OU – ON – AN – AU – IN et la découverte de mots correspondants.

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Illustration : Frankie Merlier

Contenu :

- 6 planches-puzzle contiennent chacune :
 - 1 pièce centrale «son»
 - 6 pièce associées au son, illustrées au recto par l'image, tandis que le mot est écrit au verso.
- 1 sac pioche

But du jeu :

Reconstituer pour chaque son un puzzle de sept pièces, en associant autour de la pièce «son» centrale, les six autres morceaux illustrés chacun d'un mot contenant ce son.
(Ex. : pour le son – OI – voilier, poireau, etc...)

Pour jouer seul :

Si vous aidez votre enfant

En fonction de son âge et du degré de découverte de ce jeu, faites choisir à votre enfant de 1 à 3 sons. Donnez-lui les pièces centrales des puzzles contenant le ou les sons retenus.

Si votre enfant ne sait pas lire :

Placez avec lui et devant lui, mélangées et faces illustrées visibles, les pièces des puzzles correspondants.

Regardez avec votre enfant chaque image une à une. Aidez-le d'abord à trouver le nom de l'objet représenté, puis demandez-lui quel son dans le mot il a entendu. Lorsqu'il a trouvé le bon son, l'enfant peut alors placer la pièce-puzzle autour de la pièce centrale «son» correspondante.

Si votre enfant sait lire :

Placez avec lui et devant lui, mélangées et faces illustrées cachées, les pièces des puzzles correspondants.

Demandez à votre enfant de choisir une à une chaque pièce, et de lire, sans regarder l'image, le mot écrit au dos de chacun des morceaux.

A chaque fois que le mot lu est exact, l'enfant peut alors retourner la pièce, observer l'image et la placer autour de la pièce centrale «son» correspondante.

Si l'enfant joue complètement seul

Laissez le choisir et reconstituer à son rythme, une ou plusieurs planches-puzzles. La couleur de la bordure du puzzle est un indice pour associer chaque image au son correspondant.

Pour jouer à plusieurs :

Préparation du jeu

- A deux, chacun reçoit trois planches-puzzles.
 - A trois, chacun reçoit deux planches-puzzles.
 - A quatre, chacun reçoit une planche-puzzle.
- Les planches-puzzles, pièces centrales et pièces illustrées non utilisées sont mises de côté.

Règle du jeu des plus petits

Chaque joueur garde sa ou ses planches-puzzles ainsi que la ou les pièces centrales «son» correspondantes.

Les pièces illustrées mises en jeu sont étalées, face cachée, au milieu des joueurs.

Le plus jeune commence la partie et tire une pièce illustrée.

- S'il ne sait pas encore lire, il peut simplement, en regardant la couleur de la bordure du puzzle, savoir si cette pièce correspond à l'un des sons qu'il doit compléter. Il doit alors nommer ce son ; ensuite, il peut encastrer cette pièce sur l'élément central «son» correspondant.
- S'il sait lire, l'enfant est vite guidé par le nom ou le son inscrit au dos des pièces de jeu. Il doit alors lire le nom, dire quel son est caché ; il peut ensuite encastrer cette pièce sur l'élément central «son» correspondant.

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

Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à compléter toutes ses planches-puzzle.

Attention : Pour un bon usage de cette règle, tous les joueurs doivent être d'un niveau d'aptitude à la lecture plus ou moins égal.

Règle du jeu des plus grands

Les pièces illustrées mises en jeu sont mélangées et placées dans le sac pioche.

Le plus jeune commence la partie et tire une pièce :

- Si celle-ci correspond à l'un des puzzles à reconstituer, le joueur doit alors lire le nom et signifier quel son est associé ; en ce cas, il peut encastrer cette pièce sur l'élément central «son» correspondant. En cas inverse, et si le nom n'est pas correctement lu ou le son non identifié, la pièce est replacée dans le sac pioche.

- Si celle-ci ne correspond pas à l'un des puzzles à reconstituer : le joueur la replace dans le sac pioche et passe son tour. Puis, c'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à compléter toutes ses planches-puzzles.

Attention : Cette règle est réservée aux joueurs qui savent lire.

Mieux apprendre en jouant

Parents et Grands Parents, vous qui êtes attentifs à l'éveil de vos enfants et petits enfants, avant de jouer, faites reconnaître et nommer aux plus petits tous les objets, animaux, sujets représentés sur les pièces-images. Vous pouvez aussi leur demander de regrouper les illustrations par les thèmes plutôt que par les sons.

Ainsi, vous reconnaîtrez sur chaque puzzle :

les fleurs : pivoine – tournesol – liseron – chrysanthème – aubépine – jacinthe

les légumes et aromates : poireau – chou – potiron – lavande – artichaut – romarin

les oiseaux : roitelet – mouette – hirondelle – mésange – fauvette – serin

les animaux : loir – souris – hérisson – faisan – taupe – marcassin

les moyens de locomotion : voilier – roulotte – mongolfière – tandem – autobus – patins

les personnages : chinois – papou – mongol – antillaise – esquimau – indien

Faites également remarquer ou raconter aux plus grands lors du jeu, les détails de chaque illustration. (Ex. : un chou vert sur lequel se promène un petit papillon bleu ; une coccinelle sur un liseron ; etc...)

© 1993 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger
24 rue de Paris
F-68220 Attenschwiller

