

1402

# LES MOTS

Les jeux de  Sapientino®  
*Le petit savant*

# Associations

*5 jeux pour développer les capacités de la logique*



F

  
**Clementoni**  
Educational®

## UN GUIDE POUR LES PARENTS

"**Les Jeux de Sapientino**" naissent du travail d'une équipe d'experts en pédagogie et psychologie enfantine et ils ont été conçus dans le but d'apprendre aux enfants d'importants concepts et de leur transmettre des informations sur le monde qui les entoure.

En jouant à "**ASSOCIATIONS**", les enfants développent leur esprit d'observation et leurs capacités de logique et de perception.

Les cartes à encastrement, reproduisent différents sujets à l'aide d'images amusantes aux couleurs vives qui attirent les enfants en stimulant leur capacités d'appréhension. Ces cartes peuvent être utilisées pour cinq jeux, tous différents entre eux.

"**ASSOCIATIONS**" a été conçu de façon à ce que les enfants puissent y jouer seuls ou avec des amis, sans que l'assistance des parents soit nécessaire.

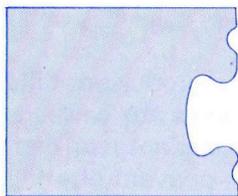
Cependant, les jeux proposés peuvent représenter une occasion utile pour passer un peu de temps avec vos enfants, d'une façon amusante et éducative à la fois.

En outre, grâce à leur imagination, les enfants pourront inventer, au fur et à mesure, de nouvelles variantes aux jeux proposés en faisant d'"**ASSOCIATIONS**" un jeu plus riche et plus amusant.

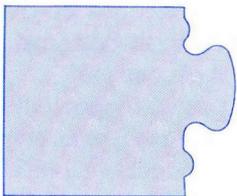
Jeu éducatif de 1 à 6 joueurs.

La boîte contient 25 couples de cartes à encastrement.

Le jeu comprend 50 cartes qui forment 25 couples. L'encastrement "puzzle" permet de vérifier automatiquement si les couples sont bien formés



Carte avec creux



Carte avec saillie

Sur le côté en couleur de la série "**Les Paroles**" les images suivantes apparaissent:

- **Sur les cartes avec un creux:** Une image.

Ex.: Une glace

- **Sur les cartes avec une saillie:** le parole écrite en caractères d'imprimerie.

- Sur le côté en noir et blanc, par contre, deux sujets apparaissent dont le nom commence par la même lettre:

Ex.: a droite lune

a gauche lion

Avant de commencer le jeu, il serait utile d'observer les images et d'en discuter leur contenu.

Le nombre de cartes à distribuer varie selon l'âge et la préparation des enfants. On peut utiliser un nombre limité de cartes en laissant de côté celles qui sont trop difficiles.

## REGLES DU JEU

### JEU N. 1

On peut jouer tout seul ou en groupe.  
le jeu consiste à associer les deux cartes qui vont ensemble pour former un couple.

On bat les cartes et on les place bien en vue sur la table, les images en couleur tournées vers le haut.

Chacun leur tour, les enfants observent les images attentivement et essaient de former un couple en expliquant à haute voix de la façon suivante:

- La parole zèbre commence par la lettre Z

- La lettre J est l'initiale de la parole jeans

Etc...

Si le joueur tire la bonne carte et peut former un couple, il garde ses deux cartes devant lui; s'il se trompe, il remet les cartes sur la table dans la même position qu'au début du jeu.

Dans tous les cas, c'est au concurrent suivant de jouer.  
Le jeu s'achève lorsque tous les couples ont été formés et le gagnant est naturellement celui qui a formé le plus grand nombre de couples.

L'encastrement puzzle permet de vérifier immédiatement si le couple est formé correctement.

La distinction des sujets et de leurs lettres respectives qui composent les **paroles**, représente un exercice très utile d'expression verbale et une approche concrète à la lecture.

### JEU N. 2

On peut jouer tout seul ou en groupe. Ce jeu a les mêmes règles que le Jeu N. 1.

Le jeu consiste toujours à former des couples mais, contrairement au jeu précédent les cartes sont disposées sur la table le côté noir et blanc tourné vers le haut.

Les concurrents chacun leur tour, accoupleront les cartes en décrivant à haute voix le couple formé de deux sujets qui ont en commun la même lettre initiale:

Champignon      Cochon

Baleine          Ballon

### JEU N.3

Il faut jouer en groupe.

On choisit le côté des cartes que l'on préfère utiliser, celui en noir et blanc ou celui en couleur.

On distribue les cartes avec le creux et celles avec la saillie sont disposées sur la table, couvertes (si on a décidé de jouer avec les cartes en couleur, le côté noir et blanc est visible sur la table et vice-versa).

Chacun leur tour, chaque concurrent découvre une carte, il la montre aux autres joueurs et vérifie ensuite si cette carte lui permet de former un couple, avec les cartes qu'il a en main.

Si l'association est possible, il garde la carte et pose

son couple à côté de lui.

S'il ne peut pas former de couple, il repose la carte sur la table dans la même position qu'au début du jeu..

Dans les deux cas, c'est au prochain concurrent de jouer. Celui qui forme le plus grand nombre de couples avec les cartes qu'il possède a gagné la partie.

#### JEU N.4

Avant de commencer à jouer il faut choisir le côté que l'on veut utiliser et battre les cartes avec le creux et les cartes avec la saillie.

On distribue ensuite toutes les cartes que chaque joueur pose devant soi sans les faire voir aux autres.

Le jeu consiste toujours à former des couples.

Le joueur qui possède déjà un couple le pose sur la table, à côté de lui.

L'un après l'autre, chaque joueur décrit l'une de ses cartes à un concurrent au choix, et lui demande s'il a la bonne carte pour former le couple.

Si la réponse du concurrent interpellé est affirmative et le couple est formé, on met de côté les deux cartes.

Il est important de se souvenir des cartes décrites par chaque joueur pour savoir à qui demander la bonne carte.

Le joueur qui finit ses cartes le premier a gagné la partie.

#### JEU N.5

On dispose les deux tas de cartes sur la table, bien séparés l'un de l'autre.

D'un côté celles avec le creux, les images en couleur tournées vers le haut et de l'autre celles avec la saillie, les images en noir et blanc tournées vers le haut.

Le jeu consiste à former des couples en observant la forme de l'encastrement.

Chaque concurrent tire une carte de l'un des deux tas, il l'observe attentivement et il choisit ensuite dans l'autre tas celle qui, d'après lui, s'encastre bien dans la première.

Si son choix est correct, le joueur garde le couple de cartes mais il doit expliquer aux autres à haute voix la logique des associations sur les deux côtés.

- Sur le côté en couleur, je vois une fleur, cette parole commencent par la lettre F.

- Sur le côté en noir et blanc, je vois une baleine et un ballon tout le deux, commencent par la lettre B:

Si le joueur se trompe et ne peut pas former de couple, il repose sur la table les cartes qu'il avait tirées.

Le jeu s'achève lorsque tous les couples sont formés.

Celui qui forme le plus grand nombre de couples gagne la partie.