

**A LA
DÉCOUVERTE
DES HEURES,
DES SEMAINES
ET DES MOIS**

**JEU 1:
LA 25ÈME HEURE**



Ravensburger

Jeu de cartes initiant l'enfant, d'une façon amusante, à la lecture comparée de l'heure: sur un cadran de réveil avec les aiguilles et sur une montre à quartz avec les chiffres.

Pour jouer seul ou à plusieurs
A partir de 6 ans

But du jeu

Découvrir, identifier, regrouper les cartes jumelles affichant la même heure: l'une sur un réveil à aiguilles, l'autre sur une montre à quartz.

Contenu

- 48** cartes-paysages illustrent:
- pour 24, une certaine heure sur le cadran d'un réveil à aiguilles
 - pour 24, la même heure sur le cadran d'une montre à quartz.
- 1** carte Mistigri représente une drôle d'horloge fantôme.

Pour jouer seul

Si vous aidez votre enfant

Apprenez-lui à se familiariser avec le jeu et à découvrir petit à petit... d'abord les heures exactes, (ex. 10 h – 18 h); puis les demi-heures, (ex. 11 h 30), ensuite les quarts ou les trois quarts d'heures, (ex. 5 h 15 – 17 h 45); enfin toutes les heures:

- en lui faisant associer, face visible, et deux par deux, les cartes qui représentent la même illustration.
- en lui faisant retrouver toujours deux par deux (les cartes étant retournées, face cachée), les cartes jumelles selon le principe du Memory.

Montrez-lui, pour les cartes associées, les deux façons de lire l'heure sur le cadran à quartz et sur le cadran à aiguilles.

Si l'enfant joue complètement seul

Laissez-le découvrir à son rythme et comme il l'entend chaque couple de cartes.

Soyez simplement attentive aux différentes questions que votre enfant pourra alors vous poser sur la signification des paysages... et par là-même, les réponses que vous lui apporterez, en lui racontant l'heure, (ex. «il fait nuit, la lune est blanche, il est zéro heure quinze»).

Pour jouer à plusieurs

Règle du jeu des petits ne sachant pas encore lire l'heure

Préparation du jeu

Trier les 48 cartes des heures et n'en conserver que 32, soit:

- les 2 x 12 cartes «quartz et réveil» qui affichent l'heure exacte, (ex. 10 h – 18 h).
- les 2 x 3 cartes «quartz et réveil» qui affichent les quarts et les trois quarts d'heure (ex. 0 h 15; 5 h 15; 17 h 45).
- les 2 x 1 cartes «quartz et réveil» qui affichent la demiheure (ex. 11 h 30).

Ajouter la carte Mistigri. Distribuer les cartes ainsi triées:

- A deux, chaque joueur reçoit 6 cartes.
- A trois ou quatre, chaque joueur reçoit 5 cartes.

Les cartes restantes constituent la pioche.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Sans montrer ses cartes aux autres joueurs, il tire une carte dans la pioche:

- S'il peut former une ou plusieurs paires avec les cartes qu'il a en main, il les pose, face visible, devant lui. Quel que soit le nombre de cartes ainsi posé, il pioche alors une nouvelle carte.
- S'il ne peut pas former de paires, il ne peut pas piocher de nouvelle carte.

Dans les deux cas, à la fin de son tour, le joueur concerné doit alors, (en faisant très attention à ne pas montrer son jeu), faire tirer l'une de ses cartes par son voisin de gauche.

Puis c'est au tour de ce joueur qui peut alors piocher une carte, placer la ou les paires constituées, et faire tirer l'une des cartes restantes à son voisin de gauche.

En fin de partie, le joueur qui a formé le plus grand nombre de paires, sans avoir en main la carte Mistigri, gagne la partie.

Attention: Ne jamais oublier à son tour de jouer, de faire tirer l'une de ses cartes à son voisin de gauche; ceci est le seul moyen de se débarrasser de la carte Mistigri, à moins que ce ne soit vous qui l'attrapiez!

Règle du jeu des plus grands, connaissant déjà bien le mécanisme de la lecture des heures

Préparation du jeu

Utiliser la totalité des cartes, excepté la carte Mistigri. Trier et éparpiller, face cachée, au centre des joueurs, toutes les cartes illustrant les cadrans de la montre à quartz.

Distribuer les cartes représentant les cadrans du réveil à aiguilles :

- A deux, chaque joueur reçoit 6 cartes.
- A trois ou quatre, chaque joueur reçoit 5 cartes.

Les cartes «cadran du réveil à aiguilles» restantes constituent la pioche.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il tire l'une des cartes «montre à quartz» éparpillées au centre de la table.

Sans montrer l'illustration de cette carte aux autres joueurs, il doit lire l'heure à haute voix, (ex. il est 9 h 25). Il peut alors rechercher dans son jeu s'il possède la carte «réveil à aiguilles» correspondante :

- S'il la possède, il pose la paire ainsi formée, face visible devant lui, et tire une nouvelle carte «montre à quartz» dans la pioche.
- S'il ne la possède pas, il replace la carte «cadran montre à quartz» précédemment tirée, face cachée, au milieu des autres cartes.

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

En fin de partie, le joueur qui a formé le plus grand nombre de paires a gagné.

Attention : Chaque fois que l'un des joueurs tire au centre de la table une carte «montre à quartz», et qu'il en lit l'heure, tous les autres joueurs doivent être très attentifs à l'énoncé de celle-ci, car si cette carte n'appartient pas au joueur concerné, son heure correspond peut-être à l'une des cartes que l'un des joueurs a en main. En ce cas, il s'agit de reconnaître l'heure énoncée sur le cadran du réveil à aiguilles correspondant. Alors, à son tour de jouer, le joueur concerné, ayant repéré l'emplacement de cette carte, n'aura plus qu'à la tirer et vérifier par l'image, (les illustrations étant identiques) qu'il a formé la bonne paire.

Mieux apprendre en jouant

Parents et Grands Parents, vous qui êtes attentifs à l'éveil de vos enfants et petits enfants, n'incitez vos enfants à utiliser la seconde règle que lorsqu'ils ont bien compris et acquis le mécanisme de la lecture des heures sur un cadran à quartz comme sur un cadran à aiguilles.

Puis, lorsqu'ils seront tout à fait familiarisés avec la lecture de l'heure sur un cadran à aiguilles, vous pouvez augmenter la difficulté de la seconde règle du jeu, en faisant tirer à la place des cartes «cadran à quartz», celles des «cadran à aiguilles» soit observer, déchiffrer, lire l'heure et rapprocher les cartes «cadran à quartz» correspondantes.

De même, au cours de la règle du jeu la plus simple, et pour bien initier les petits à la découverte et la lecture des heures: Chaque fois qu'une paire est formée et posée sur la table, le joueur concerné peut énoncer l'heure sur la montre à quartz, (ex. il est 10 h), puis observer également l'heure correspondante sur le réveil: c'est à dire bien regarder comment sont placées la grande et la petite aiguille.

L'initiation à la lecture de l'heure pourra ainsi être faite très progressivement, d'une part à l'aide de la lecture comparative, d'autre part à l'aide de l'observation visuelle, l'un des meilleurs outils de la mémoire chez l'enfant.

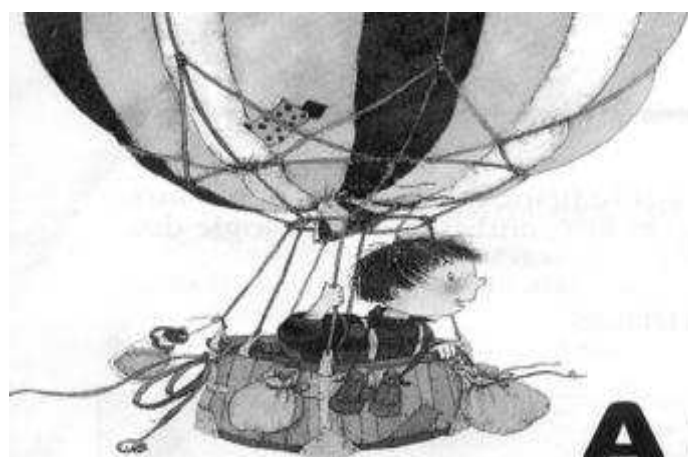
© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiler, France**

®

Ravensburger

257455



**A LA
DÉCOUVERTE
DES HEURES,
DES SEMAINES
ET DES MOIS**

**JEU 2:
LA MARELLE
DES SEMAINES**



Ravensburger

Jeu de parcours, fondé sur le principe des petits chevaux, qui permet de connaître et apprendre la chronologie des jours de la semaine.

Pour jouer seul ou à plusieurs
A partir de 5 ans ¹/₂

But du jeu

En partant de sa marelle des semaines, effectuer tout le parcours du plateau de jeu en cheminant dans quatre paysages: la ville, la montagne, la campagne, la mer. Puis revenir à sa marelle, qu'il faut gravir jour après jour.

Contenu

- 1 plateau de jeu représente quatre paysages et quatre marelles qui illustrent chacune la semaine de la vie d'un enfant à la ville, la montagne, la campagne et la mer.
 - 4 pions
 - 1 dé
-
-

Pour jouer seul

Il n'y a pas vraiment de règle pour jouer seul à ce jeu. Cependant, dans la mesure où chaque marelle raconte l'histoire de la vie d'un enfant, durant la semaine à la ville, la montagne, la campagne ou la mer:

... votre enfant s'imaginera rapidement dans l'une ou l'autre des situations représentées sur chaque petite image et jouera avec ce jeu comme on joue et s'exprime avec un album illustré.

Pour jouer à plusieurs

Préparation du jeu

A deux, trois ou quatre joueurs, chacun choisit un paysage et la pion de la couleur correspondante, qu'il pose ensuite sur le gros rond de même couleur, situé à la base de chaque marelle.

Afin de savoir qui débute la partie, chacun des joueurs, à tour de rôle, lance le dé; celui qui obtient le plus grand chiffre commence.

Règle du jeu des plus petits

Le parcours s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance le dé et avance son pion selon le chiffre obtenu. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

En fin de parcours, chacun des joueurs doit revenir à sa case de départ, sur laquelle il ne peut s'arrêter que s'il obtient le nombre exact de points. En cas inverse, il peut avancer ou reculer le pion, jusqu'à ce qu'il arrive sur sa case.

Puis, pour gravir les jours de la marelle des semaines, il doit, au fur et à mesure, obtenir avec le dé, et à son tour de jouer:

- 1 pour la case Lundi
- 2 pour la case Mardi
- 3 pour la case Mercredi
- 4 pour la case Jeudi
- 5 pour la case Vendredi
- 6 pour la case Samedi
- 1 ou 6 pour la case Dimanche

Le gagnant est le joueur qui termine le premier son parcours en ayant gravi sa marelle des jours de la semaine.

Remarque: Le joueur qui pose son pion sur une case déjà occupée par un autre joueur, renvoie le pion de celui-ci sur la case départ de même couleur.

Règle du jeu des plus grands

La règle du jeu est la même que celle des plus petits, mais elle comporte quelques variantes:

- Les deux ronds ☉ du plateau de jeu représentent les cases chance:
 - soit pouvoir monter à bord d'un bateau sur le paysage «mer» et ainsi avancer de deux cases supplémentaires,
 - soit profiter d'une glissade sur le petit pont du paysage «montagne» et progresser ainsi de deux cases supplémentaires.
- Les deux ronds ☿ du plateau de jeu représentent les cases malchance:
 - soit par gourmandise, s'arrêter à l'épicerie pour acheter des bonbons et ainsi laisser passer deux tours,
 - soit en flanant, observer les moutons dans le pré et de ce fait, perdre un tour.
- L'ascension de la marelle des semaines peut être plus rapide. En effet, chaque fois qu'un joueur a le bon chiffre, il peut rejouer et ceci autant de fois qu'il obtient directement le chiffre recherché.

Le gagnant est le joueur qui termine le premier son parcours et l'ascension des jours de sa marelle.

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 charmant petit jeu, et racontez pour chaque marelle, l'histoire de l'enfant représenté dans son contexte de vie, sous forme de comptine ou de devinette.

Ainsi, le petit garçon de la ville pourrait s'appeler Sébastien; celui de la montagne, Julien; celui de la campagne, Martin et celui de la mer, Romain... et le jeu des questions ou le temps des histoires pourrait commencer:
Exemple: Que fait Julien le mercredi, tandis que Martin soigne son lapin?

Sébastien n'aimait pas vraiment l'école; il préférait le mercredi jouer au foot avec ses copains, et le samedi, sa leçon de musique. Pour faire plaisir à sa Maman, il s'appliquait très fort cependant tous les mardis... et pour se consoler de devoir partir à l'école, chaque lundi, il emmenait pour sa maîtresse, la maquette qu'il avait construite le dimanche...

Les noms des jours ainsi repris dans vos histoires et devinettes seront très vite connus et appris par vos enfants.

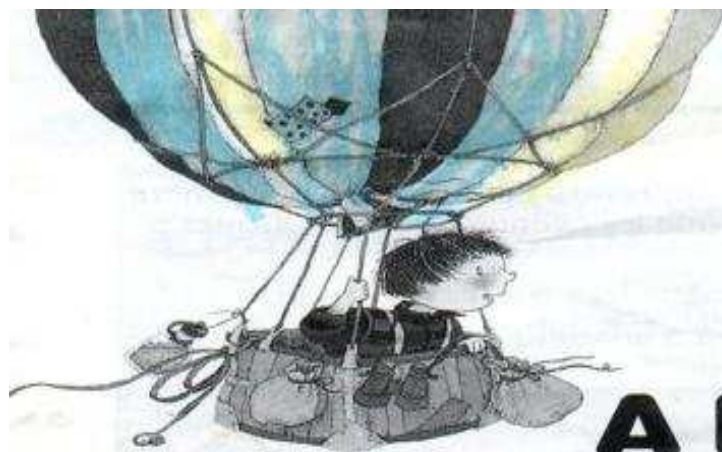
© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiller, France**

®

Ravensburger

257456



**A LA
DÉCOUVERTE
DES HEURES,
DES SEMAINES
ET DES MOIS**

**JEU 3:
TOUTE L'ANNÉE
LES MOIS**

Ce jeu de loto-paysages apprend à l'enfant l'enchaînement logique des mois, ainsi que les événements spécifiques à chacun.

Pour jouer seul ou à plusieurs
A partir de 5 ans ¹/₂

But du jeu

Découvrir et nommer les mois illustrés sur chaque planche de jeu; puis retrouver et replacer les cartes-images correspondantes racontant chacune un événement lié à un mois.

Contenu

4 planches-paysages illustrent trois mois de l'année:

- pour la planche 1: Janvier – Février – Mars
- pour la planche 2: Avril – Mai – Juin
- pour la planche 3: Juillet – Août – Septembre
- pour la planche 4: Octobre – Novembre – Décembre

36 cartes-images racontent chacune un événement lié à un mois

1 sac pioche



Pour jouer seul

Si vous aidez votre enfant

Faites-lui découvrir, planche par planche, et progressivement, les trois premiers mois de l'année, puis les trois suivants... ainsi que pour chacun d'eux, les événements particuliers qui s'y déroulent, en commençant bien entendu par les événements les plus simples, (ex. Noël en Décembre).

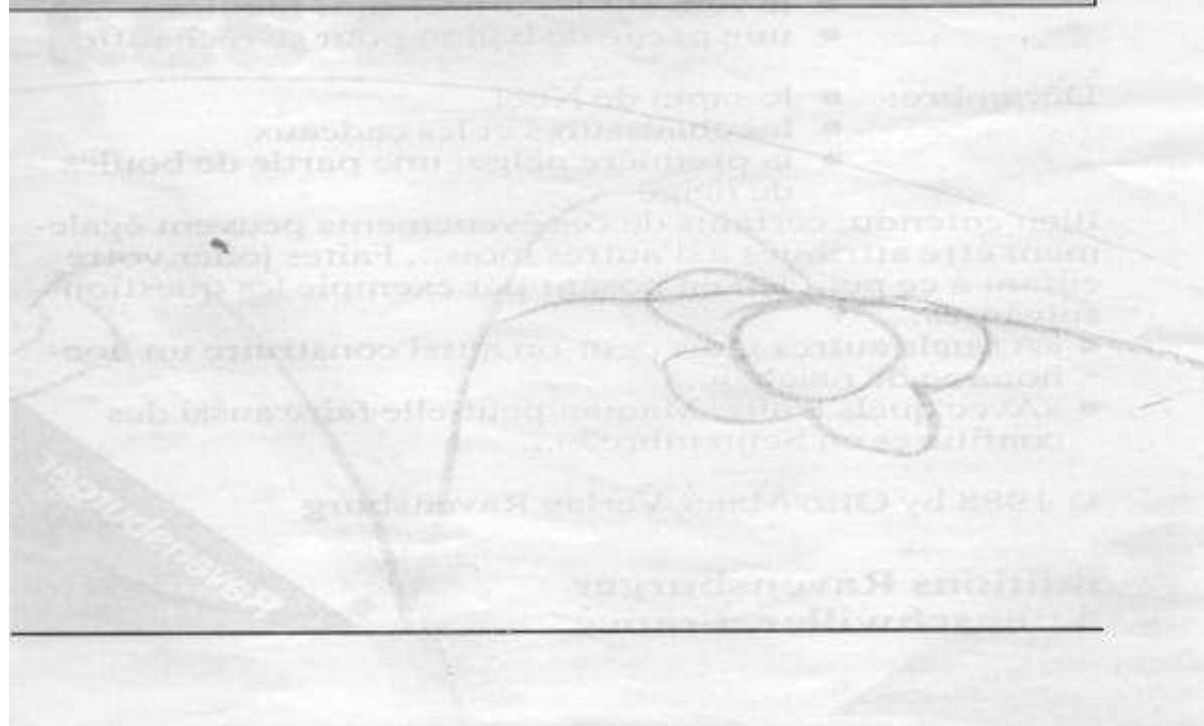
Puis, selon le nombre de planches-paysages retenu, placez près de chacune d'elles et face visible, les neuf cartes-images correspondantes.

A l'aide des bordures de couleur, et tandis que vous lui raconterez ou lui ferez décrire l'événement, (ex. c'est une Maman qui fait des confitures, cela se passe peut-être au mois de Juillet), votre enfant apprendra vite à identifier et reconnaître les mois et leurs événements.

Si l'enfant joue complètement seul

Laissez-le compléter à son gré et à son rythme chacune des planches-paysages...

S'il ne l'a pas découvert seul, montrez-lui le principe d'auto-correction, soit la bordure de couleur des cartes-images correspondant aux emplacements de couleur des mois.



Pour jouer à plusieurs

Préparation du jeu

- A deux, chacun des joueurs choisit deux planches-paysages.
- A trois ou quatre, chacun des joueurs choisit une planche-paysage.

La planche-paysage restante est mise de côté ainsi que les cartes-images correspondantes.

Règle du jeu des plus petits

Les 36 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'un des mois de sa planche, il doit l'annoncer et peut alors placer cette carte-image sur la planche de jeu correspondante.
- Si celle-ci ne correspond pas, 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-paysages.

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-paysages correspondantes.

Règle du jeu des plus grands

Les 36 cartes-images sont mélangées dans le sac pioche.

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Il tire une carte-image qu'il décrit aux autres joueurs, en faisant attention d'une part à ne pas montrer la bordure de couleur et d'autre part à ne pas citer le mois correspondant, (ex. ce sont deux enfants qui font un bonhomme de neige... un petit garçon perché sur une échelle cueille des cerises...).

- Si cette carte correspond à l'une de ses planches-paysages, ce même joueur doit alors annoncer le mois correspondant. Il peut placer sa carte-image et rejouer.
- Si cette carte ne correspond pas à l'une de ses planches-paysages, seul le joueur concerné a le droit d'annoncer le mois correspondant; en ce cas, il place cette carte-image sur la planche de jeu qui s'y rapporte.

C'est alors le tour du joueur suivant qui tire une nouvelle carte-image.

Le gagnant est le joueur qui complète le premier sa ou ses planches de jeu.

Attention: Pour tout mois non identifié ou non reconnu, la carte-image correspondante est replacée dans le sac pioche.

Mieux apprendre en jouant

Parents et Grands Parents, vous qui êtes attentifs à l'éveil de vos enfants et petits enfants, aidez-les à reconnaître, lors de la découverte du jeu, la signification et l'événement correspondant à chaque carte-image, soit:

- Janvier:
- la bonne année sous le gui
 - la fête des rois de l'épiphanie
 - la construction d'un bonhomme de neige
- Février:
- Mardi-Gras
 - la chandeleur
 - les premières jacinthes en pot
- Mars:
- les giboulées
 - les premières primevères
 - l'apparition des bourgeons
-

- Avril:
 - un poisson d'Avril
 - les oeufs de Pâques
 - les arbres en fleurs
- Mai:
 - la cueillette du muguet
 - les premiers légumes frais
 - la fête des mères
- Juin:
 - la cueillette des cerises
 - la venue des papillons
 - la fin de l'école
- Juillet:
 - le départ en vacances
 - les confitures de fraises
 - la cueillette des coquelicots dans un champ de blé
- Août:
 - la cueillette des pêches
 - la plage
 - une balade en montagne
- Septembre:
 - la rentrée des classes
 - la récolte des mûres
 - la recherche des champignons
- Octobre:
 - les vendanges
 - une balade en forêt
 - le temps de la chasse
- Novembre:
 - le brouillard et les premières gelées
 - le vent sur les arbres sans feuilles
 - une partie de ballon pour se réchauffer
- Décembre:
 - le sapin de Noël
 - les chaussures et les cadeaux
 - la première neige; une partie de boules de neige

Bien entendu, certains de ces événements peuvent également être attribués à d'autres mois... Faites jouer votre enfant à ce petit jeu en posant par exemple les questions suivantes:

- «A quels autres mois peut-on aussi construire un bonhomme de neige?»...
- «Avec quels fruits, Maman peut-elle faire aussi des confitures en Septembre?»...

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiller, France**

®

Ravensburger

257457