

Mon 1^{er} jeu

RÈGLE DU JEU

Pour tous les jeux, reportez-vous aux petits dessins du plateau et retrouvez le niveau adapté à chaque joueur en suivant les codes couleurs : orange pour la petite section de maternelle, bleu pour la moyenne section et vert pour la grande section !

Par exemple, si vous souhaitez jouer au quiz visuel, suivez :

ce dessin  pour la **petite section**,

ce dessin  pour la **moyenne section**,

ce dessin  pour la **grande section**.

Pour plus de facilité, ne sortez qu'un jeu à la fois et rangez-le au fur et à mesure que vous avancez.

Ce jeu contient :

- 1 règle du jeu,
- 1 plateau avec une flèche à fixer,
- 6 pions,
- 6 jeux, tous adaptés aux 3 sections de maternelle (orange pour les petits, bleu pour les moyens, vert pour les grands) :



Un jeu d'observation :

3 planches de dessin, 22 cartes de questions d'observation,



Un quiz visuel :

1 mini-théâtre avec un double volet, 18 cartes de quiz,



Un « Qui est cet animal ? » :

1 planche avec toutes les têtes d'animaux, 12 cartes de corps et 12 cartes de têtes d'animaux,



Un puzzle-devinettes :

1 puzzle de 5 pièces, 1 puzzle de 7 pièces, 1 puzzle de 9 pièces,



Des questions Incollables :

30 cartes de questions Incollables,



Des défis :

25 cartes de défis.

Nombre et âge des joueurs :

De 1 à 6 joueurs, de 3 à 6 ans.

But du jeu :

Atteindre le 1^{er} la case Arrivée.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case départ de son niveau (orange pour la petite section, bleu pour la moyenne et vert pour la grande).
- Le joueur le plus jeune commence. Il tourne la flèche de la roue centrale et avance son pion du nombre de cases indiquées. Une fois arrivé sur une case, il fait le jeu correspondant au dessin de la case et choisit la couleur de son niveau.
- S'il réussit son jeu, il avance d'une case et c'est au tour du joueur suivant. S'il échoue, il reste sur la case et c'est au tour du joueur suivant.

Composition du jeu :

Case jeu d'observation

But du jeu : retrouver un détail dans l'illustration.

- L'adulte sort les planches d'observation et toutes les cartes de questions d'observation.
- Le joueur choisit l'une des 6 planches illustrées.
- Il pioche ensuite une carte observation et l'adulte lui lit la question correspondant à son niveau (orange pour les petits, bleu pour les moyens, vert pour les grands).
- Si l'enfant trouve la réponse dans le dessin, il a gagné !

Case "Qui est cet animal ?"

But du jeu : retrouver un animal.

- Si le joueur est en petite section, l'adulte doit sélectionner tous les corps et têtes d'animaux d'une seule couleur (orange, marron ou noir et blanc) et faire deux tas de cartes avec (d'un côté tous les corps, de l'autre toutes les têtes, face retournée). Il étale ensuite devant l'enfant tous les corps et retourne une tête pour que l'enfant retrouve avec quel corps elle s'assemble.



• **Si le joueur est en moyenne ou grande section**, il sort uniquement les cartes de tête d'animaux qu'il retourne face à lui. Un adulte prend alors la planche avec toutes les têtes d'animaux dessinées dessus et sélectionne sans le dire à l'enfant l'un de ces animaux. L'enfant devra deviner lequel.

■ **Si l'enfant est en moyenne section**, l'adulte l'aide en lui donnant des indices : « Mon animal est marron », « Mon animal a la tête ronde » etc. À chaque indice, l'enfant retourne les cartes qui ne correspondent pas. À la fin, il ne lui reste plus qu'un animal. Si c'est bien celui sélectionné par l'adulte, il a gagné.

■ **Si l'enfant est en grande section**, il doit formuler lui-même ses questions à l'adulte : « Est-ce que ton animal est noir et blanc ? », « Est-ce qu'il a une tête carrée ? »

• Dès que l'enfant a trouvé la solution, il a gagné !

Case quiz Visuel

But du jeu : reconnaître un dessin.

• L'adulte sort une des cartes du quiz visuel ainsi que le mini-théâtre.
• Il insère dans le théâtre une carte correspondant au niveau du joueur (orange pour les petits, bleu pour les moyens, vert pour les grands).

• **Si le joueur est en petite ou moyenne section**, il doit découvrir un animal. L'adulte ouvre alors le double volet progressivement, ne découvrant qu'une partie de l'animal, de plus en plus grande. L'enfant doit trouver le plus rapidement possible de quel animal il s'agit.

• **Si le joueur est en grande section**, il doit résoudre un rébus. L'adulte fait alors coulisser le double volet de gauche à droite, dévoilant les éléments individuellement.

• Dès que l'enfant a trouvé la solution, il a gagné !

Case puzzle-devinettes

But du jeu : recomposer un puzzle, en répondant à des questions.

• L'adulte sort le puzzle propre à la section de l'enfant. **Si l'enfant est en petite section**, il sort les 5 pièces qui ont un bord ou un centre orange. **S'il est en moyenne section**, il sort les 7 pièces qui ont un bord ou un centre bleu. **S'il est en grande section**, il sort les 9 pièces qui ont un bord ou un centre vert.

• Il pose devant l'enfant la pièce centrale, du côté qu'il veut.

• Il lui lit une par une les questions qui apparaissent en rond, derrière chaque pointe.

• L'enfant doit alors trouver la pièce qui contient la réponse et la poser face à l'endroit où la question est écrite.

• Dès qu'il a fini le puzzle, il a gagné !

Case questions Incollables

But du jeu : répondre aux questions.

- L'adulte sort toutes les cartes de questions Incollables.
- Le joueur pioche ensuite une carte et l'adulte lui lit la question propre à son niveau.
- Si le joueur y répond correctement, il a gagné !

Case défis

But du jeu : relever des défis.

- L'adulte sort toutes les cartes de défis.
- Le joueur pioche ensuite n'importe quelle carte, sans différence de niveau.
- Si un joueur de petite section pioche une carte **Dessine**, il a le droit de piocher une nouvelle carte.
- L'adulte lui lit l'énoncé.
- Si l'enfant relève le défi, il a gagné !

Fin de la partie :

Le premier qui atteint la case Arrivée a gagné,
y compris si la roue lui indique d'aller plus loin !