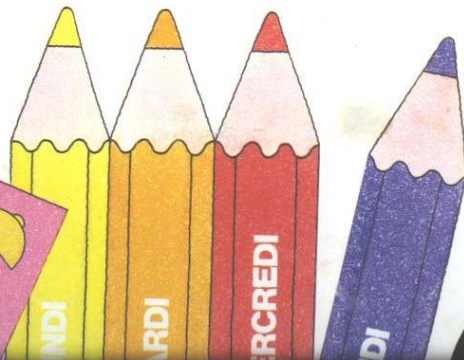
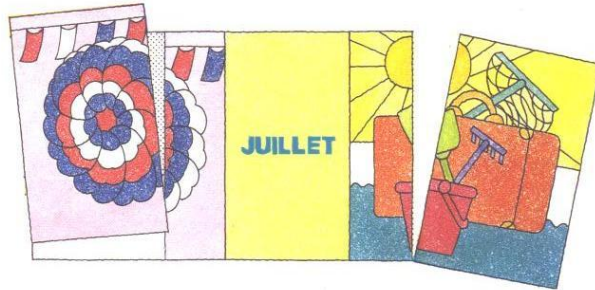
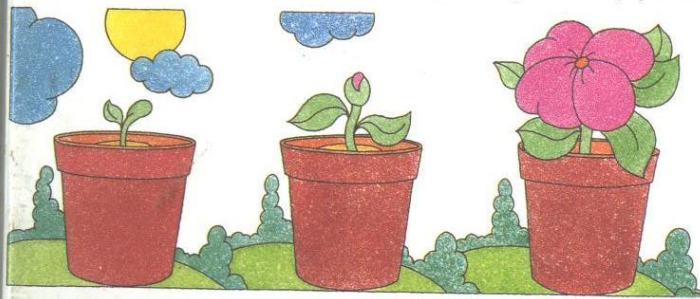


les jeux du  coquelicot

découvrir

l'heure et le temps

6 jeux pour apprendre les heures, les jours, les mois et les saisons.



4-8 ans

Voici les "Jeux du coquelicot"... une nouvelle collection éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.

Quatre boîtes sont proposées :

COMPTER - **RECONNAÎTRE LES COULEURS ET LES FORMES** - **PLACER** (à droite, à gauche, devant, etc.) - **DÉCOUVRIR L'HEURE**

Chaque boîte offre un matériel très complet qui permet de nombreux jeux simples et amusants à caractère progressif.

découvrir

l'heure et le temps

FICHE D'IDENTITÉ

Type : jeu d'initiation.

Age : 4 à 8 ans.

Nombre de joueurs : 2 à 4 et pour jouer seul.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 8 planches illustrées recto-verso.
- 1 planche : les crayons de la semaine.
- 24 jetons-montres (heures pleines).
- 24 jetons-pendules (heures fractionnées).
- 24 jetons-saisons.
- 24 jetons-mois.
- 24 images séquentielles.
- 2 sachets pour ranger les jetons.

Voici de nombreux jeux pour apprendre, de façon progressive et amusante, l'heure, les jours, les mois, situer les saisons, suivre des événements dans leur ordre chronologique.

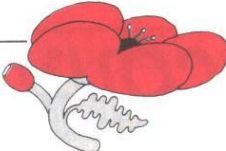


LES JEUX

- 1) **Le loto des montres**
Pour reconnaître et lire les heures pleines sur des pendules colorées.
- 2) **Le loto des heures**
Pour associer les divers événements du jour avec les heures auxquelles ils se produisent. Il s'agit ici d'heures fractionnées.
- 3) **Les crayons de la semaine**
Pour apprendre les jours de la semaine, l'ordre, sous forme de puzzle.
- 4) **Le jeu des mois**
Pour associer et compléter les événements propres à chaque mois.
- 5) **Le jeu des saisons**
Pour identifier des éléments de la nature et les relier à l'image qui leur correspond.
- 6) **Le jeu des images séquentielles**
Réflexion et raisonnement : classer dans un ordre chronologique.
- 7) **Jeux divers**
Pour mémoriser toutes ces heures.
Jeu de bataille - Réussite - Jeu des familles - Jeu des tiers.



586086 © 1981 - FERNAND NATHAN - PARIS - FRANCE. Droits réservés pour tous pays. Made in France.

les jeux du  coquelicot

découvrir

l'heure et le temps

*6 jeux sur les heures, les jours,
les mois et les saisons*

NATHAN

découvrir

l'heure et le temps

Ce matériel propose une série de jeux simples et amusants qui participent à l'apprentissage de la notion de "temps".

A travers diverses activités représentant des repères "dans le temps", l'enfant va situer puis préciser peu à peu : l'heure, les jours, les mois, les saisons.

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL DE LA BOÎTE

- 8 planches illustrées recto-verso :
 - le loto des montres
 - le loto des heures
 - le jeu des saisons
 - le jeu des mois
- 36 jetons-pendules (heures fractionnées)
- 24 jetons-saisons
- 24 jetons-mois

Les planches nécessaires à un même jeu ont un cadre de couleur identique. Chaque planche porte le titre du jeu.

• 1 planche : les crayons de la semaine

• 24 jetons-montres (heures pleines)

• 24 images séquentielles : 8 séries de 3 images

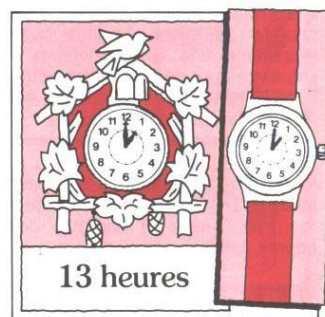
• 2 sachets pour ranger les jetons.

Lors de la première utilisation du matériel, détacher les jetons prédécoupés.

LES JEUX

Le loto des montres (heures pleines)

2 à 4 joueurs



Les 24 heures pleines sont réparties sur 4 planches. Chaque planche est illustrée de 6 pendules indiquant 6 heures différentes. A côté de chaque pendule, une case vierge. Pour faciliter le repérage des heures : 1 heure à 12 heures (midi) sur fond rose, 13 heures à 24 heures (minuit) sur fond bleu.

Les 24 jetons ont un fond de couleur identique à celui des planches.

1) Distribuer les planches :

- à 2 joueurs : 2 planches chacun
- à 3 et 4 joueurs : 1 planche chacun.

La planche non utilisée et les jetons-montres correspondants sont écartés.

2) Mettre les jetons-montres à l'envers et les mélanger. Ils constituent la pioche.

3) Chaque joueur, à son tour, tire un jeton-montre. Si l'heure indiquée est identique à une heure figurant sur sa planche, il pose le jeton sur la case vierge correspondante. Sinon, il remet le jeton à l'envers dans la pioche.

4) La partie se poursuit ainsi, les joueurs jouant à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux ait complété sa (ou ses) planche.

Il est alors le gagnant.

Le loto des heures (heures fractionnées)

2 à 4 joueurs



Les 4 planches sont divisées chacune en 9 cases. Chaque case représente une action, l'heure à laquelle elle se déroule et une petite case vierge. Là aussi, la couleur est rose ou bleu, selon les heures.

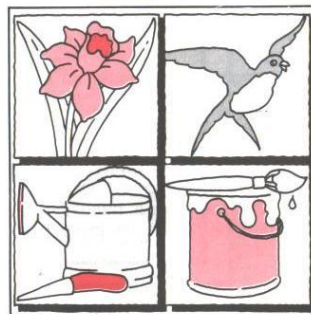
1) Ce jeu est identique au "Loto des montres", mais il présente des heures fractionnées et non pas des heures pleines.

2) Il s'agit de placer les jetons-pendules sur les cases vierges des planches, en correspondance avec l'heure indiquée situant l'action.

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

Le jeu des saisons

2 à 4 joueurs



Les 4 planches sont illustrées d'un même paysage sous lequel figurent 6 cases blanches. Chaque paysage est caractéristique d'une saison : printemps, été, automne, hiver.

Exemple :

– Printemps : jonquilles (au pied de l'arbre), arrosoir, pot de peinture (pour la barrière), etc.

– Été : chapeau de paille, papillon (sur le pot de fleurs), chaise longue, etc.

– Automne : vigne (sur la maison), écureuil (dans l'arbre), châtaignes, etc.

– Hiver : luge, bonnet de laine, houx (sur la porte), etc.

Les 24 jetons, 6 par planche, reprennent les détails agrandis de chaque paysage.

1) Distribuer les planches comme indiqué dans les jeux précédents.

2) Mettre les jetons-saisons à l'envers et les mélanger.

3) Un meneur de jeu, ou l'un des joueurs, tire un jeton et annonce le sujet représenté.

Exemple : jonquille, ou luge, ou écureuil.

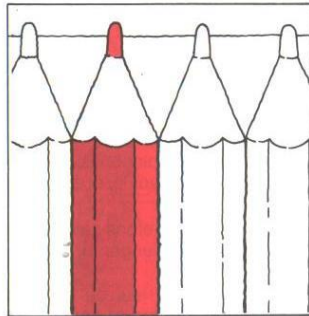
4) Les joueurs examinent leur planche. Celui qui a le paysage sur lequel figure le sujet annoncé réclame le jeton et le pose sur l'une des cases blanches.

5) La partie se poursuit ainsi : le meneur de jeu tire les jetons un à un, annonce ce qu'ils représentent, et les joueurs intéressés les réclament jusqu'à ce que l'un d'eux ait complété sa planche.

Il est alors le gagnant.

Les crayons de la semaine

Pour jouer seul



La planche est illustrée de 7 crayons dont seule la mine est en couleur. Les 7 jetons-crayons sont en couleur, mais sans mine, et mentionnent chacun un jour de la semaine.

1) Placer les jetons sur la planche en faisant correspondre leur couleur avec celle des mines, pour obtenir, dans l'ordre, les jours de la semaine.

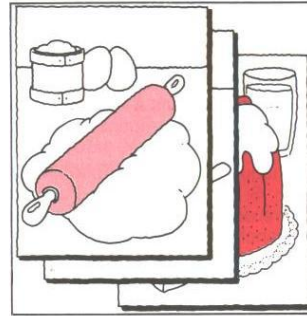
2) Dans un deuxième temps, cacher les couleurs des mines. Le joueur doit ainsi reconstituer, de mémoire, la semaine du lundi au dimanche.

3) Enlever le cache et comparer la couleur des crayons et des mines.

4) Ce jeu présente donc un système autocorrecteur : si les couleurs concordent, la semaine est dans le bon ordre. Sinon, des jours ont été inversés.

Le jeu des images séquentielles

Pour jouer seul



Il s'agit surtout d'un jeu de réflexion, de raisonnement et de logique. (Il est préférable, au début, d'être guidé par un adulte).

1) 8 séries de 3 images : chaque trio d'images illustre un même sujet, mais en suivant l'ordre chronologique de l'action.

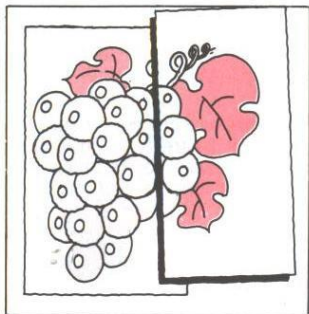
Exemple :

- Le gâteau : sa préparation - il est cuit - il est entamé.
- L'orage : quelques nuages arrivent - il pleut et il y a des éclairs - l'orage est passé, il y a l'arc-en-ciel.

2) Le joueur doit placer les images dans l'ordre, selon le déroulement logique des événements. Pour l'aider, un décor se prolonge sur les trois images et présente ainsi un système autocorrecteur.

Le jeu des mois

2 à 4 joueurs



Les 4 planches présentent chacune 3 mois de l'année avec, de chaque côté, une illustration incomplète. Les 24 jetons-mois présentent le complément des illustrations qui situent un événement propre à chaque mois.

Exemple :

- Juillet : bagages, lampion.
- Septembre : raisin, feuilles mortes.

1) Distribuer les planches entre les joueurs comme indiqué précédemment.

2) Mettre les jetons à l'envers et les mélanger. Ils constituent la pioche.

3) Chaque joueur, à son tour, tire un jeton. Si celui-ci complète l'une ou l'autre des illustrations figurant sur sa planche, il le pose à l'endroit correspondant. Sinon, il le remet à l'envers dans la pioche.

4) La partie se poursuit ainsi, les joueurs jouant à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux ait complété sa (ou ses) planche.

Il est alors le gagnant.

Tous ces jeux peuvent être utilisés pour jouer seul

- Jeux d'observation, d'identification et mise en correspondance en complétant les planches.
- Jeux de tri, de classement, de groupement.

Outre les jeux présentés précédemment, ce matériel permet aussi de très nombreuses autres activités

qui favorisent la mémoire, l'attention et l'esprit de synthèse.

Seuls les jetons sont utilisés.
2 joueurs et plus.

En voici quelques exemples

1) Avec les jetons-montres

JEU DE MÉMOIRE

- Mettre les 24 jetons à l'envers, les mélanger et les étaler. heure, le joueur ramasse les 2 jetons. Sinon, il les remet à l'envers et à leur place.
- Chaque joueur, à son tour, en retourne 2.
- Si ceux-ci présentent la même

heure, le joueur ramasse les 2 jetons. Sinon, il les remet à l'envers et à leur place.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a ramassé 5 paires.

2) Avec les jetons-pendules

LA BATAILLE

- Distribuer équitablement les jetons entre les joueurs. figure l'heure la plus avancée dans la journée, ramasse les 2 jetons.
- Les joueurs abattent chacun un jeton.
- Celui qui a posé le jeton sur lequel

Le gagnant est le joueur qui réussit à prendre tous les jetons à ses adversaires.

3) Avec les jetons-saisons

a) LA RÉUSSITE

Il s'agit ici de grouper les 6 jetons correspondant à chaque saison.

- Chaque joueur reçoit un jeton et le pose, face visible, devant lui.
- Les autres jetons sont posés à l'envers au milieu des joueurs. Ils constituent la pioche.
- Le premier joueur tire un jeton.
– Si celui-ci correspond à la même saison que le jeton déjà posé, il le

place à côté.
– Sinon, il le remet à l'envers, au talon, à côté de la pioche.

- Les autres joueurs procèdent de même, chacun à leur tour.
- Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs piochent dans le talon.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a groupé les 6 jetons correspondant à une saison.

b) LE JEU DES CARRÉS

Il s'agit ici de former des groupes de 4 jetons : 1 jeton par saison.

- Chaque joueur reçoit un jeton et le pose, face visible, devant lui.
- Les autres jetons sont posés à l'envers au milieu des joueurs. Ils constituent la pioche.
- Le premier joueur tire un jeton.
– S'il correspond à une autre saison que celle du jeton précédemment posé, il le place à côté.
– Sinon, il le remet à l'envers dans la pioche.

• Les autres joueurs procèdent de même, chacun à leur tour.

- Dès qu'un joueur a formé un groupe de 4 jetons (1 par saison), il le met de côté.
- Le gagnant est le joueur qui, en fin de partie, a formé le plus de groupes.

Nota

En cours de jeu, mélanger de temps en temps les jetons de la pioche.

4) Avec les images séquentielles

a) LE JEU DES FAMILLES

Il s'agit ici de reconstituer des familles de 3 cartes qui se suivent dans l'ordre logique.

- Distribuer les cartes entre les joueurs en réservant une pioche.
- Le premier joueur demande à un autre joueur une carte qui lui manque.

Exemple : il possède les cartes représentant la préparation du gâteau et le gâteau entamé, il demande la carte représentant le

gâteau cuit.

- S'il obtient cette carte, il peut demander une autre carte au joueur de son choix. Sinon, il pioche. S'il fait bonne pioche, il pioche à nouveau. Sinon, c'est au dernier joueur interrogé de demander.
- Les familles complètes sont posées au fur et à mesure.
- Le gagnant est le joueur qui réussit à poser le plus de familles.

b) LE JEU DES TIERCES

Le but est de réunir des groupes de 3 cartes qui se suivent dans l'ordre logique.

- Chaque joueur reçoit 3 cartes.
- Les autres cartes sont posées en tas, à l'envers, et constituent la pioche.
- Puis, chaque joueur à son tour tire la première carte de la pioche.
– Si elle complète une ou deux cartes qu'il possède déjà il la conserve et rejette une carte au choix, au talon, à l'envers à côté de la pioche.

- Un joueur ne doit pas avoir plus de 3 cartes en main. Il doit donc tirer et rejeter à chaque fois.
- Dès qu'un joueur a composé une tierce (exemple : les 3 cartes de l'orage ou les 3 cartes de la tarte), il la pose et reprend 3 cartes dans la pioche.
- Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs piochent dans le talon.
- Le gagnant est le joueur qui, en fin de partie, a posé le plus de tierces.