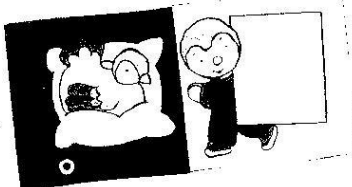


Vous avez choisi pour votre enfant un jeu de la collection T'choupi.
Ce sont des jeux tendres, conçus par une équipe de spécialistes : pédagogues, illustrateurs, designers..., pour favoriser l'éveil de l'enfant.
T'choupi, c'est votre enfant ; son univers est l'univers familier du tout-petit : ses amis et sa famille, sa maison, la nature et les objets qui l'entourent... C'est un univers gai, plein de tendresse, aux illustrations très affectives, colorées et toutes en rondeurs.

a,b,c, T'choupi

âge : dès 3 ans

nombre de joueurs : 1 à 4



matériel pour jouer : 27 dominos-puzzles ; 3 plaques de 20 lettres en mousse chacune.

but du jeu : découvrir les lettres et reconstituer l'alphabet.

Sur les dominos figurent 2 images. Il s'agit d'associer le domino avec T'choupi portant une lettre de l'alphabet avec le domino suivant mettant en scène cette lettre.
Une fois la chaîne reconstituée, chaque domino vient prendre sa place dans une comptine, utilisant des mots proches de l'univers de l'enfant, originale et amusante, pour le faire rire et le familiariser avec l'alphabet.

Conseil : Avant de donner le jeu à l'enfant, détacher toutes les lettres.
Les plaques en mousse peuvent ensuite servir de pochoirs pour que l'enfant reproduise les lettres à l'aide d'un crayon.

Remarque importante : Les éléments en mousse, s'ils sont dénichetés, peuvent présenter

Conception : Pascale Bortolotti - Illustrations : Thierry Courtil

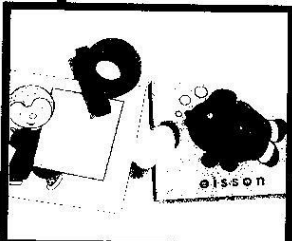


© 1997 JLUX NATHAN S.A.

25, avenue Pierre de Coubertin - 75013 PARIS - FRANCE
Droits réservés pour tous pays. fabriqué en France.

070177

JEUX NATHAN 



dès 3 ans a, b, c, T'choupi

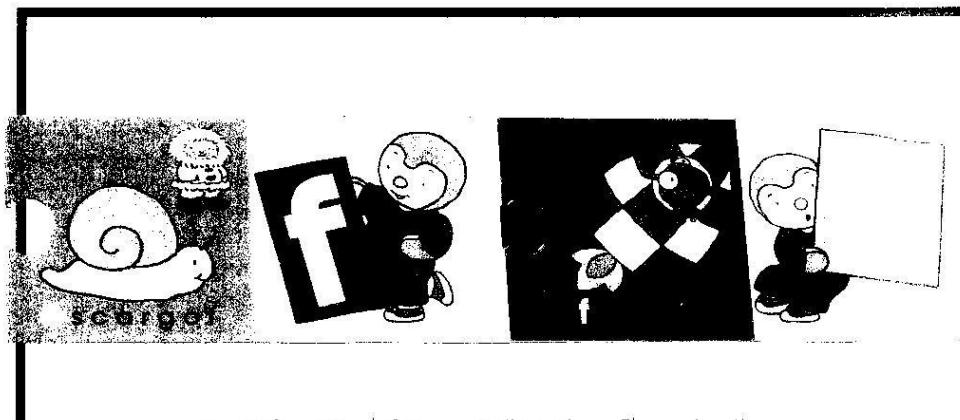
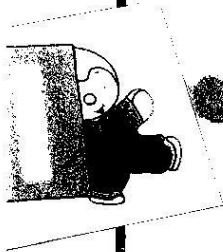
Un domino-puzzle
pour découvrir
et s'amuser avec
l'alphabet.

h

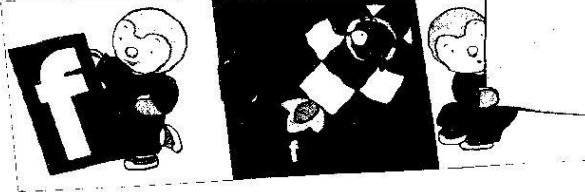
un asticot dans un abricot...

un asticot dans un abricot
une baleine avec un bonnet
un cochon avec une culotte
un dindon qui prend sa douche
un escargot avec un Esquimau
une fourmi dans une fusée
une grenouille jouant de la guitare
un hippopotame dans un hélicoptère
un Indien dans un igloo
un jardinier lisant son journal
un koala avec un kepi
un lion avec des lunettes
un mouton avec un manteau

un nounours sur un nuage
un oiseau sur l'oreiller
un poisson en paraiton
des quadruplés jouant aux quilles
un renard avec une robe
une souris en salopette
une tortue jouant de la trompette
un « un » allant à l'usine
une vache portant une valise
un wapi'i dans un wagon
« x » jouant du xylophone
un yack jouant du yoyo
un zèbre portant un zéro



comment jouer



le domino-imagier

Distribuer tous les dominos entre les joueurs.

Chaque joueur pose ses dominos devant lui, face visible.

Un adulte, ou un enfant qui sait lire, est choisi pour être le conteur.

Il est chargé de lire la comptine de l'alphabet (page suivante).

Le joueur qui possède le domino avec la lettre « a » commence et le place au milieu de la table. Le conteur lit alors la première phrase de la comptine à voix haute :

« un asticot dans un abricot ».

Le joueur qui possède le domino correspondant l'assemble avec le premier.

Le conteur lit alors la phrase correspondant à la lettre « b » :

« une baleine avec un bonnet ».

Tous les joueurs cherchent maintenant qui possède ce domino :

celui qui l'a, l'assemble avec les dominos déjà posés...

Il est possible qu'un joueur pose plusieurs dominos à la suite.

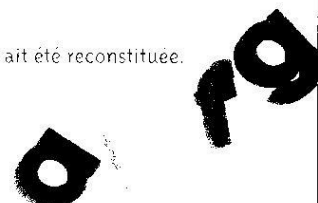
La partie se déroule ainsi jusqu'à la fin...

Le premier joueur qui a posé tous ses dominos a gagné.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toute la chaîne de l'alphabet ait été reconstituée.

Le conteur peut maintenant lire la comptine en entier.

Garder la chaîne pour le jeu suivant...



l'abécédaire

Un adulte mélange et étale correctement toutes les lettres en mousse sur la table.

Attention au sens des lettres en mousse : le « b » peut rapidement se transformer en « d », en « p » ou encore en « q », et le « u » peut aussi bien être un « n »... !

Le conteur lit la première phrase de la comptine.

Tous les joueurs cherchent alors la lettre en mousse correspondante.

Celui qui l'a trouvée la pose alors sur l'emplacement indiqué sur le domino.

Le conteur lit ensuite la deuxième phrase de la comptine...

Le vainqueur est celui qui réussit à placer le plus de lettres.

pour jouer seul

L'enfant s'amuse à reconstituer la comptine et à replacer chaque lettre en mousse sur le domino correspondant.