

# Grandir avec Nathan .com

Le site qui vous accompagne  
dans votre rôle de parents



- Les dossiers
- Les fiches-conseil
- Votre espace personnalisé
- Les activités pour votre enfant



#### Tous les mois :

- Les experts
- Le forum
- La lettre

[www.grandiravec Nathan.com](http://www.grandiravec Nathan.com)

© 2009 Nathan

Fabriqué et distribué sous licence par Diset, S.A.  
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca  
08040 Barcelona - Espagne  
Groupe Jumbodiset  
[www.diset.com](http://www.diset.com)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

[www.nathan.fr](http://www.nathan.fr)

service consommateurs : [info@diset.com](mailto:info@diset.com)

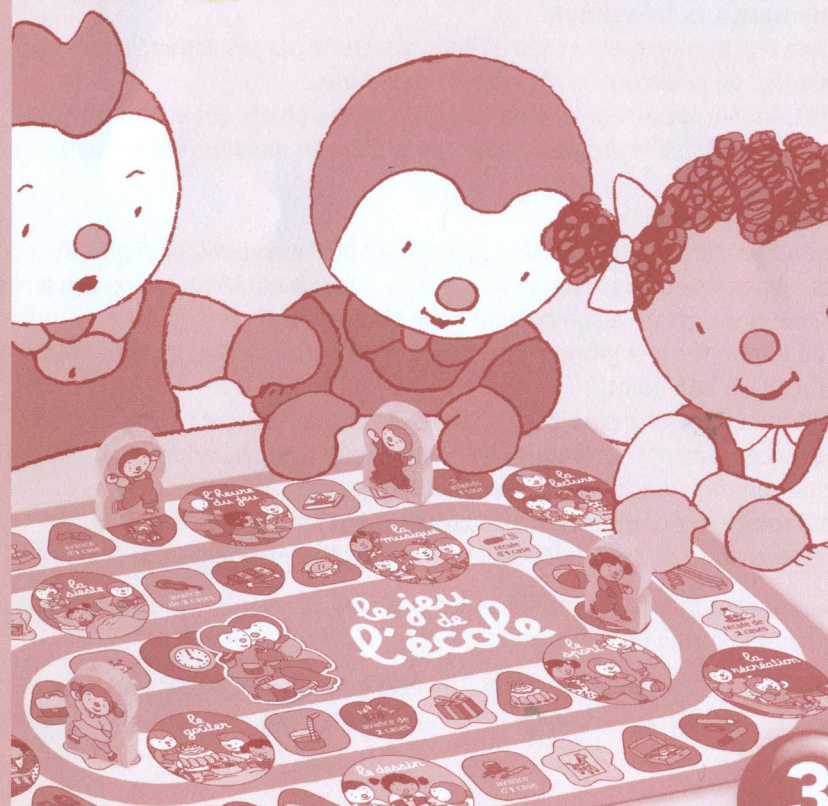
**Nathan**

# T'croupi

le jeu de l'école

#### Contenu :

- 1 plateau (51 x 32 cm)
- 4 pions en bois
- 1 flèche tournante
- 30 bons points



3+  
ans



Lalou

Nina

Pilou

T'choupi

Votre enfant va à l'école : que de découvertes et d'émotions vous aurez envie de partager avec lui !

### Un jeu de parcours très simple

Le parcours représente une journée d'école, ponctuée par ses activités ou temps forts : l'heure du jeu, de la lecture, la récréation, la cantine...

En progressant sur le parcours, l'enfant rencontre des objets qui annoncent une activité : la boîte de peinture, les crayons et le pinceau introduisent l'activité dessin.

### Un jeu éducatif très riche

• un premier jeu de société : l'enfant apprend les toutes premières règles du jeu à plusieurs : jouer chacun à son tour, suivre une consigne et même apprendre à perdre !

Chaque joueur progresse à son rythme et de case en case :

- s'il tombe sur une grande case ronde activité (par exemple, la récréation) : il reçoit un bon point.
- s'il tombe sur une case-bonus, par exemple, la case avec les maracas : il avance, suivant la consigne. À l'heure de la musique, xylophone, maracas et tambourin composent un formidable orchestre !
- s'il tombe sur une case-intrus, par exemple, la case avec les ciseaux : il attend un tour. Pas de découpage pendant l'activité lecture !

• un jeu pour reconnaître les formes et les couleurs : l'enfant avance sur le parcours en retrouvant la forme en couleur indiquée par la flèche tournante.

• un moment privilégié pour parler de l'école avec son enfant, partager avec lui les joies et les petits tracas de sa journée. Un jeu sur l'école pour jouer... après l'école.

**Nombre de joueurs : 2 à 4**

### Le but du jeu :

Arriver le premier sur le grand cœur rose qui symbolise la fin de la journée.

### Comment jouer ?

Chaque joueur choisit un pion en bois (T'choupi, Nina, Pilou ou Lalou) et le pose sur la grande image où T'choupi tient son cartable, en haut à gauche du plateau. Le plus jeune commence. Il fait tourner la flèche.



\* **Si la flèche désigne une forme colorée** (triangle vert, carré bleu, étoile jaune ou cœur rose) : le joueur pose son pion sur la première case du parcours correspondant à cette forme, dans le sens de déplacement du jeu.

> Si cette case comporte une consigne, le joueur avance, recule son pion ou attend 1 tour, suivant cette consigne. Puis c'est au tour du joueur suivant.



\* **Si la flèche désigne T'choupi**, le joueur pose son pion sur la première grande case ronde du parcours représentant une scène de l'école, dans le sens de déplacement du jeu. Il reçoit **un bon point**. Puis c'est au tour du joueur suivant.

### La fin de la partie

Le premier joueur qui arrive sur le grand cœur rose (T'choupi et sa maman), a gagné la partie (si la flèche désigne une autre forme que le cœur, le joueur ne peut pas avancer et c'est au suivant de faire tourner la flèche).

À la fin de la partie, chaque joueur compte ses bons points et reçoit de son voisin de gauche autant de bisous que de bons points reçus.

**À l'école de T'choupi, il n'y a pas vraiment de perdant !**

