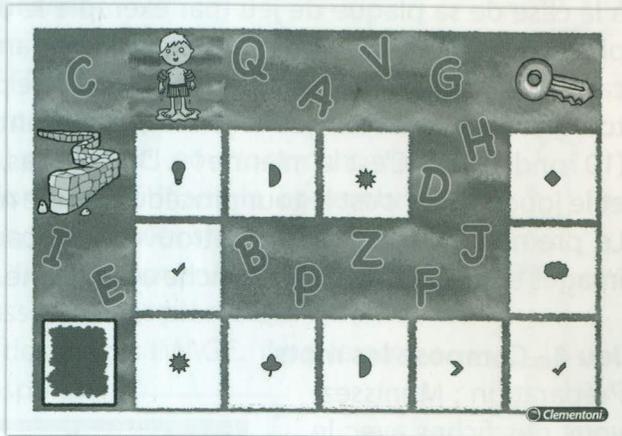


et se développent à la fois horizontalement et verticalement tout comme un vrai jeu de mots croisés. Ici aussi des symboles dans les encadrés se réfèrent à ceux présents sur les pièces avec les lettres afin de vous aider à vérifier la validité de votre réponse.



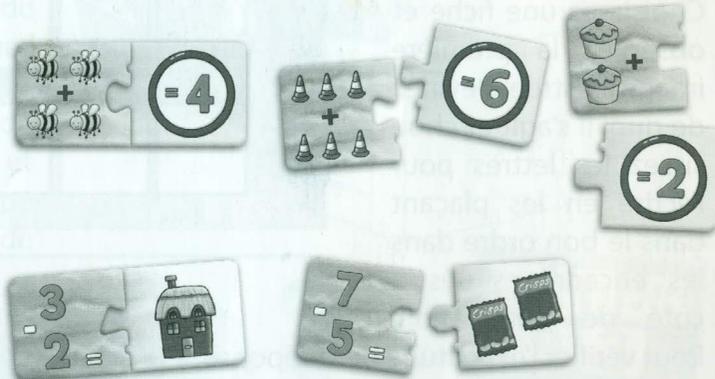
Jeu 6 - Additions et soustractions

Préparation :

Disposez les 12 mini puzzles composés de deux morceaux face bleue vers le haut (additions) et face orange vers le haut (soustractions).

Séparez les cartes

en deux groupes en fonction de leur couleur de fond : bleu pour les additions et orange pour les soustractions. Au sein de chaque groupe, choisissez une carte avec l'opération en chiffre ou illustrée et recherchez le résultat correspondant. Les encastrements auto-correcteur facilitent le jeu.



FILIALE FRANCE:

Clementoni France

Les Impressionnistes

24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B

44240 La Chapelle sur Erdre

Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60 - Fax : +33 (0)2-40-72-60-65

e-mail : contact@clementoni.fr - www.clementoni.fr

FABRICANT :

Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.

62019 Recanati (MC) - Italy

Tel. : +39 071 75811 - Fax : +39 071 7581234

www.clementoni.com

V16213



La Maternelle

Les activités de l'école maternelle réunies dans une seule boîte !



Chers parents,

La Maternelle est un riche recueil proposant 11 jeux amusants subdivisés par tranches d'âge et tenant compte des étapes du développement des enfants et des programmes de l'école maternelle. Tous les jeux listés sont très intuitifs et sont facilement adaptables comme jeu individuel ou de groupe.

Inspirez-vous des jeux de ce manuel et encouragez vos enfants à utiliser le matériel disponible comme vous le souhaitez afin de favoriser leur attention. La familiarisation avec le matériel du jeu est en effet une condition sine qua non au correct apprentissage des règles ainsi qu'à la stimulation de l'attention de l'enfant.

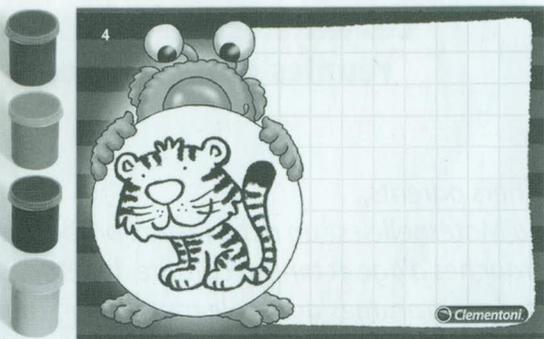
Contenu du jeu :

- 4 pots de peinture à doigts de 25 ml
- 6 marqueurs
- 8 fiches violettes à colorier avec la peinture à doigts
- 8 fiches bleues à colorier avec les marqueurs
- 4 plaques de jeu loto des couleurs d'un côté et loto des formes de l'autre
- 12 cartes de loto avec les couleurs (face avec fond blanc) et les formes (face avec un fond orange)
- 1 puzzle petit train de 37 pièces
- 24 cartes à emboîtement pour former 12 mini puzzles des quantités / mains (fond jaune) et 12 mini puzzles sur les opérations/ résultats (fonds bleu et orange)
- 30 cartes à emboîtement pour former 10 mini puzzles de 3 pièces (IMAGE / QUANTITÉ / CHIFFRE) avec la traduction du numéro en anglais au verso.
- 4 plaques de jeu loto des chiffres
- 4 fiches avec les mots à compléter d'un côté et des mots croisés de l'autre
- 48 cartes avec les lettres

Petite section - 3-4 ans

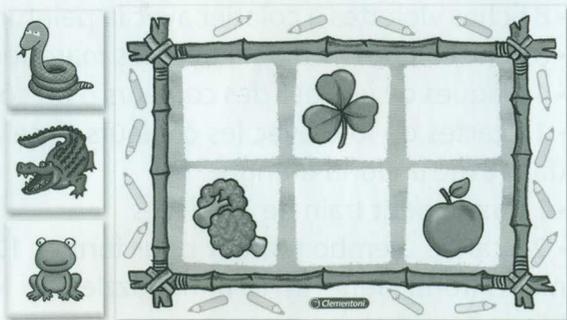
Jeu 1 - Peinture à doigts

Préparation du jeu : déballez les 4 pots de peinture à doigts et les 8 fiches illustrées violet. Il est conseillé de donner à l'enfant un chiffon ou une serviette en papier afin qu'il puisse se nettoyer facilement les mains tout en jouant. Se laver soigneusement les mains avec de l'eau et du savon à la fin du jeu afin d'enlever toute couleur résiduelle. Encouragez votre enfant à observer les éléments illustrés sur les différentes fiches et vérifier sa capacité à reconnaître les éléments illustrés ainsi qu'à identifier une couleur dominante pour chacune d'entre elles. Laissez-le colorier la fiche comme bon lui semble, soit en dessinant sur la partie libre de la fiche, soit en peignant l'image illustrée.



Jeu 2 - Le loto des couleurs

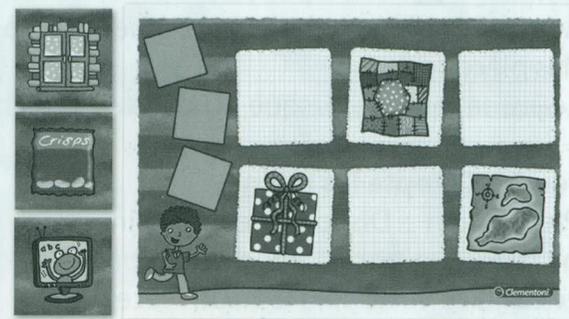
Préparation du jeu : distribuez les 4 plaques du jeu loto des couleurs aux différents joueurs. Placez au centre de la surface de jeu les 12 cartes avec les objets colorés. La face avec le fond blanc doit être tournée vers le haut de manière à ce que les objets colorés soient visibles par tous les joueurs. Ils devront, chacun leur tour, trouver une carte afin de compléter l'ensemble des objets de la même couleur se trouvant sur sa plaque. Une fois les joueurs familiarisés avec le mécanisme du jeu, vous pourrez continuer à jouer avec les cartes face cachée, c'est à dire retournées face orange. Chaque joueur retournera alors une carte en la montrant aux autres. Si la couleur est la bonne, il pourra la prendre et dans



le cas contraire, il devra la repositionner avec les autres face cachée. Le joueur gagnant est celui qui, le premier, aura réussi à compléter sa propre plaque de jeu avec les 3 cartes à retrouver.

Jeu 3 - Le loto des formes

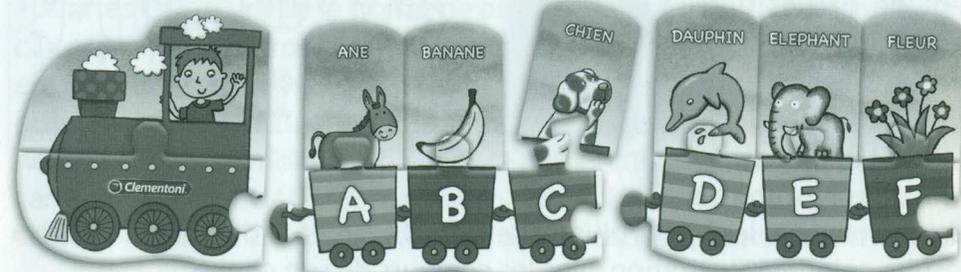
Préparation du jeu : distribuez les 4 plaques de loto des formes aux différents joueurs. Placez au centre de la surface de jeu les 12 cartes avec les objets. La face avec le fond orange doit être tournée vers le haut de manière à ce que les objets soient visibles par tous les joueurs. Ils devront, chacun leur tour, trouver une carte afin de compléter l'ensemble des objets de la même forme se trouvant sur sa plaque. Une fois les joueurs familiarisés avec le mécanisme du jeu, vous pourrez continuer à jouer avec les cartes face cachée, c'est à dire retournées face blanche. Chaque joueur retournera alors une carte en la montrant aux autres. Si la forme de l'objet est la bonne, il pourra la prendre et dans le cas contraire, il devra la repositionner avec les autres face cachée. Le joueur gagnant est celui qui, le premier, aura réussi à compléter sa propre plaque de jeu avec les 3 cartes à retrouver.



Moyenne section - 4-5 ans

Jeu 1 - Le petit train de l'alphabet

Préparation du jeu : déballez les 37 pièces du puzzle (2 pièces locomotive, 9 pièces wagons, 26 pièces avec les mots).

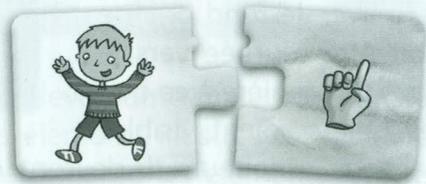


Encouragez votre enfant à rechercher en premier lieu les 2 pièces pour la locomotive, ensuite les pièces pour les wagons qui devront être encastées suivant l'ordre alphabétique. Les encastements auto-correcteurs aideront l'enfant à trouver le bon ordre. Une fois le train complété, l'enfant pourra se lancer dans la recherche des pièces avec les mots en les encastrant en correspondance avec leur lettre initiale. Pour ce faire, il sera à nouveau aidé par les encastements auto-correcteurs et par la couleur des pièces.

Le jeu se termine lorsque le train de l'alphabet est complété.

Jeu 2 – Compte les mains

Préparation : Disposez les 12 mini puzzles composés de deux morceaux face verte vers le haut. Placez d'un côté les pièces illustrées avec les objets et de l'autre celles avec les mains qui comptent. L'enfant devra choisir l'une des pièces avec les objets illustrés et compter à l'aide de ses doigts les éléments qui la composent. Il devra ensuite retrouver la fiche avec les mains comptant le nombre en question. Il sera facile de retrouver la bonne carte car il suffira de regarder ses propres mains et de retrouver la carte similaire !



Le jeu se termine lorsque les 12 mini puzzles sont complétés.

Jeu 3 - Dessine et colorie

Préparation :

Munissez-vous des 6 marqueurs et des 8 fiches bleues.

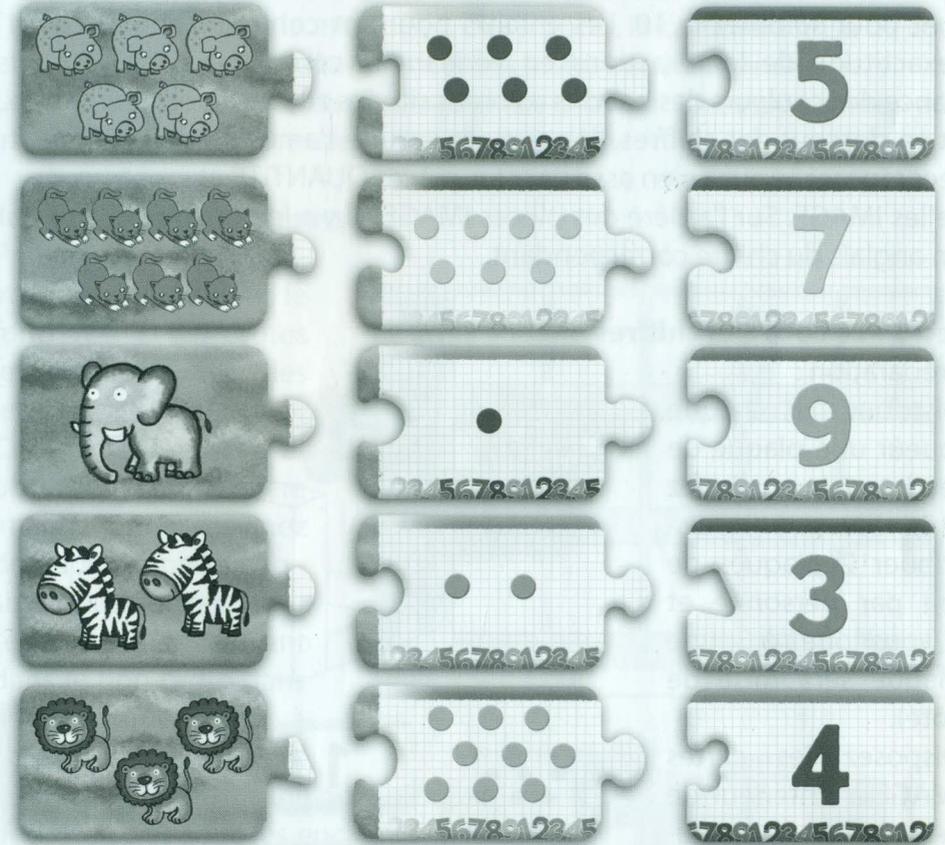
Les fiches se composent de parties dessinées avec des lignes sombres et d'autres avec des lignes plus claires. L'enfant s'amusera dans un premier



temps à retracer les lignes plus claires afin d'exercer sa dextérité et pourra ensuite colorier l'illustration avec les couleurs de son choix.

Grande section - 5-6 ans

Jeu 1 - Quantités et chiffres



Préparation : Disposez sur la surface de jeu en 3 colonnes différentes les 30 cartes IMAGE, QUANTITÉ et CHIFFRE.

La première colonne correspondra aux 10 cartes IMAGE, la seconde aux 10 cartes QUANTITÉ et la troisième aux 10 cartes CHIFFRE. Choisissez une carte CHIFFRE et retrouver les cartes QUANTITÉ et IMAGE correspondantes en comptant les éléments qui y sont illustrés. Vérifiez l'exactitude de la réponse grâce aux encastements auto-correcteur. Une fois le puzzle terminé, choisissez une nouvelle pièce CHIFFRE et complétez le puzzle avec les cartes IMAGE et QUANTITÉ correspondantes. L'opération se répète jusqu'à ce que vous ayez associé l'ensemble des 30 cartes disponibles.

Jeu 2 - Une colonne de chiffres

Préparation : Dans un premier temps, munissez-vous seulement des 10 pièces CHIFFRE et disposez-les dans l'ordre croissant en formant une colonne qui aura pour base le 1 et pour sommet le 10. Les enfants pourront contrôler l'exactitude de leurs actions en vérifiant la correspondance des couleurs des bandes colorées situées au-dessus et en-dessous des chiffres. Ils pourront ensuite s'amuser à recomposer le puzzle en associant les pièces QUANTITÉ et celles IMAGE. Sur l'arrière des pièces IMAGE, il y a le nom en anglais du chiffre correspondant.

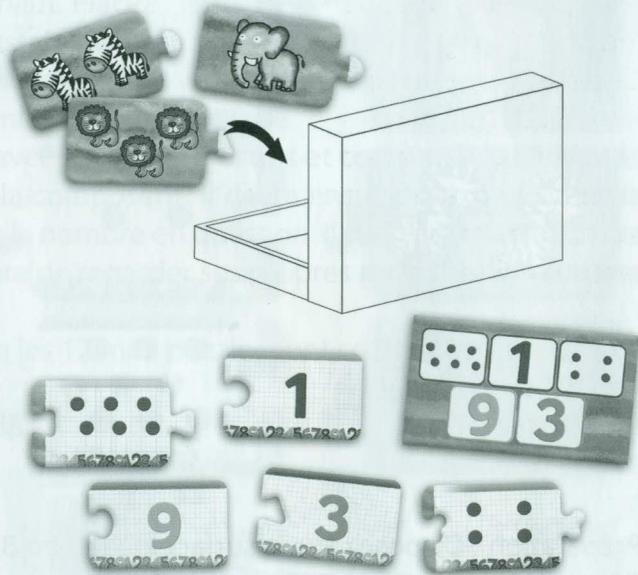


Jeu 3 - Le Loto des chiffres

Préparation :

Distribuez à chaque joueur une plaque de jeu loto (si vous jouez à 2, vous pouvez distribuer 2 plaques de jeu par personne et si vous jouez à 3, une plaque sera mise de côté).

Disposez les cartes IMAGE à l'intérieur de la boîte en les couvrant avec le couvercle relevé (fig.). Placez sur la surface de jeu les cartes restantes CHIFFRE et QUANTITÉ faces visibles. Chacun leur tour, les joueurs piochent au hasard une carte IMAGE et la place sur la surface de jeu afin que tous les joueurs puissent la regarder. Imaginons, par exemple, que la carte piochée soit « 10 souris ». Les joueurs comptent le nombre de souris et contrôlent leur(s) plaque(s) de jeu en comparant le CHIFFRE (10) ou la QUANTITÉ (10 ronds) représentant le nombre d'animaux représentés. Le premier qui dit : « C'est la mienne ! » pourra avoir la carte correspondante



à la case de sa plaque de jeu (par exemple le chiffre 10). La carte IMAGE piochée (10 souris) est ensuite redéposée dans la boîte avec les autres cartes du jeu afin qu'elle puisse à nouveau être piochée lors des prochains tours et ce, jusqu'à ce que le joueur possédant sur sa fiche la QUANTITÉ (10 ronds) crie « C'est la mienne ! ». Dans ce cas, la carte sera mise de côté et le joueur dont c'est le tour procédera à une nouvelle pioche.

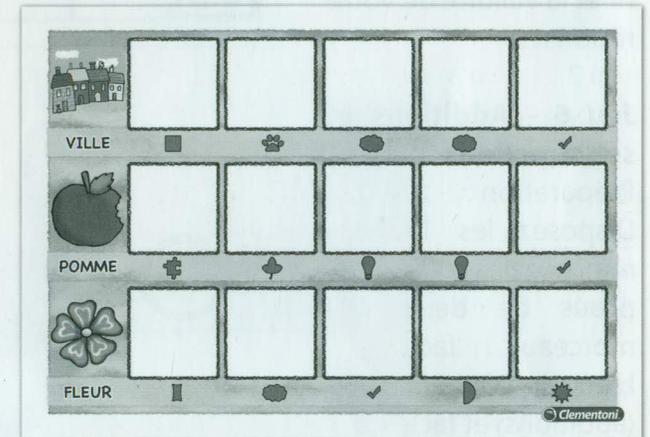
Le premier joueur qui aura retrouvé les 5 cartes correspondantes aux images et aux quantités de sa fiche aura gagné.

Jeu 4 - Compose les mots

Préparation : Munissez-vous des fiches avec le fond vert et de toutes les pièces avec les lettres.

Choisissez une fiche et observez la première image illustrée. Devinez de quoi il s'agit et choisissez les lettres pour l'écrire en les plaçant dans le bon ordre dans les encadrés situés à côté de l'illustration.

Pour vérifier l'exactitude de la réponse, des symboles sous les encadrés se réfèrent à ceux présents sur les pièces avec les lettres. Une fois les 3 mots d'une fiche complétés, mélangez les lettres et poursuivez le jeu avec une nouvelle fiche.



Jeu 5 - Résous les mots croisés

Préparation : Munissez-vous des fiches avec le fond orange avec les mots et de toutes les pièces avec les lettres.

Choisissez l'une des fiches et recomposez les mots selon les instructions du jeu précédent. Mais dans ce jeu, les mots ont en commun certaines lettres