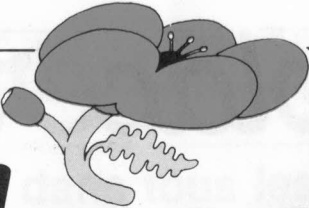




586085 © 1981 - FERNAND NATHAN - PARIS - FRANCE. Droits réservés pour tous pays. Made in France.

les jeux du  coquelicot

placer

*5 jeux pour situer la droite, la gauche, sur,
sous, devant, derrière, en haut, en bas*

NATHAN

placer

Ce matériel propose une série de jeux qui vont permettre à l'enfant de maîtriser les premières notions d'orientation : à gauche, à droite, sur, sous, en haut, en bas, devant, derrière.

Tout en s'amusant, il va découvrir le sens de la latéralité et de la direction et situer ainsi différents éléments par rapport à un objet fixe. Ces jeux sont à caractère progressif et il est conseillé de les utiliser dans l'ordre.

Présentation du matériel de la boîte

- 5 planches illustrées recto-verso :
 - 1 grande planche : "Le jeu de l'Oie" et "Le jeu des petites histoires".
 - 4 petites planches : "Le loto dans tous les sens" et "Le loto du petit chien".
- Les planches nécessaires à un même jeu ont un cadre de couleur identique. Chaque planche porte le titre du jeu .
- 32 cartes-images "dans tous les sens",
 - 24 cartes-images "le petit chien",
 - 9 cartes-images "les petites histoires",
 - 2 séries de 16 cartes chacune : cartes "échelle" et cartes "phare",
 - 1 toton avec flèche mobile, mentionnant les 8 positions possibles,
 - 4 pions.
 - 3 sachets pour ranger les cartes-images.
- Lors de la première utilisation du jeu, détacher les cartes prédécoupées.

LES JEUX

Le loto dans tous les sens

2 à 4 joueurs



La planche non utilisée et les cartes-images correspondantes sont écartées.

2. Mettre les cartes-images à l'envers sur la table et les mélanger.

3. Chaque joueur, à son tour, tire une carte-image et examine ce qu'elle représente.

Exemples : le chat sur le fauteuil ou le chien sous la table.

4. Il regarde sa planche : si celle-ci présente une image identique, il pose la carte sur la case correspondante. Sinon, il remet la carte à l'envers dans la pioche.

5. La partie se poursuit ainsi, les joueurs jouant à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux ait complété correctement sa planche. Il est alors le gagnant.

Chaque planche comporte 8 dessins différents qui présentent chacun un sujet à situer : à droite, à gauche, sur, sous, en haut, en bas, devant, derrière. Sur chaque dessin, le sujet à situer est en couleur et le sujet "fixe" est en noir cerné d'un trait épais.

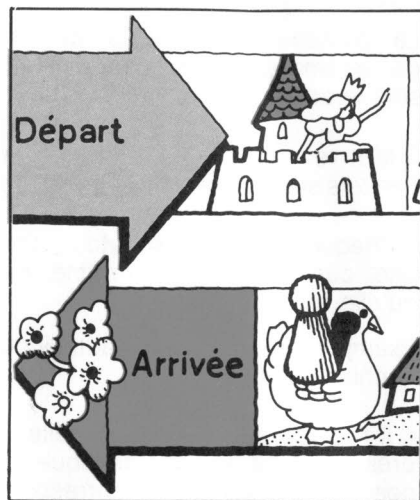
Les 32 cartes-images sont identiques aux dessins des planches.

1. Distribuer les planches (cadre couleur jaune) :

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

Le jeu de l'oie

2 à 4 joueurs



Le plan de jeu présente 32 cases illustrées. Là aussi, le sujet à situer est en couleur par rapport à l'élément "fixe" qui, lui, est noir, cerné d'un trait épais.

1. Placer le plan de jeu et le toton entre les joueurs.

2. Distribuer un pion à chaque joueur.

3. Le premier joueur fait tourner le toton et se conforme aux indications portées sur la case indiquée par la flèche. Exemple : devant.

4. Il avance son pion sur le plan de jeu jusqu'à une case présentant un sujet situé devant quelque chose. Ici, le chien devant la niche.

5. Le second joueur fait de même. Exemple, il obtient : à droite. Il doit poser son pion sur la deuxième case présentant la souris à droite du morceau de fromage.

6. Lorsqu'un joueur obtient avec le toton une indication qui ne lui permet plus d'avancer, il doit, dans ce cas, reculer pour se poser sur une case présentant la position indiquée par la flèche.

7. Deux pions peuvent se trouver sur la même case.

8. Si le pion d'un joueur doit se placer sur une case déjà occupée par deux pions, il ne peut le faire et reste où il est jusqu'au tour prochain.

9. La partie se poursuit ainsi, les joueurs jouant à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne la dernière case, c'est-à-dire : la poule à gauche de la maison.

Il est alors le gagnant.

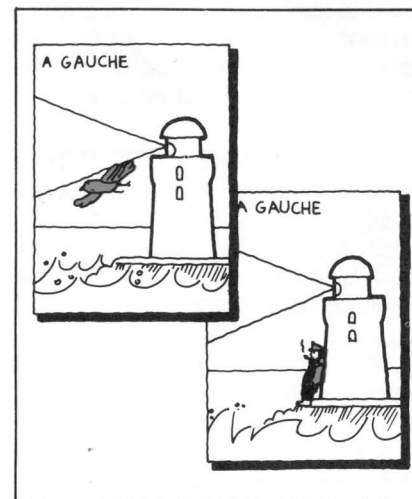
Les jeux de cartes

2 joueurs et plus

– 16 cartes (8 paires) représentant un phare avec un personnage ou un oiseau situant les 8 positions.

– 16 cartes (8 paires) représentant une échelle avec une petite fille ou un chat situant les 8 positions.

A/. Le jeu des mariages



nombre de joueurs, les paires excédentaires.

• Dans un premier temps, tous les joueurs classent leurs cartes par paires pour réaliser des mariages et les déposent sur la table.

• Puis le premier joueur tend son jeu, face cachée, au joueur situé à sa gauche.

• Celui-ci tire une carte. Si elle lui permet de faire un mariage, il pose les 2 cartes. Sinon, il la conserve.

• Puis il tend son jeu, face cachée, au joueur suivant qui tire une carte, fait ou non un mariage, et ainsi de suite.

• Le gagnant est le joueur qui, en fin de partie, a posé le plus de mariages.

Il s'agit d'associer, deux par deux, les cartes présentant les deux mêmes positions.

Exemple : le phare avec l'oiseau à gauche et le phare avec le personnage à gauche.

• Distribuer équitablement les cartes entre les joueurs :

– à 2 joueurs, n'utiliser qu'une série de 16 cartes;

– à 3 joueurs et plus, utiliser les deux séries, en éliminant, selon le

On peut aussi faire les mariages entre cartes phare et cartes échelle, toujours à condition que les sujets présentent les deux mêmes positions.

B/. Le jeu des familles



• Puis le premier joueur demande à un autre joueur une carte qui lui manque.

Exemple : il possède l'échelle avec la petite fille en bas, le phare avec le personnage en bas, le phare avec l'oiseau en bas, il demande l'échelle avec le chat en bas.

• 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.

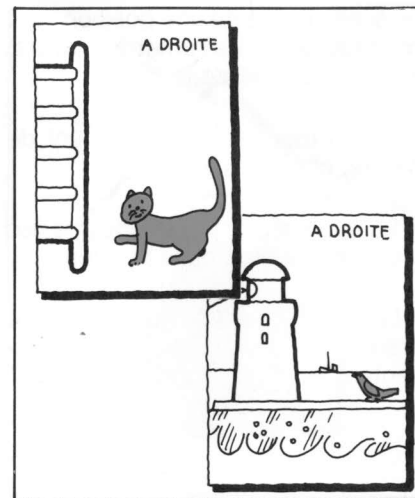
• Le gagnant est le joueur qui réussit à poser le plus de familles.

Il s'agit ici de reconstituer des familles de 4 cartes, en regroupant tout ce qui est à droite, tout ce qui est à gauche, sur, sous, etc.

• Distribuer les cartes entre les joueurs en réservant une pioche.

• Dans un premier temps, les joueurs classent leurs cartes par familles et s'ils en possèdent déjà, les posent.

C/. Le jeu de mémoire



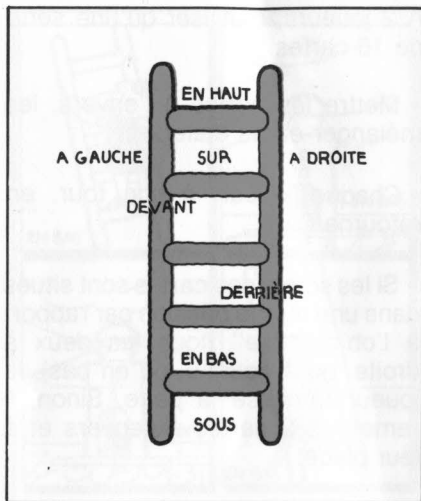
A 2 joueurs, n'utiliser qu'une série de 16 cartes.

• Mettre les cartes à l'envers, les mélanger et les étaler.

• Chaque joueur, à son tour, en retourne 2.

• Si les sujets des cartes sont situés dans une même position par rapport à l'objet "fixe" (tous les deux à droite, ou à gauche, ou en bas), le joueur ramasse la paire. Sinon, il remet les 2 cartes à l'envers et à leur place.

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



Il s'agit ici de grouper 8 cartes présentant les 8 positions différentes.

- Chaque joueur reçoit une carte et la pose, face visible, devant lui.
- Les autres cartes sont mises en paquet, et à l'envers, au milieu des joueurs.
- Le premier joueur tire la carte du dessus du paquet :
 - si elle présente une position qu'il ne possède pas, il la prend et la met à côté de la carte précédemment posée.

– si elle présente une position qu'il possède déjà, il la 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 cartes présentant les 8 positions.

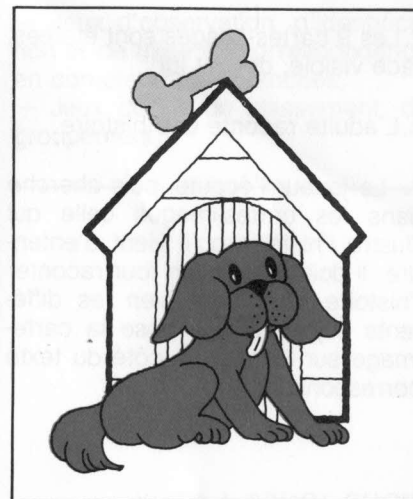
VARIANTE

Dans un second temps, on peut faire la réussite dans un ordre déterminé à l'avance.

Exemple : d'abord "en haut", puis "en bas", puis "à droite", "à gauche", etc.

- Les joueurs reçoivent alors chacun une carte présentant une position "en haut".
- Puis, en cours de jeu, ils doivent poser les autres cartes dans l'ordre déterminé.

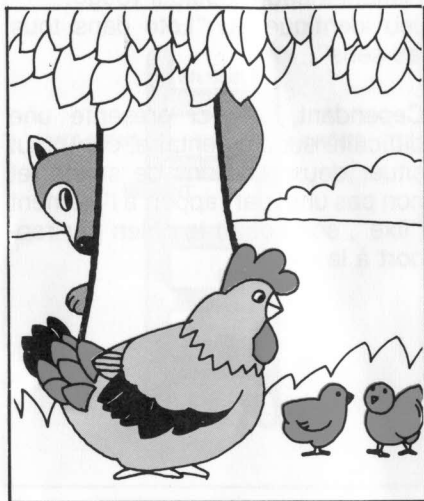
2 à 4 joueurs



Planches cadre couleur rouge.
Jeu identique au "Loto dans tous les sens".

Cependant, celui-ci présente une difficulté supplémentaire, car il faut situer deux positions de sujets (et non pas une) par rapport à l'élément "fixe", soit l'os et le chien par rapport à la niche.

Le jeu des petites histoires



Ce jeu nécessite la présence d'un adulte qui va raconter chaque histoire en insistant particulièrement sur les mots qui situent la position (à droite, à gauche, etc.).

La planche présente 9 petites histoires à difficulté progressive et 9 cases vierges. Au début, il est conseillé de lire les histoires dans l'ordre de leur difficulté (de 1 à 9). Les 9 cartes-images illustrent les petites histoires.

POUR JOUER SEUL

1. La planche est placée devant le joueur.

2. Les 9 cartes-images sont étalées, face visible, devant lui.

3. L'adulte raconte une histoire.

4. Le joueur l'écoute, puis cherche dans les cartes-images celle qui illustre l'histoire qu'il vient d'entendre. Il doit alors à son tour raconter l'histoire en situant bien les différents sujets, puis il pose la carte-image sur la case, à côté du texte correspondant.

POUR JOUER A DEUX

1. Placer la planche et les cartes-images entre les joueurs.

2. Lire une histoire.

3. Les deux joueurs cherchent la carte correspondant à l'histoire.

4. Celui qui la trouve le premier raconte l'histoire, pose la carte à son emplacement, note un point.

5. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points lorsque la planche est complète.

6. La partie peut se jouer en plusieurs manches.

TOUS CES JEUX PEUVENT ÊTRE UTILISÉS POUR JOUER SEUL

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

De nombreuses activités qui permettent d'aborder, de façon simple, la notion d'orientation en la visualisant par des images que l'enfant aura plaisir à manipuler.