



**Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
 Contenido • Inhoud • Innehåll
 Indhold • Conteúdo • Содержание**



X 4

X 1



X 4



X 32

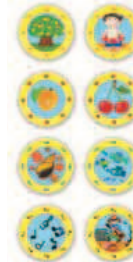


X 16

Les paires – Pairs – Bildpaare – Las parejas – Le coppie
 De paren – Par – Parrene – Os pares – Пары

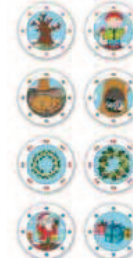
Printemps – Spring – Frühling
 Primavera – Primavera – Lente – Vår
 Forår – Primavera – Весна

Été – Summer – Sommer
 Verano – Estate – Zomer
 Sommar – Sommer – Verão – Лето



Automne – Autumn – Herbst
 Otoño – Autunno – Herfst
 Höst – Efterår – Outono – Осень

Hiver – Winter – Winter – Invierno
 Inverno – Winter – Vinter
 Vinter – Inverno – Зима

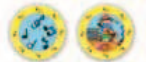


Les fêtes – Festivals
 Feste – Las fiestas
 Le feste – De feesten
 Helger – Helligdage
 As festas – Праздники

Pâques – Easter – Ostern
 Pascua – Pasqua – Pasen
 Påsk – Páske – Páscoa – Пасха



Fête de la musique – Music Festival
 Fête de la musique – Fiesta de la música
 Festa della musica – Muziekfestival
 Midsommar – Musikfest
 Festa da Música – Праздник музыки



Halloween – Allhelgonadagen
 Канун Дня всех святых



Noël – Christmas – Weihnachten
 Navidad – Natale – Kerstmis
 Jul – Natal – Рождество



F Règle du jeu

Eduludo Saisons propose des jeux permettant à l'enfant de se familiariser avec les saisons.

Ainsi, il découvre :

- le rythme des saisons
- le cycle de la nature dans chaque saison
- les principales fêtes de l'année



1 « Le bingo des saisons » 1 à 4 joueurs - Dès 3 ans

Objectif pédagogique : associer une image à une autre (notion d'appariement)

But du jeu : Remplir sa ou ses planches. Le premier à y être parvenu gagne la partie.

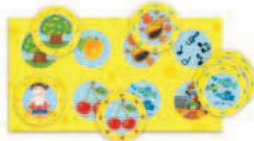
Préparation : Placer les 32 cartes rondes faces cachées sur la table. Chaque joueur choisit une ou plusieurs planches saison qu'il place devant lui, « face saison » sur le dessus.

[Seul : l'enfant prend toutes les planches ; à 2 joueurs : 2 planches par personne ; à 3 ou 4 joueurs : 1 planche par personne (à 3 joueurs, enlever une planche ainsi que les éléments qui la complète)].

Déroulement du jeu :

Chacun leur tour, les enfants retournent une carte ronde et la montrent aux autres joueurs. Celui dont cette image figure sur sa planche la prend et la place dessus.

Lorsqu'un joueur termine sa/ses planche(s), il dit « Bingo ! » ; il est déclaré vainqueur.



2 « Le mémo des saisons » 1 à 4 joueurs - Dès 3 ans

Objectif pédagogique :

- associer une image à une autre (notion d'appariement)
- mémoriser des images cachées (mémorisation et repérage spatial)

But du jeu : Constituer des paires.

Les paires sont présentées page 3 du livret ; la frise présente tout autour de la carte permet de repérer les paires plus facilement.

Préparation :

Mélanger les cartes puis les poser en plusieurs rangées, faces cachées, sur la table.

Déroulement du jeu :

Le 1^{er} joueur retourne 2 cartes de son choix, les montre à tout le monde puis les remet à l'envers à la même place. Le joueur suivant retourne à son tour 2 cartes. Dès qu'un joueur a retourné 2 cartes semblables, il les garde devant lui et rejoue en retournant de nouveau 2 cartes et ainsi de suite.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes posées au centre de la table, le joueur qui détient le plus de paires a gagné.



Règle du jeu F

3 « La ronde des saisons » 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans

Objectif pédagogique :

- situer les saisons les une par rapport aux autres par triage et placement en ronde (notion de structuration du temps)

- avancer selon le résultat d'un dé, obtenir 4 arbres pour finir son parcours,...

(compétences relatives aux nombres ; compréhension de consignes simples)

But du jeu : Être le 1^{er} à terminer l'année, ses 4 arbres de saisons placés sur la planche.

Préparation : Trier les cartes par saison puis les placer en suivant l'ordre des saisons : printemps (cartes vertes), été (jaunes), automne (orange), hiver (blanches) afin de former un grand cercle sur la table.

La carte « Nouvel An » doit être la première de la saison hiver. Pour les autres saisons, les cartes seront posées de façon aléatoire dans la saison.

Trier les arbres par saison et les placer en 4 tas au centre de la ronde.

Chaque joueur prend une planche et la place devant lui « face 4 saisons » sur le dessus.

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs placent leur pion sur la carte « Nouvel An ». Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé :

- Si le dé s'arrête sur une face « arbre », le joueur prend au centre de la table l'arbre correspondant à la saison dans laquelle il se trouve et le pose sur sa planche,

- Si le dé indique une face chiffrée : dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur déplace son pion du nombre de points indiqués.

Si son pion se pose sur une carte :

- arbre : le joueur prend au centre de la table, la carte arbre de la saison correspondante et la place sur sa planche,

- personnage (sauf sorcière et père Noël) : le joueur relance le dé,

- fête (page 3 du livret) : le joueur avance son pion jusqu'à la 2^{ème} carte fête dans la même saison (si celle-ci se trouve derrière lui dans le parcours, il recule son pion jusqu'à cette case).

Attention : Pour pouvoir sortir d'une saison et entrer dans la suivante, le joueur doit avoir gagné l'arbre de la saison correspondante (Le joueur s'arrête alors sur la dernière carte de la saison, même si le dé indiquait qu'il devait aller plus loin. Il y restera jusqu'à ce qu'il obtienne, son tour venu, la face « arbre » du dé).

Le gagnant est celui qui a fait le tour de l'année et est revenu sur la carte nouvel an, sa planche 4 saisons remplie.

