



Sonix Junior

CONTENU
26 cartes
(2 séries de 13 images)
1 CD audio

Les jeux de la gamme Sonix ont été spécialement conçus pour stimuler les fonctions suivantes chez votre enfant : la perception, la persévération, la mémoire auditive, la logique, le sens de l'observation et le langage.
Importance : pour les jeux 2, 3 et 4, activez la fonction altitôire du lecteur CD, afin d'entendre une nouvelle séquence sonore à chaque partie.
Avant de commencer : observez les cartes et dites le nom du moyen de transport à voix haute. Puis, écoutez le son de bruit ci présentés sur le CD audio et nommez-les de nouveau.



Jouer par nature

RÈGLES DES JEUX

• Jeu de mémoire visuelle

But : le gagnant est celui qui recourt le plus grand nombre de paires de cartes.
Dispositif : les 26 cartes (2 séries) sur la table, face cachée. Le premier joueur retourne 2 cartes. Si les images sont identiques, il gagne la paire et joue de nouveau. Si les images sont différentes, il retourne les cartes, face cachée, au même endroit. C'est au tour du joueur suivant qui doit faire de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Variantes

Avec les différents jeux d'écoute avec mots de paires.

• Jeu de loto

But : le gagnant est le premier qui retrouve toutes ses cartes en jeu « Sonix ».

Dispositif : 2 cartes à chaque joueur qui les dispose devant lui, images visibles. Lorsque le joueur entend le son de bruit de transport d'une (ou de plus) de ses cartes, il doit la (ou les) retrouver.

• Jeu de chasse

But : le gagnant est celui qui découvre le plus grand nombre de cartes.
Dispositif : 26 cartes (1 série) ou 26 cartes (2 séries) au centre de la table, images visibles.

Lorsque les joueurs entendent un bruit de transport, ils doivent tenter de le trouver en même temps de la ou les cartes correspondantes.

• Jeu de mémoire visuelle et auditive

But : le gagnant est celui qui découvre le plus grand nombre de cartes.
Dispositif : 26 cartes (1 série) au centre de la table, images visibles. Les joueurs doivent regarder attentivement les cartes pour tenter de mémoriser la position de chacune. Puis, les cartes sont retournées face cachée.

Astuce : pour faciliter le jeu, disposez les cartes par ordre alphabétique par type de transport (avion, automobile, bateau) ou par catégories (motocycle, vélo, train, etc.).

En écoutant le premier son, le premier joueur doit retrouver le moyen de transport en question en retournant 2 cartes. Si il trouve la bonne carte, il la garde, c'est ensuite au tour du joueur suivant.

Si il ne trouve pas la bonne carte, il la retourne face cachée au même endroit. Le joueur suivant tente alors lui aussi de retrouver cette carte correspondant au moyen de transport entendu. Si le trouve, il la garde, et c'est au tour de l'autre joueur. Si il ne la trouve pas, il doit attendre le son suivant afin d'être à son tour le premier à chercher.



Sonix Junior

Jouer par nature

