



Sonix Junior

CONTENU
36 cartes
(2 séries de 18 instruments)
1 CD audio

Les jeux de la gamme Sonix ont été spécialement conçus pour stimuler les facultés suivantes chez votre enfant : la perception, la perspicacité, la mémoire auditive, la logique, le sens de l'observation et le langage.

Important : pour les jeux 2, 3 et 4, activez la fonction aléatoire du lecteur CD, afin d'obtenir une nouvelle séquence sonore à chaque partie.

Avant de commencer : observez les instruments de musique sur les cartes et dites leur nom à voix haute. Puis, écoutez les instruments de musique 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 réunit le plus grand nombre de paires de cartes.

Déposez les 36 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 replace 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 ne reste plus de cartes.

Variantes :

- Avec les débutants, jouez d'abord avec moins de cartes.
- Quand un joueur forme une paire, il doit faire semblant de jouer de l'instrument illustré pour obtenir les cartes.

- **Jeu du toit**

But : le gagnant est le premier qui retrouve toutes ses cartes et dit « Sonix ».

Distribuez 9 cartes à chaque joueur qui les dispose devant lui, images visibles.

Lorsqu'un joueur entend un instrument d'une (ou deux) de ses cartes, il met la (ou les) retourne.

- **Jeu de vitesse**

But : le gagnant est celui qui accumule le plus grand nombre de cartes.

Déposez 18 cartes (1 série) ou 36 cartes (2 séries) au centre de la table, images visibles.

Lorsque les joueurs entendent un instrument, ils doivent tenter de s'emparer au même temps de la ou les cartes correspondantes.

- **Jeu de mémoire visuelle et auditive**

But : le gagnant est celui qui accumule le plus grand nombre de cartes.

Déposez 18 cartes (1 série) au centre de la table, images visibles. Les joueurs doivent regarder attentivement les cartes pour tenter de mémoriser la position de chaque instrument.

Puis, les cartes sont retournées.

En écoutant le premier son, le premier joueur doit retrouver l'instrument en question, en retournant 1 carte. S'il trouve la bonne carte, il la garde, c'est ensuite au tour du joueur suivant.

S'il ne trouve pas la bonne carte, il la replace face cachée au même endroit.

Le joueur suivant tente alors lui aussi de retrouver cette carte correspondante à l'instrument entendu. S'il la trouve, il la garde et c'est au tour de l'autre joueur. S'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



1. ACCORDEON



2. FLÛTE À BEC



13. SAXOPHONE



7. HARMONICA



8. GRAND ORGUE



14. SYNTHÉTISEUR



3. BOÎTE À MUSIQUE



9. GUITARE ÉLECTRIQUE



15. TROMBONE



4. CLARINETTE



10. HARPE



16. TUBA



5. CONTREBASSE



11. MANDOLINE



17. VIOLON



6. CORNEUSE



12. PIANO



18. XYLOPHONE