

Liste des contraires

24 cartes images à assembler par paires de contraires.

Beau temps / Mauvais temps

Froissé / Repassé

Mouillé / Sec

Fâché / Souriant

Froid / Chaud

Grand / Petit

Gros / Maigre

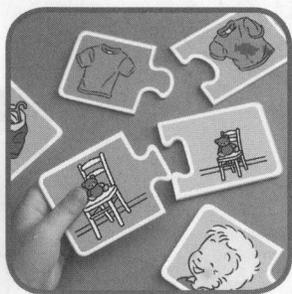
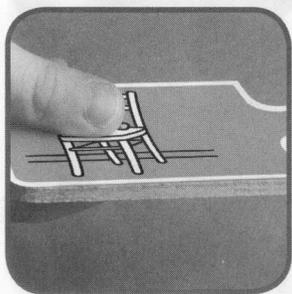
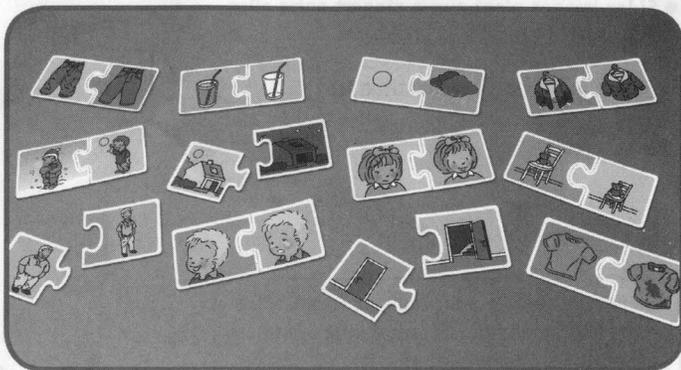
Plein / Vide

Propre / Sale

Rit / Pleure

Fermé / Ouvert

Jour / Nuit



© 2012 Jeux Ravensburger S.A.S.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfaffstätt

www.ravensburger.com

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

229717

Jeux de
DÉCOUVERTE

Recommandé en maternelle

Expérimenter et
comprendre



S'intéresser et
s'ouvrir au monde



Grandir et devenir
autonome

Jeux Ravensburger® n° 24 470 6
Illustrations : Marc Vanenis
Conception éditoriale et rédaction : Bilkis Média
Design : Kinetic MCD

Les CONTRAIRES

Trouve les contraires de chaque image

Puzzle
autocorrectif

Développement du
langage et du
raisonnement

JEUX DE DÉCOUVERTE – Des jeux éducatifs Ravensburger pour développer les compétences de l'enfant

Dès son plus jeune âge, votre enfant s'intéresse au monde qui l'entoure, il observe, compare, expérimente et comprend. La collection « Découverte » de Ravensburger propose des jeux variés et ludiques qui stimulent les capacités intellectuelles de votre enfant en explorant les notions clés de son développement.

Ces jeux abordent des thèmes essentiels qui participent à l'épanouissement et à l'autonomie de votre enfant. Apprendre devient alors un vrai jeu d'enfant !

Les contraires

Jeu d'association pour 1 à 4 joueurs -
de 2 à 6 ans

Des cartes images qui sollicitent le sens de l'observation de votre enfant et qui l'invitent à prendre des indices, comparer, raisonner et à découvrir la notion de contraire par le jeu. Il développe ainsi sa capacité à raisonner, et enrichit son vocabulaire en désignant ce qu'il voit avec le terme adapté.

Les cases Info vous proposent des conseils de jeu et des moyens supplémentaires de solliciter votre enfant.

Contenu

12 paires de cartes-puzzles

Remarque : Les cartes images s'assemblent grâce à une découpe de puzzle spécifique. Si l'enfant joue seul, cela lui permet de s'auto-corriger, car les deux pièces doivent s'emboîter parfaitement.

Interrogez votre enfant sur les images :

- Qu'est-ce que l'image représente ?
- Comment vois-tu que cette image-là est le contraire de celle-ci ?
- Peux-tu me donner un exemple de deux choses que tu connais qui sont contraires ou opposées ?

Ravensburger

Ravensburger

Jeu 1 : La chasse aux paires

Jeu d'observation et d'association pour 1 à 4 joueurs à partir de 2 ans.

But du jeu

Il s'agit de repérer et d'associer les images qui s'opposent.

Préparation

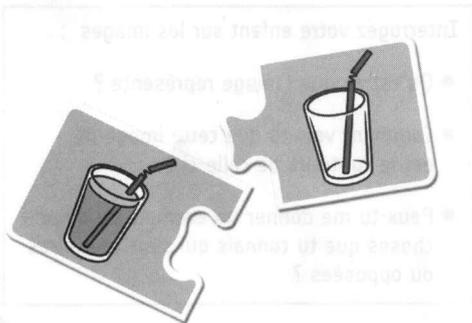
Toutes les cartes images sont mélangées, face cachée. À quatre joueurs, chacun reçoit 4 cartes images. Le reste des pièces est mélangé sur la table, à portée de main de tous les enfants. Chacun regarde ses cartes et vérifie s'il possède déjà deux images qui s'opposent. Si oui, il les assemble et les pose devant lui.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur pioche une carte image et regarde s'il a dans son jeu l'image contraire à celle tirée (exemple : il a tiré le verre vide, il doit trouver le verre plein). S'il la trouve, il emboîte les 2 cartes images et les pose devant lui. Sinon, il garde la carte image. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que les joueurs ont assemblé tous les contraires. Celui qui possède le plus de paires de contraires a gagné.



Jeu 2 : Devinettes des contraires

Ce jeu se déroule de 2 à 4 joueurs, avec un meneur de jeu. Le meneur de jeu doit savoir lire.

But du jeu

Il s'agit de gagner le plus de cartes images opposées, en trouvant l'image contraire de ce qui est nommé par le meneur de jeu.

Préparation

Le meneur de jeu trie les cartes images pour ne garder que les 12 cartes images qui ont un creux (comme par exemple la carte avec le verre plein). Les autres cartes sont disposées face visible au milieu des joueurs, bien à leur portée.

Déroulement

Le meneur de jeu choisit une carte image dans son jeu et annonce l'adjectif correspondant à cette image, sans la montrer aux autres joueurs. Il peut aussi utiliser la liste des contraires qui figure dans la notice.

Dès que l'adjectif est annoncé, les autres joueurs cherchent parmi les images au milieu d'eux, celle qui correspond à l'adjectif opposé. Le premier qui la trouve crie l'adjectif opposé et montre la carte correspondante.

Il gagne la carte du meneur de jeu et peut assembler les deux images. Puis le meneur de jeu annonce un autre adjectif... et les joueurs doivent trouver son contraire ainsi que la carte-image correspondante.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que le meneur de jeu n'a plus de cartes images. Le joueur qui possède le plus de cartes images assemblées a gagné.

Jeu 3 : Pour jouer seul

Les cartes images sont mélangées face cachée et le joueur les tire par deux.

- Si les images sont des opposés il les assemble et les garde devant lui.
- Si les images n'ont aucun rapport entre elles, il les met de côté, face visible.

Au fur et à mesure, il reconstitue les assemblages de contraires, jusqu'à ce qu'il ait tout assemblé.

Remarque valable pour tous les jeux : votre enfant comprendra d'autant mieux la notion de contraires, qu'il peut observer et décrire les cartes images. Proposez-lui de vous décrire ce qu'il voit sur chaque image et demandez-lui de vous expliquer pourquoi une image est l'opposée d'une autre.

