

## Comment utiliser ce coffret

### CONTENU :

- 9 planches de jeu illustrées recto-verso (5 grandes et 4 petites) ;
- 32 cartes "saison" ;
- 14 jetons "jour" ;
- 12 cartes "mois" ;
- 24 cartes "histoire" ;
- 24 jetons "montre" ;
- 36 jetons "pendule" ;
- 1 feuillet pour faciliter le tri et le rangement ;
- 1 pendule à monter ;
- 1 livret pédagogique.

À la première utilisation, placez correctement le feuillet dans le fond de la boîte, sous le calage transparent. Détachez les jetons et les cartes et rangez-les dans les compartiments, selon la couleur de leur verso.

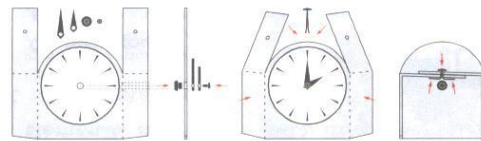
### AVANT DE JOUER :

- 1 Choisissez un jeu en fonction du nombre de joueurs.
- 2 Préparez l'ensemble du matériel nécessaire pour jouer : il est indiqué dans la règle et au bas de chaque planche.

#### Un jeu = une couleur + un chiffre + un nom

- La **couleur** permet de repérer facilement le matériel nécessaire pour jouer. On la retrouve dans les cadres des planches et de la règle du jeu, ainsi qu'au dos des jetons et des cartes utilisés.
  - Le **chiffre**, en haut à gauche de chaque planche, indique le niveau de difficulté (1 étant le plus simple, 6 le plus difficile).
- 3 En bas de chaque planche, ainsi que dans la notice, est indiqué le matériel nécessaire.

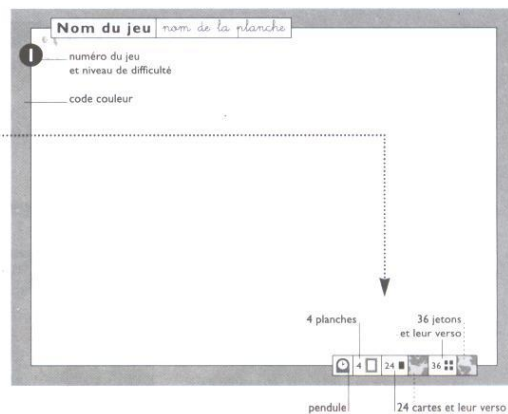
### MONTAGE DE LA PENDULE :



© 2002 Jeux Ravensburger S.A.

Jeux Ravensburger S.A. · Service Consommateurs · B.P. 60159 · 60111 Méru Cedex · [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

222725



Ce coffret a été conçu pour un apprentissage progressif ; c'est pourquoi il est conseillé de suivre l'ordre des jeux.

6 jeux progressifs pour apprendre les saisons, les jours, les mois et les heures.

# HEURE ET TEMPS

**4-8 ANS**  
- DE 1 À 4 JOUEURS -

Vous allez devoir relever 6 défis, 6 jeux de plus en plus difficiles. Votre objectif est de rassembler les 6 coquelicots qui composent la couronne de l'heure et du temps : le bleu, le turquoise, le vert, le jaune, le orange et le rouge.

Ravensburger

## Le jeu des saisons

1 Associer des éléments à la saison correspondante.

### À 4 JOUEURS

#### MATÉRIEL :

4 grandes planches, cadre

32 cartes "saison", verso

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot bleu.



#### COMMENT JOUER :

1 Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.

2 Les 32 cartes sont mélangées, face cachée.

3 Le joueur le plus âgé commence et pioche une carte :

- Si elle correspond à la saison de sa planche, il la pose ;
- S'il ne peut pas poser cette carte, il la remet dans la pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher une carte...

#### FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

#### POUR JOUER SEUL :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.



## Le jeu de la semaine

2 Associer deux éléments à chaque jour de la semaine : un le matin et un l'après-midi.

### POUR JOUER SEUL

#### MATÉRIEL :

1 grande planche, cadre

14 jetons "jour", verso

Si tu réussis ce jeu, tu remportes le coquelicot turquoise.



#### COMMENT JOUER :

1 Pose la planche devant toi et mélange les 14 jetons.

2 Replace chaque jeton sous l'image du jour correspondant. Attention ! les activités du matin sont en haut et celles de l'après-midi sont en bas... !

#### UN SYSTÈME AUTOCORRECTEUR :

Une bande de couleur sur la planche et en bas de chaque jeton t'aide à vérifier que chacun est bien à sa place.





## Le jeu des mois

3 Associer un mois et son détail caractéristique à chacune des scènes.

À 4 JOUEURS

### MATÉRIEL :

4 petites planches, cadre

12 cartes "mois", verso

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot vert.



### COMMENT JOUER :

1 Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.

2 Les 12 cartes sont mélangées, face cachée.

3 Le joueur le plus âgé commence et pioche une carte :

- Si elle correspond à l'un des mois de sa planche, il la pose à côté de l'image ;
- Si cette carte n'appartient pas à sa planche, il la remet dans la pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher une carte...

### FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

### POUR JOUER SEUL :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.



## Les suites d'images

4 Retrouver l'ordre des 3 images qui composent chaque histoire.

POUR JOUER SEUL

### MATÉRIEL :

24 cartes "histoire", cadre et verso

Si tu réussis ce jeu, tu remportes le coquelicot jaune.

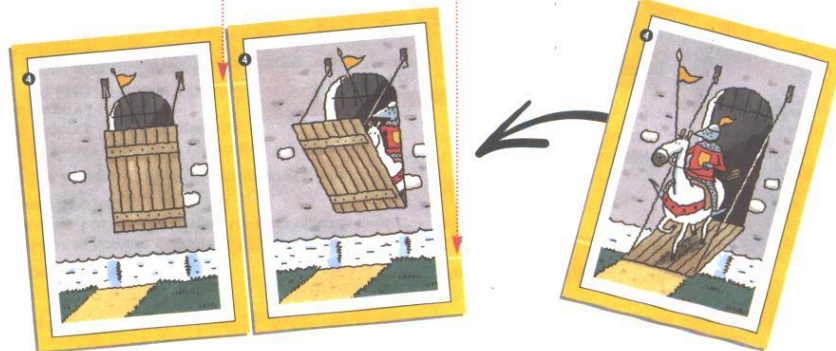


### COMMENT JOUER :

Reconstitue chacune des 8 histoires en remplaçant l'une à côté de l'autre les 3 images qui la composent.

### UN SYSTÈME AUTOCORRECTEUR :

Un petit trait sur le bord des cartes t'aide à vérifier que chacune est bien à sa place.



## Le loto des montres

5 Apprendre à lire les heures pleines sur divers cadrans, digitaux ou à aiguilles.

1 À 4 JOUEURS

MATÉRIEL :

4 petites planches, cadre

24 jetons "montre", verso

la pendule

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot orange.



COMMENT JOUER :

1 Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.

2 Les 24 jetons "montre" sont mélangés, face cachée.

3 Le joueur le plus âgé commence. Il pioche un jeton et annonce l'heure indiquée sur la montre :

- Si elle correspond à l'heure qui figure sur l'un de ses cadrans, il pose la montre à côté et met la pendule à l'heure en tournant les aiguilles ;
- Si elle ne correspond pas, il remet le jeton dans la pioche.

Attention ! Les bracelets orange correspondent aux heures du **matin**, les bracelets **verts** aux heures de **l'après-midi** et du **soir**. C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton...

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

POUR JOUER SEUL :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme et à mettre la pendule à l'heure.



On met la pendule à l'heure après avoir posé son jeton.

## Le loto des heures

6 Apprendre à lire l'heure en associant une pendule à un moment de la journée.

1 À 4 JOUEURS

MATÉRIEL :

4 grandes planches, cadre

36 jetons "pendule", verso

la pendule

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot rouge.



Bravo à tous !

COMMENT JOUER :

1 Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.

2 Les 36 jetons "pendule" sont mélangés, face cachée.

3 Le joueur le plus âgé commence. Il pioche un jeton et lit l'heure indiquée :

- Si elle correspond à l'une des heures de sa planche, il le pose sur le cadran vide et met la pendule à l'heure en tournant les aiguilles ;
- Si elle ne correspond pas, il remet le jeton dans la pioche.

Attention ! Les fonds roses correspondent au **matin**, les fonds **turquoise** à **l'après-midi**. C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton...

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

POUR JOUER SEUL :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme et à mettre la pendule à l'heure.



On met la pendule à l'heure après avoir posé son jeton.

