

# 8 JEUX EN 1



Chers parents

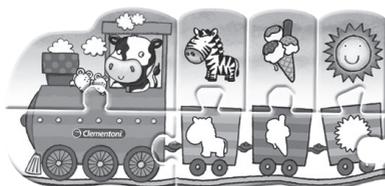
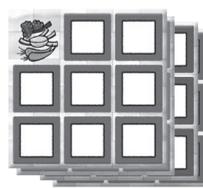
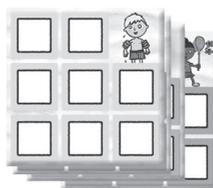
Est un ensemble de jeux éducatifs qui accompagne les enfants âgés de 3 à 6 ans dans l'apprentissage des notions de base de l'éducation préscolaire avec les formes et les couleurs, l'alphabet, les chiffres, les quantités, la logique e les premières découvertes du monde.

Les activités proposées permettent à l'enfant de vérifier ses progrès sans l'aide d'un adulte grâce à des systèmes d'autocorrection.



## Contenu de l'emballage :

- 5 puzzles de 4 pièces couleurs/situations quotidiennes
- 10 couples de cartes à encastrer alphabet
- 10 couples de cartes à encastrer nombres-quantités/logique
- 1 train des formes et des silhouettes formé de 14 pièces à encastrer
- 4 maxi fiches loto/tombola
- 32 tuiles loto/tombola



### JEU 1 : LES COULEURS PRIMAIRES ET SECONDAIRES

Pour ce jeu, il faut utiliser les 5 puzzles des couleurs avec le bord coloré et le véhicule illustré au centre (fig. 1).

Détacher toutes les pièces des puzzles et les éparpiller sur la table ; à l'aide de la couleur du bord, l'enfant recomposera la figure centrale, à savoir un moyen de transport coloré.

Sur les deux pièces du bas, il découvrira les deux couleurs primaires qui, une fois mélangées, donnent la couleur secondaire du véhicule (par exemple, le violet est formé d'un mélange de rouge et de bleu). Les plus petits pourront tout d'abord jouer avec moins de 5 puzzles à la fois, pour ensuite augmenter la difficulté une fois qu'ils auront pris de l'assurance.

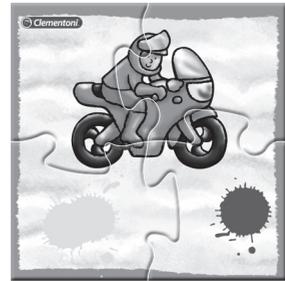


fig. 1

### JEU 2 : LES SITUATIONS QUOTIDIENNES

Pour ce jeu, il faut utiliser les 5 puzzles des situations quotidiennes (fig. 2).

Détacher toutes les pièces des puzzles et les éparpiller sur la table ; en observant attentivement les couleurs et les détails des pièces, l'enfant devra reconstruire les 5 scènes qui représentent des environnements familiers (école, chambre, salle à manger, cuisine, rue)

Les plus petits pourront tout d'abord jouer avec moins de 10 couples de pièces à la fois, pour ensuite augmenter la difficulté une fois qu'ils auront amélioré leurs capacités d'attention et d'observation ainsi que d'association logique.

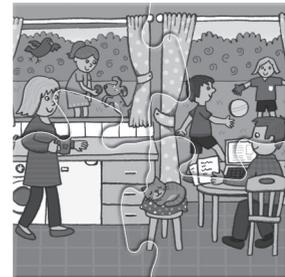


fig. 2

### JEU 3 : LES ASSOCIATIONS LOGIQUES

Pour ce jeu, il faut utiliser les 10 couples de cartes – associations logiques (fond bleu ciel) (fig. 3).

Séparer les grandes cartes des plus petites, les éparpiller sur la table et choisir une grande carte.

Après avoir observé attentivement l'illustration, l'enfant cherchera parmi les petites cartes celle qui représente l'élément associé logiquement au premier (par exemple, le marteau est associé au clou). Il reformera ainsi les 10 couples de cartes d'éléments unis par un lien logique. Les plus petits pourront tout d'abord jouer avec moins de 10 couples de cartes à la fois, pour ensuite augmenter la difficulté une fois qu'ils auront amélioré leurs capacités d'association logique.



fig. 3

### JEU 4 : LES NOMBRES ET LES QUANTITÉS

Pour ce jeu, il faut utiliser les 10 couples de cartes des nombres/quantités (fond vert et blanc) (fig. 4).

Séparer toutes les cartes-nombres vertes des cartes-quantités (avec les animaux) ; les éparpiller sur la table et choisir une carte-nombre. Après avoir compté attentivement le nombre d'éléments reproduits sur les cartes des animaux, l'enfant devra choisir celle qui contient la quantité d'animaux indiquée sur la carte verte choisie, et recomposer le couple de cartes.

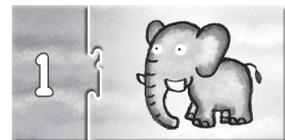


fig. 4

Une fois toutes les associations terminées, l'enfant peut s'entraîner à trier les couples de cartes par ordre croissant de 1 à 10.

Les plus petits pourront tout d'abord jouer avec moins de 10 couples de cartes à la fois, pour ensuite augmenter la difficulté une fois qu'ils auront amélioré leurs capacités de calcul et d'association.

### JEU 5 : LES SILHOUETTES ET LES FORMES

Pour ce jeu, il faut utiliser les 14 pièces du train des silhouettes (fig. 5)

Détacher les 14 pièces qui composent le train et les éparpiller sur la table.

Unir les 5 pièces qui forment la locomotive et les 9 wagons et observer attentivement la silhouette blanche située sur chaque wagon.

Choisir parmi les pièces avec les éléments illustrés celle qui représente l'objet auquel appartient la silhouette sur le wagon et l'encastrer ; faire de même pour tous les wagons, jusqu'à compléter toutes les associations élément-silhouette.

En retournant les pièces, on peut jouer de la même façon avec les formes géométriques (fig. 6).

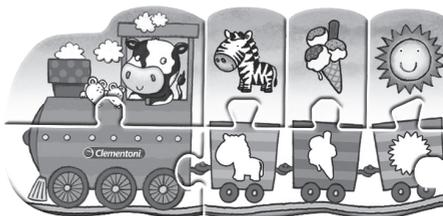


fig. 5

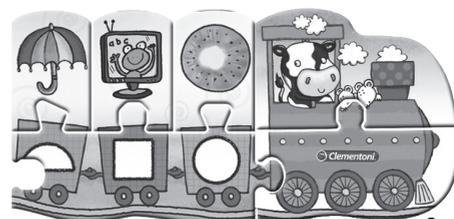


fig. 6

### JEU 6 : LE LOTO DES ALIMENTS

Pour ce jeu, il faut utiliser les 4 fiches catégories alimentaires + les 32 tuiles-nourriture (fonds fuchsia, bleu, violet et rouge) (fig. 7).

Chaque couleur représente une catégorie d'aliments : fuchsia = légumes, bleu = fruits, violet = salé, rouge = sucré.

Le but du jeu est de compléter la fiche avec les 8 tuiles.

#### Mode multi-joueurs : de 1 à 4

Chaque joueur prend une fiche-aliments et les 32 tuiles sont mélangées et rangées pour former un tas, faces fuchsia, bleue, violette et rouge apparentes.

Le joueur le plus jeune pioche une tuile, l'observe attentivement, annonce l'aliment représenté (par exemple : hamburger), et s'il appartient à la catégorie d'aliments de sa fiche, il le place sur une des 8 zones carrées blanches.

Il peut vérifier si son choix est correct grâce au bord coloré de la zone, qui doit être de la même couleur que la tuile.

Si l'élément illustré n'appartient pas à « sa » catégorie alimentaire, il remet la tuile dans le tas. Il passe son tour au joueur suivant. Le joueur qui remplit sa fiche avec les 8 tuiles est déclaré vainqueur.

**Mode 1 seul joueur :** l'enfant s'amuse à compléter ses fiches en vérifiant ses choix grâce au système d'autocorrection du bord coloré.

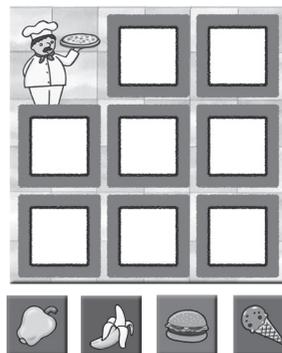


fig. 7

### Jeu 7 : LES QUATRE SAISONS

Pour ce jeu, il faut utiliser les 4 fiches saisons + les 32 tuiles tombola (fonds jaune, bleu clair, orange et vert) (fig. 8).

Chaque couleur représente une saison : jaune = été, bleu clair = hiver, orange = automne, vert = printemps.

Le but du jeu est de compléter la fiche avec les 8 tuiles.

Mode multi-joueurs : de 1 à 4

Chaque joueur prend une fiche-saison et les 32 tuiles sont mélangées et rangées pour former un tas, faces jaune, bleu ciel, orange et verte apparentes.

Le joueur le plus jeune pioche une tuile, l'observe attentivement, annonce l'élément représenté (par exemple : bonnet de laine), et s'il appartient à la saison de sa fiche, il le place sur une des 8 zones carrées blanches.

Il peut vérifier si son choix est correct grâce au bord coloré de la zone, qui doit être de la même couleur que la tuile.

Si l'élément illustré n'appartient pas à « sa » saison, il remet la tuile dans le tas. Il passe son tour au joueur suivant. Le joueur qui remplit sa fiche avec les 8 tuiles est déclaré vainqueur.

Mode 1 seul joueur : l'enfant s'amuse à compléter ses fiches en vérifiant ses choix grâce au système d'autocorrection du bord coloré.

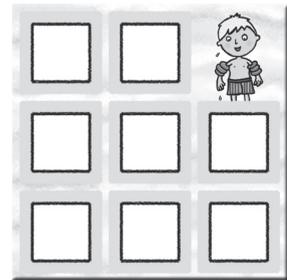


fig. 8

### Jeu 8 : L'ALPHABET

Pour ce jeu, il faut utiliser les 10 couples de cartes-alphabet à encastrer (fond blanc et orange) (fig. 9).

Séparer toutes les cartes avec la lettre de celles avec l'illustration et le mot ; les éparpiller sur la table et choisir une carte-lettre.

À l'aide de l'illustration centrale, l'enfant unit chaque lettre au mot ayant pour initiale la lettre en question et, une fois toutes les associations faites, il pourra s'entraîner à classer les couples de cartes par ordre alphabétique.

Les plus petits pourront tout d'abord jouer avec moins de 10 couples de cartes à la fois, pour ensuite augmenter la difficulté une fois qu'ils se seront familiarisés avec les lettres de l'alphabet.



fig. 9



Tapez « Clementoni » sur App Store et Google Play et téléchargez gratuitement les Applications éducatives pour vos iPhone, iPad et appareils Android !

#### **FILIALE FRANCE :** **Clementoni France**

Les Impressionnistes

24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B

44240 La Chapelle sur Erdre

Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60 - Fax : +33 (0)2-40-72-60-65

e-mail : [contact@clementoni.fr](mailto:contact@clementoni.fr) - [www.clementoni.fr](http://www.clementoni.fr)

#### **FABRICANT :** **Clementoni S.p.A.**

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.

62019 Recanati (MC) - Italy

Tel. : +39 071 75811 - Fax : +39 071 7581234

[www.clementoni.com](http://www.clementoni.com)