

Jeux de
DÉCOUVERTE
Recommandé en maternelle

Expérimenter
et comprendre
↳
S'intéresser et
s'ouvrir au monde
↳
Grandir et
devenir autonome

3+

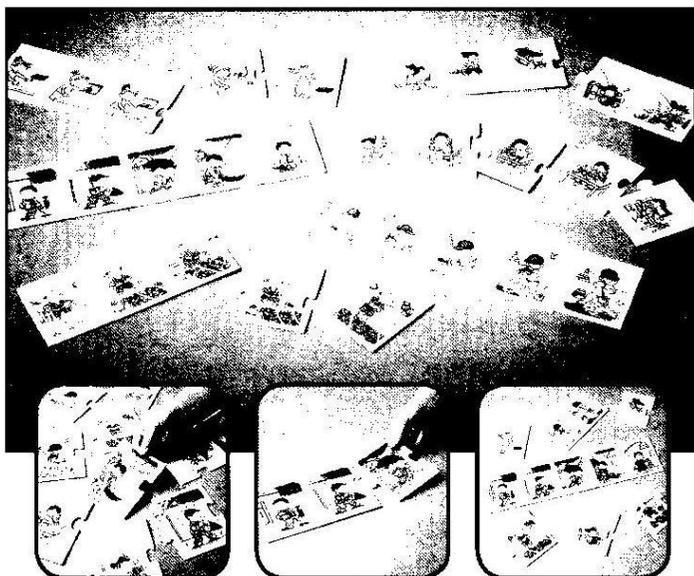
Histoires pour jouer

Mes P'tites suites
d'images à reconstituer



6
séquences
logiques avec
autocorrection

Ravensburger



- Expérimenter et comprendre
- (*)
- S'intéresser et s'ouvrir au monde
- (*)
- Grandir et devenir autonome

Jeux Ravensburger® 24256 6
 Illustrations : Nacine Rouvière
 Design : Kriette

Histoires pour jouer

Ce jeu favorise :

- les mécanismes de la logique
- le repérage dans le temps
- l'expression orale
- l'observation

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» Ravensburger propose des jeux 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!

Histoires pour jouer
 Jeu de logique et de manipulation pour 1 à 6 joueurs à partir de 3 ans

Que dessine la petite fille ? Quand le doudou du petit garçon est-il tombé ? À travers 6 « Histoires pour jouer »,

les enfants reconstituent des scènes du quotidien d'enfants de leur âge. En jouant, ils se familiarisent au repérage dans le temps en prenant des indices dans les images. Ce jeu favorise également le développement du vocabulaire et les incite à raconter les petites histoires qu'ils remettent dans l'ordre. Un système d'autocorrection par l'assemblage des pièces leur permet de valider l'ordre des scènes.

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

Contenu

30 cartes puzzles représentant 6 histoires découpées en 5 images.

©2008 Jeux Ravensburger S.A.S.

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

Service consommateurs
 Tel. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)
 www.ravensburger.com

24256 6

Ravensburger

Ravensburger

Pour jouer seul

L'enfant pose toutes les cartes devant lui, face visible. Il les assemble en essayant de reconstituer les 6 histoires.

Encouragez votre enfant à parler et à raconter ce qu'il comprend de l'histoire qu'il a reconstituée.

Par exemple :
« La petite fille cueille des fraises.
Elle est gourmande, elle en mange... »

Vous pouvez demander à votre enfant de raconter la suite de chaque histoire, c'est très stimulant pour son imagination.

Jeu 1: Loto des histoires

Jeu de logique pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans

But du jeu

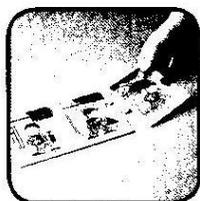
Reconstituer une histoire.

Déroulement de la partie

Chaque joueur prend la première image d'une histoire qu'il veut reconstituer.

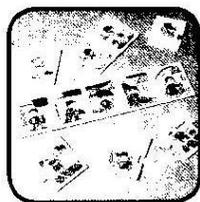
On désigne un meneur de jeu qui montre les images restantes, les unes après les autres.

Dès qu'un joueur aperçoit une image correspondant à son histoire, il la prend.



Fin de la partie

Le gagnant est le joueur qui le premier a assemblé les 5 images de son histoire.



Jeu 2: La course aux histoires

Jeu de rapidité pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans

But du jeu

Il s'agit d'être le premier à reconstituer son histoire.

Préparation

Chaque joueur prend la première image d'une histoire qu'il veut reconstituer. Toutes les autres cartes sont placées face visible, à portée des joueurs.

Déroulement

Au signal « Prêt ? Partez ! », tous les joueurs recherchent le plus rapidement possible les images qui leur permettent de compléter leur histoire.

Fin de la partie

Le premier joueur qui a reconstitué son histoire en 5 images crie « Stop ! ». Tous les autres joueurs s'arrêtent.

Jeu 3: memory® des histoires

Jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

But du jeu

Il s'agit de se souvenir de l'emplacement des cartes de son histoire dans la pioche.

Préparation

Chaque joueur prend la première image d'une histoire qu'il veut reconstituer.

On pose toutes les autres cartes histoire, face cachée au milieu des joueurs.

Déroulement

Chaque joueur à tour de rôle retourne une image. Si elle correspond à son histoire, il la prend. Sinon, il la repose face cachée. Puis c'est au joueur suivant d'en retourner une autre. Les joueurs doivent être attentifs pour repérer les images de la pioche déjà retournées.

Fin de la partie

Le joueur qui réussit le premier à reconstituer son histoire gagne la partie.