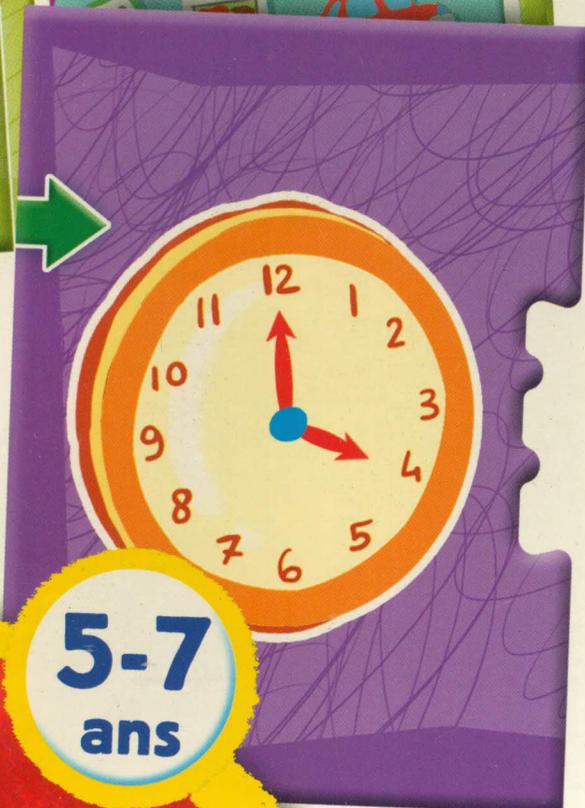
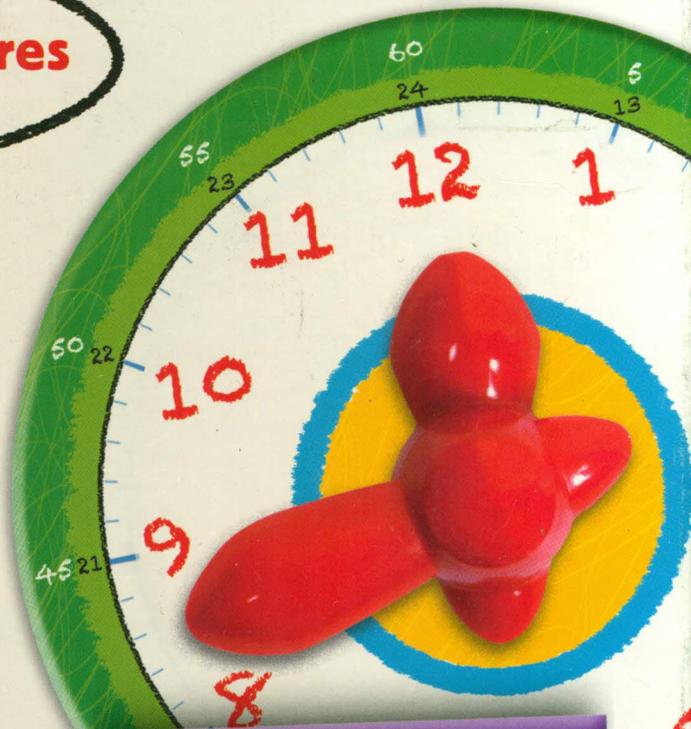
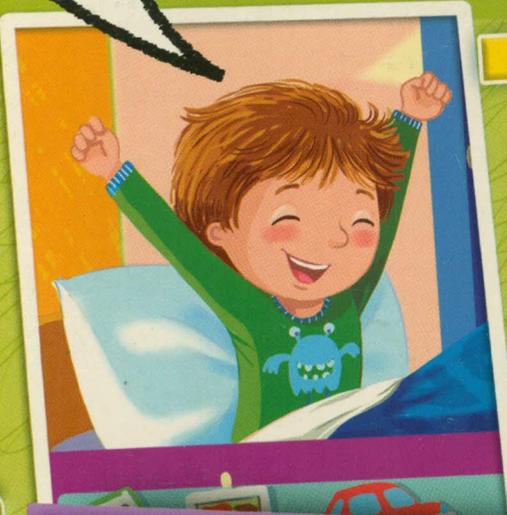


QUELLE HEURE EST-IL ?



Pour apprendre à lire l'heure en associant les horaires aux activités de la journée



5-7 ans



Télécharge les applications gratuites Clementoni sur iPhone, iPad et Android





QUELLE HEURE EST-IL ?



Chers parents,

la compréhension de la notion du « temps » est essentielle à l'acquisition d'une certaine autonomie et perspicacité dans les activités quotidiennes. Pour cette raison, après avoir effectué des tests auprès d'écoles et en suivant les conseils de psychologues et enseignants confirmés, notre équipe d'experts a développé un jeu qui guidera progressivement vos enfants dans la découverte de la notion du temps, des symboles temporels et des outils indispensables pour l'organisation et la gestion de la vie quotidienne. L'apprentissage de la notion du temps se réalisera d'abord au travers d'associations aux expériences pratiques, familières et habituelles. L'enfant abordera ensuite le concept de succession des heures et des événements afin d'apprendre à lire l'heure.

Préparation du jeu :

1) Retirez les cartes de la boîte et placez à gauche les cartes horloge et à droite les cartes activités, toutes faces visibles.

- 2) Assemblez la grosse horloge avec les aiguilles en plastique en utilisant la base et le pivot comme illustré sur la figure 1; assemblez ensuite la base qui permettra à l'horloge de tenir en place.
- 3) Montrez aux enfants le fonctionnement de l'horloge en déplaçant les aiguilles avec les doigts et en indiquant les horaires numériques et analogiques sur les cartes.
- 4) Simulez l'association de certaines paires de cartes afin de familiariser les enfants avec les éléments et les illustrations du jeu.

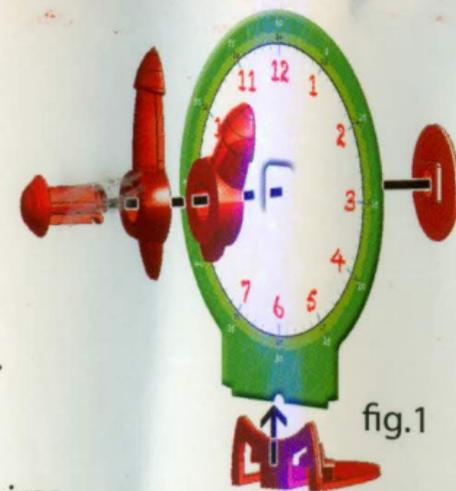


fig.1

Jeu 1 : Que se passe-t-il à cette heure ?

Pour ce jeu, seules les cartes HORLOGE et ACTIVITÉS sont nécessaires.

L'enfant devra choisir une carte parmi le tas de gauche, observer les aiguilles de l'horloge illustrée et rechercher parmi les cartes ACTIVITÉS celle avec l'illustration de l'activité correspondante et dont l'heure en chiffres, c'est à dire au format numérique, correspond avec celle de l'horloge. Si le choix de la pièce est correct, l'encastrement sera parfait et en retournant le mini puzzle ainsi formé, l'enfant pourra lire la façon d'exprimer verbalement l'heure ainsi qu'une phrase amusante décrivant l'activité.

Le jeu continue jusqu'à l'association de toutes les cartes des 14 mini puzzles.

Jeu 2 : Remettons l'heure !

Disposez au centre de la surface de jeu la grande horloge avec les aiguilles en plastique. L'enfant pioche une pièce ACTIVITÉS et observe l'heure écrite en bas à droite, la prononce à haute voix et positionne les aiguilles de l'horloge de manière à la représenter. Afin de vérifier l'exactitude de sa réponse il recherche la pièce HORLOGE avec les aiguilles se trouvant dans la même position. Si la pièce s'encastre, la réponse est correcte. Si ce n'est pas le cas, le joueur fera une nouvelle tentative en bougeant les aiguilles. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'enfant ait correctement représenté toutes les heures disponibles.

Jeu 3 : Reconstituons la journée

Composez les 14 mini puzzles disponibles (en combinant les cartes ACTIVITÉS avec les cartes HORLOGE) et ordonnez-les chronologiquement de la première à la dernière activité de la journée. Si la séquence est correcte, des flèches colorées permettront d'unir les différents mini-puzzles (fig. 2).

Mode de jeu en groupe. Pour 2, 3 ou 4 joueurs

Les 14 cartes ACTIVITÉS sont disposées sur la surface de jeu faces visibles tandis que les cartes HORLOGE sont réparties uniformément entre les joueurs (7 par personne si vous jouez à 2, en éliminant 2 mini puzzles ACTIVITÉS-HORLOGE, 4 par personne, si vous jouez à 3 et 3 par personne si vous jouez à 4). C'est le joueur le plus jeune qui commence en piochant une carte

ACTIVITÉS, et il s'aidera pour la choisir de la brève description écrite au dos de la carte. Si elle correspond à l'une de ses cartes HORLOGE, il l'encastre et pioche une seconde carte. Dans le cas contraire, il replace la carte face cachée sur la surface de jeu et passe son tour au joueur suivant, celui situé à sa droite et ce dernier répète la même procédure et ainsi de suite. Celui qui termine le premier ses mini puzzles a gagné.



fig.2



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 - 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

V18885

