

Modalité pour 2 joueurs ou plus

Ce jeu peut être utilisé aussi par plusieurs joueurs. Dans ce cas, les fiches doivent être distribuées uniformément entre tous les joueurs. Les pièces sont mélangées et disposées sur la table. En commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur devra, à tour de rôle, faire tourner la roulette et chercher la figure qui est indiquée par la flèche. Le joueur étudie attentivement les pièces, il en prend une et essaie de l'insérer dans sa fiche. Si la pièce choisie est correcte, le joueur peut la garder. Par contre, si la pièce n'est pas correcte, le joueur doit la rendre et la mettre à nouveau sur la table. Le tour passe ensuite au joueur suivant. Le joueur peut faire tourner une deuxième fois la roulette si la flèche indique une pièce qu'il a déjà insérée dans sa fiche. Les enfants les plus grands et les plus expérimentés peuvent insérer une variante de jeu amusante : si le joueur fait tourner la roulette et la flèche indique une figure qu'il a déjà insérée dans sa fiche, il peut retirer cette forme de la fiche de l'un de ses adversaires. Le gagnant est le premier joueur à compléter toutes ses fiches.

Jeu n° 2

Les joueurs les plus jeunes peuvent jouer avec une fiche à la fois. Les joueurs les plus grands peuvent jouer avec plusieurs fiches ou utiliser toutes les fiches ensemble. L'enfant choisit une ou plusieurs fiches illustrées, il détache les pièces et les met dans la boîte avec le couvercle soulevé de façon à ce qu'il ne puisse pas les voir (fig. 3). Le joueur dispose la ou les fiches sans les pièces sur le plan de jeu. À présent, le joueur peut faire tourner la roulette. Le joueur étudie la figure indiquée par la flèche et sans regarder, il pêche une pièce avec la même forme dans la boîte. Il insère ensuite la pièce dans la fiche correcte. Le jeu se termine lorsque toutes les fiches sur le plan de jeu sont complétées.

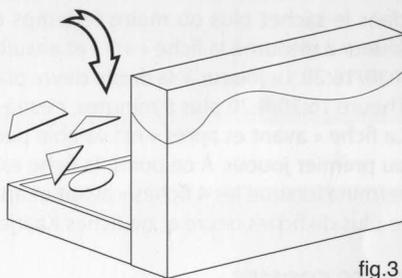


fig.3

Modalité pour 2 joueurs ou plus

Ce jeu est encore plus amusant si tu y joues avec tes amis. Les joueurs décident avec combien de fiches ils souhaitent jouer, ils détachent les pièces des fiches et les mettent dans la boîte avec le couvercle soulevé de façon à ce qu'ils ne puissent pas les voir. Le joueur le plus jeune commence, il fait tourner la roulette et pêche dans la boîte une pièce de la même forme. Le joueur peut toucher toutes les pièces mais il ne peut pas les regarder. Le joueur prend la pièce, l'étudie et peut l'insérer dans la fiche si la figure de la pièce est identique à celle indiquée par la flèche de la roulette. Si le joueur pêche immédiatement une pièce correcte, il peut la garder et l'insérer dans la fiche correcte. Ensuite il la place à ses côtés et ne la laisse pas dans la fiche pour pouvoir calculer son score. Si le joueur pêche une pièce erronée dans la boîte, il doit la rendre. Dans les deux cas, le tour passe au joueur suivant, que la pièce pêchée soit correcte ou non. Le joueur suivant fait tourner la roulette et pêche une pièce dans la boîte. Si la roulette indique une forme qui a déjà été pêchée dans la boîte, le joueur peut faire tourner à nouveau la roulette. Le jeu se termine quand toutes les pièces sont épuisées. Chaque joueur compte alors les points qu'il a obtenus. Le gagnant est le joueur avec le score le plus élevé.

www.clementoni.com

Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.

62019 Recanati (MC) - Italy

Tel. +39 071 75811 - Fax. +39 0717581234

Livret à conserver

 **Clementoni**



copyright 2014 Ketnet
www.ketnet.be/kaatje

Kathy

5 Jeux in 1

« *Kaatje 5 jeux en 1* » est un jeu qui stimule l'apprentissage des couleurs, des formes, des chiffres et des mots et qui enseigne à lire l'heure. Le jeu contribue au développement des capacités logiques et d'observation des plus petits en compagnie de Kaatje et de ses amis.

CONTENU DE LA BOÎTE :

- 23 fiches heure reprenant d'un côté l'heure en chiffres (ex. 7:30/19:30) et de l'autre l'heure indiquée par les aiguilles de l'horloge.
- 7 fiches Kaatje reprenant d'un côté l'heure en chiffres (ex. 09:00) et de l'autre Kaatje sur le cadran et l'heure indiquée par les aiguilles de l'horloge.
- 4 fiches « avant et après » (+5 ; -5 ; +10 ; -10)
- 1 horloge en carton avec engrenages
- 1 sachet
- 24 pièces avec les chiffres
- 24 pièces avec les mots
- 30 pièces avec les couleurs
- 5 maxi-pièces avec les formes
- 1 roulette avec une flèche en plastique



1. LES MOTS

« Les mots » est un jeu amusant qui enseigne les premiers mots et les articles. Grâce aux pièces à emboîtements univoques et autocorrectifs, l'enfant apprend non seulement ses premiers mots et les articles mais aussi à distinguer si les mots sont au singulier ou au pluriel. Il s'agit d'un jeu complet, amusant et éducatif.

Modalité : l'enfant détache les 24 pièces à emboîter avec 12 illustrations mot-objet, il les mélange et les place devant soi sur le plan de jeu. L'enfant devra à présent essayer de composer les illustrations en emboîtant les fiches.

2. LES CHIFFRES

Le jeu « les chiffres » permet à l'enfant d'apprendre d'une façon simple et amusante les premières notions de base de la mathématique et de reconnaître en toute autonomie les chiffres et les quantités en emboîtant les fiches autocorrectives.

Modalité : l'enfant détache les 24 pièces à emboîter avec 12 illustrations chiffre-quantité, il les mélange et les place devant soi sur le plan de jeu. L'enfant devra à présent étudier attentivement les fiches et essayer d'associer chaque illustration à la quantité correcte.

3. LES COULEURS

Un simple jeu d'associations qui enseigne à reconnaître les couleurs.

Modalité : l'enfant détache les 30 pièces à emboîter qui forment 6 mini puzzles, il les mélange et les place devant soi sur le plan de jeu. L'enfant devra à présent étudier attentivement les pièces à emboîter et essayer de reconnaître les objets de la même couleur pour composer ses mini puzzles. Grâce au système d'emboîtements univoques, l'enfant lui-même pourra vérifier ses choix.

4. L'HORLOGE

Montage de l'horloge : 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.

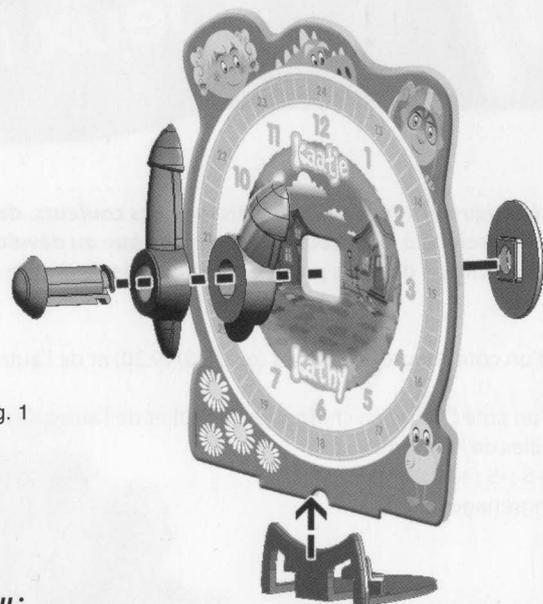


fig. 1

Préparation du jeu :

- Retire les 4 fiches « avant et après » du jeu. Ces fiches seront utilisées dans la modalité de jeu pour les joueurs les plus expérimentés.
- Introduis toutes les fiches (fiches heure et fiches Kaatje) dans le sachet et mélange-les.
- Place la grande horloge au centre de la table.

MODALITÉS DE JEU

Modalité pour un joueur : en jouant seul votre enfant a la possibilité de se familiariser avec la lecture de l'horloge. Le jeu présente deux niveaux de difficulté, l'un pour les joueurs les plus jeunes et l'autre pour les enfants plus expérimentés. L'enfant pêche une fiche dans le sachet et étudie attentivement pendant quelques secondes le côté avec le cadran, sur lequel les aiguilles indiquent les heures et les minutes. Sans regarder, l'enfant essaie à présent de placer les aiguilles de l'horloge de façon à ce qu'elles indiquent l'heure représentée sur la fiche avec les aiguilles. Après avoir réglé les aiguilles, l'enfant peut contrôler son choix en comparant l'heure indiquée sur l'horloge avec celle indiquée sur la fiche pêchée. S'il a placé correctement les aiguilles, l'enfant peut garder la fiche et la mettre de côté. Par contre, s'il s'est trompé, l'enfant doit remettre la fiche dans le sachet.

Modalité pour plusieurs joueurs : le joueur le plus jeune commence en pêchant une fiche dans le sachet et en veillant à ce que les autres joueurs ne voient pas le côté avec le cadran de l'autre côté de la fiche. S'il pêche une fiche « heure », l'enfant doit montrer le côté avec l'heure en chiffres au joueur situé à sa droite. Ce joueur devra essayer de placer les aiguilles de l'horloge sur la table de façon à ce qu'elles indiquent l'heure figurant sur la fiche. Pendant ce temps, les autres joueurs doivent compter à rebours, en prononçant tic-tac lentement et à voix haut 10 fois de suite. À la fin du temps, la fiche « heure » est retournée pour contrôler la solution : s'il est parvenu à placer correctement les aiguilles de l'horloge pendant le temps à sa disposition, le joueur peut garder la fiche « heure ». Par contre, s'il s'est trompé, le joueur doit remettre la fiche dans le sachet.

Le tour passe à présent au joueur qui vient de répondre. Il pêchera une fiche dans le sachet et pourra poser une question au joueur suivant et ainsi de suite. Si le joueur pêche une fiche « Kaatje », il devra

prononcer « Kaatje » à voix haute suivi de l'heure indiquée sur la fiche (ex. : Kaatje ! Il est 9:00 heures !). Les autres joueurs se mettent debout et doivent indiquer l'heure de la fiche avec les bras. Le premier joueur qui parvient à indiquer l'heure correcte, remporte la fiche (l'heure est contrôlée en retournant la fiche « Kaatje »).

Attention : n'oublie pas que pendant l'indication de l'heure avec les bras, seule la position frontale est valable, exactement comme elle est représentée sur la fiche « Kaatje ». Nous te conseillons d'essayer d'indiquer l'heure avec les bras avant de commencer à jouer. Le gagnant est le premier joueur à remporter 5 fiches (fiches heure et fiches Kaatje).

Variante du jeu pour les enfants les plus grands ou les plus expérimentés :

Une variante plus difficile du jeu prévoit l'utilisation des 4 fiches « avant et après », qui doivent être placées sur la table avec le côté rouge illustrant de petites étoiles retourné vers le haut. Lors du premier tour de jeu, on retourne l'une des quatre fiches. Le jeu suit les règles décrites précédemment mais dans ce cas l'heure indiquée sur le cadran de l'horloge (dans le cas des fiches heure) ou indiquée avec les bras (dans le cas des fiches Kaatje) doit être égale à l'heure indiquée sur la fiche pêchée dans le sachet plus ou moins le temps avant ou après indiqué sur la fiche retournée. Exemple : le joueur a retourné la fiche « +5 » et ensuite il a pêché dans le sachet une fiche heure où figure l'heure 4:20/16:20. Le joueur à sa droite devra placer les aiguilles de l'horloge de façon à ce qu'elles indiquent l'heure 16:20/4:20 plus 5 minutes, c'est-à-dire 4:25.

La fiche « avant et après » est valable pendant un tour, c'est-à-dire jusqu'à ce que le sachet retourne au premier joueur. À ce point, la fiche est retirée du jeu et on retourne une nouvelle fiche. Le jeu se termine lorsque les 4 fiches « avant et après » sont épuisées. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de fiches heure et de fiches Kaatje.

5. LES FORMES :

Préparation : monte la roulette en suivant les indications de l'illustration (fig. 2). Détache les deux axes A et B de la queue de la flèche et place la flèche sur la roulette.

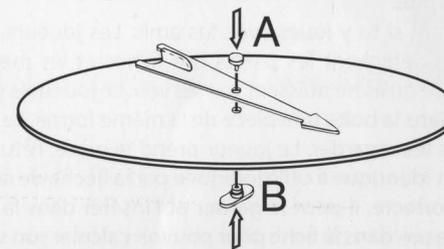


fig.2

Jeu n° 1

L'enfant choisit une fiche illustrée, détache toutes les pièces avec les formes et les place devant soi sur le plan de jeu. L'enfant tourne la roulette, étudie la figure qui est indiquée par la flèche, cherche la pièce avec la forme correspondante et l'insère dans la fiche. Grâce aux emboîtements univoques, l'enfant peut vérifier en toute autonomie si son choix est correct. Le jeu continue en faisant tourner à nouveau la roulette. Le jeu se termine lorsque toutes les pièces sont insérées à leur place. Lorsque la flèche s'arrête sur une forme qui a déjà été insérée dans la fiche, l'enfant doit à nouveau faire tourner la roulette. Les enfants les plus expérimentés peuvent jouer avec deux fiches ou plus au même moment, en augmentant le niveau de difficulté au fur et à mesure que l'enfant acquiert plus d'expérience. Le jeu est plus difficile parce que l'enfant ne se concentre plus seulement sur les formes mais aussi sur la dimension et la couleur de l'illustration. Le joueur fait tourner la roulette, étudie la forme et prend l'une des pièces avec la même figure de la table. Le joueur décide ensuite dans quelle fiche la pièce doit être insérée et il essaie de l'insérer.