

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.

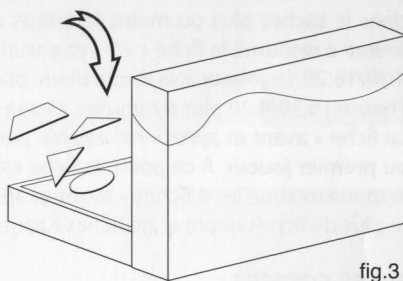


fig.3

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.

