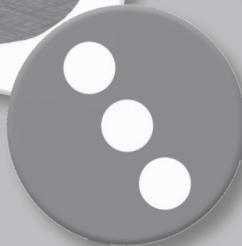


Nathan

*la
petite
école*



mon grand coffret
**petite
section**



3+
ans

Mon grand coffret petite section

couleurs



5 planches de loto



côté silhouette



côté image

30 jetons

lettres



26 cartes wagons



26 lettres

chiffres



5 cartes puzzles chiffres et quantités

côté chiffre



côté points



1 tableau de l'alphabet

le grand jeu de la ferme

5 cartes consigne

4 pions personnages + 4 socles

1 plateau de jeu en 4 parties

25 jetons animaux

5 jetons dés

2



Lettre aux parents

Ce grand coffret propose à l'enfant + de 10 jeux progressifs aux objectifs très clairs :

- 1 apprendre à reconnaître les couleurs
- 2 découvrir les lettres en les associant à des images
- 3 découvrir les chiffres jusqu'à 5
- 4 exercer sa mémoire
- 5 apprendre à jouer ensemble

Apprendre les couleurs

Matériel : 5 planches de loto, 30 jetons carrés.

Rouge : camion de pompier, coccinelle, cœur, tomate, poisson, fraise

Bleu : dauphin, cadeau, oiseau, bleuet, baleine, bateau

Jaune : citron, abeille, étoile filante, soleil, jonquille, canari

Vert : tortue, petit pois, feuille, grenouille, crocodile, pomme

Rose : robe, bonbon, coquillage, rose, ver de terre, cochon

pour jouer seul :

JEU 1 Découverte des couleurs

La première fois, choisissez une planche en nommant la couleur. Étalez devant l'enfant les jetons qui vont avec la planche, côté image en couleur.

- L'enfant choisit une planche et la pose devant lui.
- Prenez un jeton et demandez-lui :
 - « Qui est bleu ? »
 - « Le dauphin est bleu ! »
- L'enfant reçoit le jeton et le pose sur l'image qu'il a nommée.
- Quand il a fini sa planche, il en choisit une autre.

JEU 2 Découverte des silhouettes

- L'enfant choisit une planche et la pose devant lui.
- Prenez les jetons qui vont avec cette planche et posez-les sur la table, côté silhouette. Prenez un jeton et demandez à l'enfant :
 - « Qui suis-je ? »
 - « Tu es le poisson rouge ! »

- L'enfant reçoit le jeton et le pose sur sa planche. Quand il a fini de la compléter, il en choisit une autre.

JEU 3 Le jeu des devinettes

- Tous les jetons sont étalés face visible devant l'enfant.
- Demandez-lui :
 - « Je suis bleu, je vis dans l'eau, mon nom commence par la lettre D... »
 - « Je suis jaune, je brille dans le ciel et j'ai des rayons... »
 - « Je suis rouge comme une... »

Quand il a trouvé, il prend le jeton et le pose sur la bonne planche.

pour jouer à plusieurs :

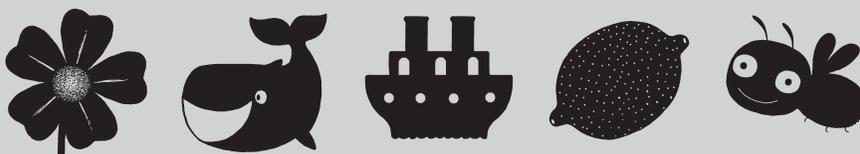
- Si vous jouez à 3, 4 ou 5, chaque joueur reçoit 1 planche.
- Si vous jouez à 2, chaque joueur reçoit 2 planches.

JEU 4 Le loto des couleurs

- Les jetons couleurs sont posés en pile, côté couleur visible : c'est la pioche.
- Le plus jeune joueur pioche le premier jeton de la pile. Il nomme l'image et sa couleur et la montre aux autres.
- Celui qui a cette image sur sa planche prend le jeton et le pose au bon endroit. Si personne n'a l'image sur sa planche, le jeton est replacé sous la pioche, et c'est au suivant de jouer.
- Le premier à avoir complété sa ou ses planches a gagné.

JEU 5 Le loto des silhouettes

- Les jetons couleurs sont posés en pile, côté silhouette visible : c'est la pioche.
- Le plus jeune joueur pioche le premier jeton de la pile, nomme l'image et le pose sur la table, sans regarder le dos du jeton.
- Celui qui a cette image sur sa planche prend le jeton et le pose au bon endroit. Si personne n'a l'image sur sa planche, le jeton est replacé sous la pioche, et c'est au suivant de jouer.
- Le premier à avoir complété sa ou ses planches a gagné.
- Quand les joueurs ont fini de remplir leur(s) planche(s), ils retournent les jetons pour vérifier qu'ils sont de la bonne couleur.



Découvrir les lettres



Matériel : 26 cartes wagons, 26 lettres de l'alphabet avec repères couleur : âne, blaireau, cochon, dauphin, éléphant, fennec, girafe, hérisson, ibis, jaguar, koala, lion, mouton, narval, ours, pingouin, quetzal, renard, singe, toucan, urubu, vache, wapiti, xérus, yack, zèbre.

pour jouer seul :

JEU 6 Découverte des lettres et des images

- Les 26 lettres sont étalées sur la table, face visible.
- L'enfant pose devant lui les cartes des animaux dans leur wagon.
À son rythme, il associe à chaque animal sa lettre initiale.

JEU 7 Découverte de l'alphabet

Une fois que l'enfant a associé les lettres aux animaux, il reconstitue le train de l'alphabet de A à Z, en s'aidant des petits détails qui lient les images entre elles, comme un puzzle. Il peut également s'aider du tableau de l'alphabet qui lui donne le modèle.

JEU 8 Le jeu des petits mots (pour les plus grands)

- Toutes les lettres sont posées face visible sur la table.
- L'enfant joue à écrire des mots simples :

| | | | | |
|-----|------|-----|------|----------|
| AMI | ÂNE | BOL | BUS | CHAT |
| COQ | LION | LIT | LUGE | LUNE |
| NID | OURS | RAT | ROI | VACHE... |

pour jouer à plusieurs :

- Si vous jouez à 4, chaque joueur reçoit 6 cartes wagons.
- Si vous jouez à 3, chaque joueur reçoit 8 cartes wagons.
- Si vous jouez à 2, chaque joueur reçoit 13 cartes wagons.

JEU 9 Le petit train des lettres

- Les lettres sont posées en tas, face cachée : c'est la pioche.
- Le plus jeune joueur pioche une lettre, la nomme et la montre aux autres.
- Celui qui a la carte wagon correspondante prend la lettre et la pose sur son wagon. Si personne n'a le bon wagon, la lettre est replacée sous la pioche, et c'est au suivant de jouer.
- Le premier à avoir complété tous ses wagons a gagné.



JEU 10 Le train de l'alphabet « A comme âne... »

Une fois les associations lettres et animaux terminées, les joueurs reconstituent ensemble le train de l'alphabet (ils peuvent s'aider du tableau de l'alphabet pour l'ordre des lettres).

Chacun à son tour énonce une lettre et l'animal illustré : « A comme âne, B comme... », dans l'ordre de l'alphabet.

JEU 11 La lettre mystère (pour les plus grands)

- Les lettres sont posées en tas, face cachée.
- Chaque joueur pioche une lettre.
- À tour de rôle, chacun dessine la lettre avec le doigt sur le dos de son voisin de gauche. Quand la lettre est devinée, c'est au tour du joueur suivant de dessiner une lettre sur le dos de son voisin...

Jouer avec les chiffres et les suites



Matériel : 5 cartes puzzles chiffres et quantités (5 paniers qui contiennent 1 fleur, 2 carottes, 3 navets, 4 poissons, 5 épis de blé) et 25 jetons animaux (vaches, ânes, cochons, canards, poussins).

pour jouer seul :

JEU 12 Le jeu des 5 paniers (côté points)

- Posez les cartes face visible en 3 ensembles :
 - les jetons animaux
 - les cartes côté points (bas du panier)
 - les cartes quantités (haut du panier)
- L'enfant pose devant lui les cartes côté points. Il reconstitue les paniers en associant les quantités au bon nombre de points.
- Il reconstitue ensuite la suite numérique en classant les quantités de 1 à 5.
- Puis il joue à « nourrir » les animaux :
 - 1 vache mange 1 fleur, 2 ânes mangent 2 carottes,
 - 3 cochons mangent 3 navets, 4 canards mangent 4 poissons,
 - 5 poussins mangent 5 épis de blé...

VARIANTE : utiliser le côté chiffres



JEU 13 Reproduire un modèle



Matériel : 5 cartes consignes, 25 jetons animaux.

- Les jetons animaux sont posés face visible sur la table.
- L'enfant choisit une carte consigne et reconstitue la suite des animaux.

PROLONGEZ LE JEU : proposez à l'enfant de continuer une suite logique que vous aurez commencée, par exemple :



JEU 14 *Le grand jeu de la ferme* (2 à 4 joueurs)



Matériel : 1 plateau de jeu, 5 cartes consignes, 4 pions fermiers et 4 socles en plastique, 25 jetons animaux (vache, âne, cochon, canard, poussin), 5 jetons dés de 1 à 5.

But du jeu : remplir son enclos avec les 5 animaux de sa carte consigne.

Mise en place :

- Assemblez les 4 planches pour former le plateau de jeu.
- Les jetons animaux sont étalés sur la table, face cachée.
- Chaque joueur reçoit une carte consigne. Il choisit un pion fermier et le pose sur la case de même couleur, devant sa ferme.

Comment jouer ?

- Le plus jeune pioche un jeton dé et avance son pion du nombre de cases indiqué, en se déplaçant selon le sens de la flèche (s'il tombe sur une case déjà occupée par un pion, il se place sur la case suivante). Lorsqu'il s'arrête sur cette case :



il pioche 1 jeton, le nomme et le montre à tout le monde. S'il a besoin de cet animal pour compléter sa carte consigne, il le pose dans l'enclos de sa ferme. Sinon, il le repose face cachée sur la table. Les autres joueurs doivent faire bien attention à l'emplacement de l'animal s'ils l'ont sur leur carte consigne car ils pourront peut-être le piocher à leur tour !



il pioche 2 jetons, les nomme et les montre à tout le monde. Pour chaque jeton, si le joueur a besoin de l'animal pour compléter sa carte consigne, il le pose dans l'enclos de sa ferme. Sinon, il le repose face cachée sur la table.



il repose sur la table un des jetons de son enclos, face cachée.



il fait le cri d'un de ses animaux.



tout le monde fait ensemble le cri de tous ses animaux.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

- Le premier joueur qui a réuni ses 5 animaux a gagné. Il annonce : « Je suis mademoiselle Coquelicot : dans mon enclos, j'ai 2 poussins, une vache... »



Mlle Coquelicot



Mr Bleuet



Mlle Rose



Mr Chou



© 2012 Diset
Conception Nathan
 Fabriqué et distribué sous licence par Diset S.A.
 Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
 08040 Barcelone - Espagne
 Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com