

la petite école
mon grand coffret
moyenne
section



4-5
ans

Nathan

Mon grand coffret moyenne section

les sons



5 planches boutiques des sons



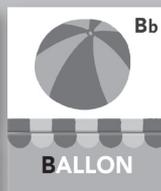
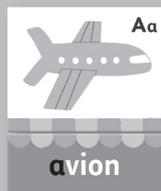
côté son



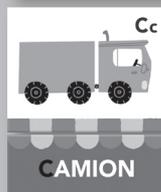
côté image

30 jetons ronds

les lettres



côté image



côté lettre

26 cartes lettres et images
+ 26 cartes mots

les chiffres



cartes chiffres



cartes quantités

30 cartes chiffres et quantités,
de 1 à 5



1 tableau de l'alphabet

le jeu du grand magasin

3 pions personnages
+ 3 socles

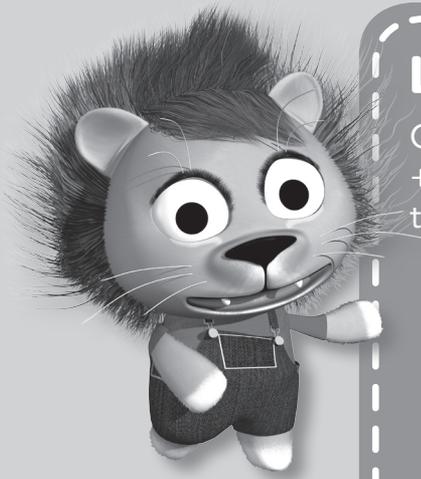
1 plateau de jeu
en 4 parties

8 listes
de courses

44 pièces
de monnaie

24 cartes
articles

5 cartes chiffres



Lettre aux parents

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

- 1 apprendre à reconnaître les lettres majuscules et minuscules
- 2 repérer les sons a, é, i, o, u
- 3 compter jusqu'à 5
- 4 exercer sa mémoire
- 5 apprendre à jouer ensemble

Apprendre les lettres

Matériel : 26 cartes images / lettres et 26 cartes mots :

avion	ballon	camion	dauphin	escargot	fusée	gâteau
hérisson	indien	jupe	koala	lutin	maison	nid
orange	poupée	quilles	radis	sucette	tambour	usine
voiture	wagon	xylophone	yo-yo	zèbre		

pour jouer seul :

JEU 1 Découverte des mots (cartes côté image)

- Posez toutes les cartes face visible, d'un côté les images, de l'autre, les mots.
- L'enfant prend une carte image et la pose devant lui. Il cherche la carte mot qui va avec et la pose sous la carte image en s'aidant du repère auto-correcteur. Il annonce : « G comme gâteau » et reconstitue à son rythme toutes les paires d'images et de mots.
Il découvre les différents types d'écriture : au recto, le mot est écrit en majuscules, au verso, en minuscules.

JEU 2 Découverte de l'alphabet (cartes côté lettre)

- L'enfant pose devant lui les cartes côté lettres.
- Il reconstitue l'alphabet en s'aidant des repères auto-correcteurs.
Sur la carte lettre A, la demi-pastille rouge correspond à la demi-pastille rouge sur la carte lettre B, et ainsi de suite jusqu'à la lettre Z.
- Il peut aussi s'aider du tableau de l'alphabet.

PROLONGEZ LE JEU : l'enfant montre les lettres de son prénom.

pour jouer à plusieurs :

Si vous jouez à 4, chaque joueur reçoit 6 cartes images.

Si vous jouez à 2 ou 3, chaque joueur reçoit 8 cartes images.

JEU 3 Le jeu des mots (pour les plus grands)

- Les cartes mots sont posées en pile. C'est la pioche.
- Chaque joueur pose devant lui ses cartes, côté image.
- Le plus jeune joueur pioche la première carte mot de la pile.
- Celui qui a la carte image correspondante prend la carte mot et reconstitue la paire. Si personne n'a l'image, la carte mot est replacée sous la pioche, et c'est au suivant de jouer.
- Le premier à avoir reconstitué toutes ses paires a gagné.
- Pour finir, les joueurs reconstituent ensemble l'alphabet :
« A comme Avion, B comme Ballon... »

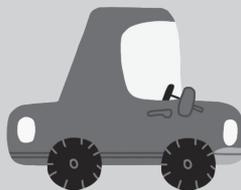
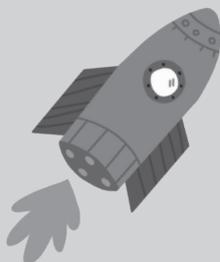
VARIANTE Le jeu de l'alphabet (idem, cartes côté lettre)

PROLONGEZ LE JEU Le jeu des sons (cartes côté lettre)

- Le joueur pioche une lettre et dit : « A comme dans... abracadabra ».
- Chaque joueur à son tour dit un mot qui contient le son « a » : chat, lapin...
- Le jeu s'arrête quand les joueurs n'ont plus d'idées !

JEU 4 Le jeu du dictionnaire (pour les plus grands)

- Un joueur pioche une carte image : « A comme... Avion ».
- Chaque joueur à son tour dit un mot qui commence par la lettre « A » :
A comme abricot, A comme ananas...
- Quand un joueur n'a plus d'idée, il s'arrête. Le dernier à réussir à trouver un mot gagne.



Repérer les sons



Matériel : 5 planches boutiques des sons : a, é, i, o, u
30 jetons ronds (recto image, verso son) :

sons « a » : vache crabe canard chat ananas banane

sons « é » : clé dé épée fée réveil bébé

sons « i » : scie livre tipi cible niche kiwi

sons « o » : robe coq yo-yo moto rose robot

sons « u » : plume luge mûre lune ruche tutu



JEU 5 Le loto des sons

pour jouer seul : découverte des sons

- Pour commencer, choisissez une planche. Par exemple, la planche du son « a » et tous les jetons qui ont le son « a » au verso (fond violet).
- Posez tous les jetons côté image visible devant l'enfant.
- Demandez-lui de nommer les images.
- L'enfant pose le jeton sur sa planche en disant : j'entends le son « a » dans ananas, dans crabe...
- Quand il a fini de compléter sa planche, il en choisit une autre.

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.

- Les jetons « sons » sont posés en pile, côté image 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.
- L'image correspond à la planche d'un des joueurs ? Il prend le jeton et le pose au bon endroit. Sinon, le jeton est replacé sous la pioche, et c'est au suivant de jouer.
- Le premier qui a complété sa ou ses planches a gagné. Quand tous les joueurs ont fini, ils retournent les jetons pour vérifier les sons.

JEU 6 Le jeu de kim (pour les plus grands)



Matériel : jetons sons

- Étalez 10 jetons sur la table, côté image visible.
- Les joueurs les regardent attentivement pendant 30 secondes en les nommant, puis ferment les yeux.
- Le meneur du jeu retourne alors un ou plusieurs jetons côté sons.
- Les joueurs observent à nouveau les jetons et nomment ensemble les images cachées, en s'aidant de l'indice du son.

Les chiffres et les quantités



Matériel : 30 cartes chiffres et quantités, de 1 à 5 : ballons, cadeaux, chapeaux pointus, étoiles, fanions.



pour jouer seul :

JEU 7 Le tableau à double entrée

- L'enfant pose horizontalement les cartes chiffres de 1 à 5 devant lui.
- Il pose ensuite verticalement sous chaque chiffre les quantités identiques en faisant une suite du même objet : 1 ballon, 2 ballons, 3 ballons...

pour jouer à plusieurs :

JEU 8 La fête des chiffres

- Chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste des cartes est posé en pile, face cachée. C'est la pioche.
- Retournez la première carte de la pioche et posez-la face visible.
- Le plus jeune joueur pose une carte de même quantité (2/2, 5/5...)
ou de même objet (chiffre/chiffre, ballon/ballon...).
- Si le joueur ne peut pas poser de carte, il pioche :
 - en cas de bonne pioche, il pose sa carte,
 - en cas de mauvaise pioche, il passe son tour.Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes a gagné.

JEU 9 La bataille (2 joueurs)

- Chaque joueur reçoit 15 cartes et les met en pile devant lui.
- Les joueurs prennent la 1ère carte de leur pile et les posent côte à côte.
- Celui qui a la carte dont la quantité est la plus importante gagne les 2 cartes. Les joueurs posent une nouvelle carte et ainsi de suite...
- Si les 2 joueurs posent des cartes de même valeur, chacun pose une nouvelle carte sur la première. Celui qui a la carte dont la quantité est la plus importante gagne toutes les cartes...
- La partie est finie quand un joueur a toutes les cartes : il a gagné.

Petit, moyen, grand



Matériel : 3 pions personnages (1 petite fille habillée en rose, 1 moyenne maman habillée en jaune et 1 papa très grand habillé en bleu), 24 cartes articles : chapeau, manteau, chemise, pantalon, chaussettes, bottes, parapluie, valise.

pour jouer à 2 ou 3 :

JEU 10 Le mémo du grand magasin

- Les cartes articles sont étalées sur la table, côté article caché.
- Chaque joueur choisit un personnage.
- Le joueur le plus jeune commence et pioche une carte :
 - si l'article correspond à son personnage, il pose la carte devant lui,
 - si l'article ne correspond pas, il repose la carte à l'endroit où il l'a prise.Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Le premier qui a rassemblé ses 8 articles a gagné.

Le jeu du grand magasin (2 ou 3 joueurs)

JEU 11 Le dingo shopping



Matériel : 1 plateau de jeu, 3 pions personnages, 3 socles, 24 cartes articles, 5 cartes chiffres de 1 à 5, 44 jetons pièces de monnaie (1, 2 et 5 euros).

But du jeu : acheter le plus possible d'articles (plusieurs pantalons etc.)

Mise en place : les cartes articles sont étalées à côté du plateau, côté article visible. Les 5 cartes chiffres sont posées en pioche. Les jetons pièces sont placés au centre du plateau : c'est la caisse. Chaque joueur reçoit 1 pion et **10 euros** pour commencer (les plus grands reçoivent 2 pièces de 5 euros, les plus petits reçoivent des pièces de 1 et 2 euros). Les joueurs posent leur pion sur la case départ.

Comment jouer ?

- Le plus jeune commence. Il pioche une carte chiffre et avance du bon nombre de cases (de 1 à 5), dans le sens de la flèche. Lorsqu'il s'arrête sur cette case :



article : le joueur prend une carte de cet article au choix (sans se soucier de la couleur). Il retourne la carte pour voir le prix. S'il a suffisamment d'argent, il l'achète. S'il n'en a pas assez, il passe son tour (il ne peut pas retourner une autre carte !)



tirelire : le joueur reçoit 2 ou 3 euros ou remet dans la caisse 1 ou 2 euros.



chariot : le joueur prend la carte article qu'il veut. Il retourne la carte pour voir le prix. S'il a suffisamment d'argent, il l'achète. S'il n'en a pas assez, il passe son tour (il ne peut pas retourner une autre carte !)

Puis c'est au tour du joueur suivant.

- À chaque fois que le joueur passe sur la case départ (même sans s'y arrêter), il reçoit 4 euros.
- Quand tous les articles sont achetés, celui qui en a le plus a gagné. Si 2 joueurs ont le même nombre d'articles, c'est celui à qui il reste le plus de monnaie qui a gagné !

JEU 12 À chacun sa liste ! (2 ou 3 joueurs)

Matériel : 1 plateau de jeu, 3 pions personnages, 3 socles, 24 cartes articles, 5 cartes chiffres de 1 à 5, 8 cartes listes de courses, 44 jetons pièces de monnaie (1, 2 et 5 euros)

But du jeu : être le plus rapide à acheter les 4 articles de sa liste.

Mise en place : les cartes articles sont étalées sur la table, côté article visible. Les 5 cartes chiffres sont posées en pioche. Les jetons pièces sont placés au centre du plateau : c'est la caisse.

Chaque joueur reçoit un pion personnage, une liste de courses et **5 euros** (les plus grands reçoivent 1 pièce de 5 euros, les plus petits reçoivent des pièces de 1 et 2 euros). Les joueurs posent leur pion sur la case départ.

Comment jouer ?

- Le plus jeune commence. Il pioche une carte chiffre et avance du bon nombre de cases (de 1 à 5), dans le sens de la flèche.
- S'il tombe sur une case article :
 - si l'article est sur sa liste et qu'il a assez d'argent : il peut prendre la carte correspondant à son pion personnage (même taille, même couleur) et l'achète.
 - s'il l'a déjà acheté, il rejoue.
 - s'il n'est pas sur sa liste, il passe son tour.
 Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Pour les autres types de cases : voir le jeu **dingo shopping**.
- Le premier joueur qui a acheté tous les articles de sa liste a gagné.



Rosetta Mimosa Azurin

Nathan

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

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com