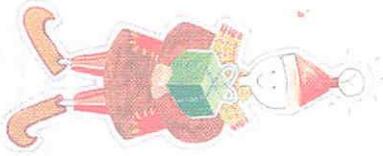


LES CADEAUX DE NINO

Pour jouer avec
les couleurs et les tailles



- Matériel :**
- 25 cartes cadeaux + 2 cartes règles
 - 1 dé 6 faces (5 couleurs + 1 symbole)
 - 1 flyer avec une histoire de cadeaux et 3 règles



Bonjour ! Je m'appelle Nino le petit lutin. On dit que je suis haut comme dit, ne me parlez pas de complot, ou je deviens tout rouge ! Je vis avec le Père Noël et je l'aide à préparer les cadeaux qui seront distribués la nuit de Noël à tous les enfants de la terre. Les cadeaux, il y en a de différentes couleurs et de différentes tailles. Des minuscules avec lesquels j'aime jongler, des immenses sur lesquels j'adore me hisser pour observer la vie de haut, des petits que j'aime à porter dans mes bras, des rouges, des verts, des bleus, des jaunes, des violets... Ils renferment chacun une surprise. Vous savez, ce ne sont pas les plus grands qui font le plus plaisir. La valeur d'un cadeau n'est pas une histoire de taille.



Après avoir compris que le Père Noël pouvait se tromper, ils en rirent. Mais que faire de ces chapeaux ? Chacun avait son idée mais impossible de se mettre d'accord, jusqu'au moment où un enfant à qui il manquait des dents zozota : "Ecrivons sacun notre idée sur un papier, mettrons les dans un sacpeu et tirons z'en une au hasard". Ce qui fut dit fut fait, et voilà que l'idée tirée du chapeau venait d'une petite fille aux cheveux longs, cheveux qui traînaient toujours par terre, évidemment ! Coline proposait tout simplement que tout le monde se mette à marcher sur ses pieds et comme cela chacun pourrait porter son chapeau. Ce fut une révolution. Personne n'y avait songé. En plus il y avait beaucoup d'avantages à marcher sur ses pieds, ne serait-ce que pour voir plus loin !

Yves Renou

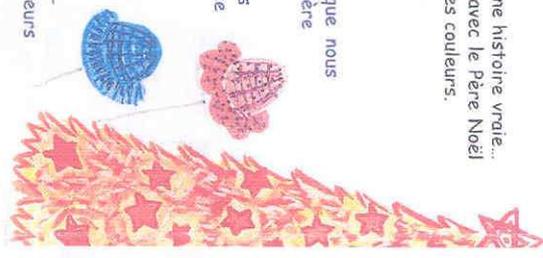


Je vais vous raconter une histoire, une histoire vraie... Cela fait longtemps que je travaille avec le Père Noël et des cadeaux j'en ai vu de toutes les couleurs. Mais une année, je me rappelle...

Un soir un 25 Décembre, et malgré toute l'attention que nous apportions à la préparation de cette nuit magique, le Père Noël s'était trompé.

Alors voilà ce qu'il s'est passé dans un pays où tous les enfants marchent sur les mains (en marchant bien, vous trouverez ce pays à côté de celui où les hommes marchent sur la tête) !

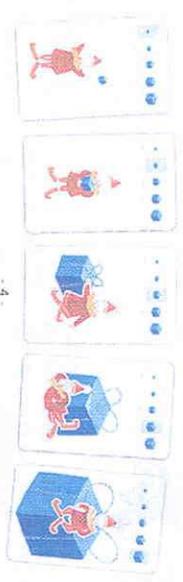
Dans ce pays le Père Noël a déposé des chapeaux de paille dans les gants que tous les enfants avaient mis sous leur sapin. Alors bien sûr, vous l'avez compris, allez faire tenir un chapeau sur la tête d'un enfant qui marche sur les mains: impossible... Tous étaient stupéfaits et déçus, certains pleuraient très fort et ils se retrouvaient dans les rues avec leurs chapeaux qui tombaient sans cesse.



Voilà, maintenant que l'on a fait connaissance, on peut commencer à jouer. Je te propose maintenant de découvrir les cartes :

Voici 25 cadeaux, qui se regroupent par couleur : les cadeaux rouges, les cadeaux verts, les cadeaux bleus, les cadeaux jaunes et les cadeaux violets.

- Dans chaque série de cadeaux, il y a 5 tailles différentes. On demande à l'enfant de replacer les cadeaux par ordre de grandeur, puis on l'aide à trouver le nom des différentes tailles.
- Le **minuscule** cadeau avec lequel Nino jongle et que l'on repère avec la lettre **m**
 - Le **petit** cadeau que Nino porte dans ses bras, lettre **p**
 - Le **moyen** cadeau à côté duquel Nino s'assoit, lettre **m**
 - Le **grand** cadeau devant lequel Nino va s'allonger, lettre **g**
 - L'**immense** cadeau sur lequel Nino va s'asseoir, lettre **i**



Je te propose 3 jeux différents :

1/ Les livraisons du père Noël

Jeu de mémoire visuelle

- De 2 à 5 joueurs
- A partir de 4 ans

Préparation du jeu :

Après avoir bien mélangé les cartes, on les place sur la table, faces cachées en 5 rangées de 5 cartes.

But du jeu :

Nous sommes les petits lutins du père Noël. Chacun va préparer un traineau chargé de cadeaux à livrer la nuit de Noël. Celui qui aura récupéré le plus de cadeaux pour la livraison du père Noël sera le gagnant.

Déroulement de la partie :

Le plus âgé commence. Il lance le dé. Puis retourne une des 25 cartes placées à l'envers devant lui, à la recherche d'un cadeau de la couleur indiquée par le dé.

Exemple : le dé indique la pastille rouge

1^{er} possibilité : le joueur retourne un cadeau bleu. Ce n'est pas la couleur demandée. Il replace la carte à l'envers au même endroit et chacun essaye de se rappeler l'emplacement du cadeau bleu. Le joueur suivant lance alors le dé.

- 5 -



2/ Les cadeaux de Nino

Sous le principe du jeu de 7 familles

- 3 à 5 joueurs
- à partir de 5 ans

Préparation du jeu :

On distribue toutes les cartes entre les joueurs.

But du jeu :

Reconstituer les familles de cadeaux de la même couleur, avec leurs 5 cadeaux de tailles différentes.

Déroulement de la partie :

Le plus jeune commence et s'adresse à la personne de son choix. Il lui demande une carte qui lui manque pour compléter une série de cadeaux qu'il voudrait réunir. Par exemple : **"Te demande à Nicolas le «petits» cadeau rouge"**. Si Nicolas a la carte, il la donne. Le joueur peut alors faire une autre demande de cadeau. Par contre si Nicolas n'a pas le «petits» cadeau rouge, c'est à son tour de jouer.

Il peut alors, s'il le désire, récupérer, une à une les cartes que l'on vient de lui prendre. Il faut être très attentif et retenir où vont les cartes qui se dévoilent. Lorsque l'on a réussi à assembler une série de 5 cadeaux de la même couleur, elle nous revient et on l'éclie devant soi. Le gagnant est celui qui a réuni le plus de famille de cadeaux.

Ce jeu est intéressant pour développer le langage. Comment représenter à partir des questions précises avec une seule réponse à qui ? De quelle couleur ? De quelle taille ?

- 7 -

FAMILLE !



GAGNÉ !

2^{ème} possibilité : le joueur a la chance de retourner un cadeau rouge. Il récupère la carte et relance le dé. Chaque fois que l'on a trouvé la bonne couleur de cadeau demandée par le dé, on peut rejouer.

Lorsque l'on tombe sur le symbole , on dit avec un grand sourire "couleur choisie" et on annonce une couleur de son choix. On retourne alors une carte cadeau de la couleur annoncée. Si on a retourné la couleur choisie, on gagne la carte et on peut rejouer. Sinon, le joueur suivant lance le dé.

Fin de partie :

Quand toutes les cartes ont été ramassées, chacun compte combien il a récupéré de cadeaux.

CE

© Juin 2002 Mitik - Conception : Myriam Therghien - Illustrations : Corinne Lemarie - Histoire : Yves Renu - Infographie : Atelier 00

- 6 -



Edition : Mitik
100 rue de paris
94220 Charenton
mitik@wanadoo.fr

3/ Une réussite :

Ce jeu permet à l'enfant de classer suivant un double critère : taille et couleur

- Pour jouer seul
- à partir de 4 ans

Préparation du jeu :

Disposer toutes les cartes en 5 rangées de 5 cartes, faces cachées.

But du jeu :

Remplacer tous les cadeaux par couleur (une couleur par ligne) et par ordre de grandeur (du + petit au + grand)

Déroulement de la partie :

L'enfant retourne la première carte de la première ligne. Suivant la taille du cadeau, on le place sur la 1^{ère}, 2^{ème}, ... 5^{ème} position de cette ligne. Par exemple, si c'est l'immense cadeau, la carte va au bout de la ligne. La carte récupérée pour libérer la place doit à son tour être posée.

On dispose une couleur par ligne.

Lorsque la carte que l'on vient de poser a comblé l'empilement sans carte, on compte 1 pénalité. Et l'on repart d'une des cartes à l'envers de son choix. Il faut remettre le jeu dans l'ordre avec le minimum de pénalité.

- 8 -

