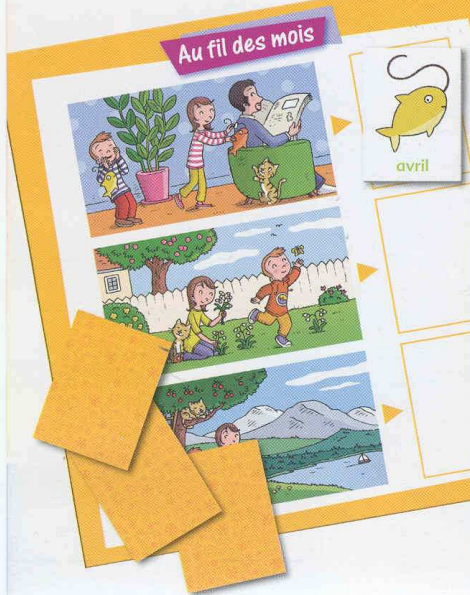


**MATÉRIEL :**  
4 planches  
12 cartes mois



## 1 - Au fil des mois

Ce jeu permet à l'enfant de découvrir les 4 saisons de l'année grâce aux 4 planches de jeux. Puis il apprend les mois et y associe des événements connus.

### Comment jouer :

- Selon le nombre de joueurs, chacun choisit une ou deux planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.
- Les 12 cartes sont mélangées, **face cachée**.

Le plus jeune joueur commence et pioche une carte.

Si elle correspond à l'un des mois de sa planche, il la pose à côté de l'image ;

Si elle n'appartient pas à sa planche, il la remet dans la pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher une carte...

### FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur qui a **complété ses planches**.

### Pour jouer seul :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.

**MATÉRIEL :**  
24 pièces de puzzle « Jour et Nuit »

Trier les pièces des heures du jour, bordées de jaune. Commencer par le réveil des enfants.



Quand le cercle extérieur est reconstitué, continuer à l'intérieur avec les heures de nuit à bord bleu.

Pour aider au tri des pièces, leur verso est jaune (pour les heures de jour) et bleu (pour les heures de nuit).



Le passage du jour au soir est fixé de 17 h à 18 h, et le passage de la nuit au jour est fixé de 5 h à 6 h. Ils sont indiqués par une flèche rouge.

## 2 - Le puzzle de l'heure

Ce jeu permet aux enfants de se familiariser avec le déroulement de la journée, en reconstituant le puzzle heure par heure.

Il est plus facile d'assembler le puzzle de l'extérieur vers l'intérieur.

Faites observer toutes les cartes aux enfants et laissez-les deviner le déroulement de la journée.

### Les heures du jour

- 6 h Les enfants et le chat dorment
- 7 h Maman réveille les enfants
- 8 h Après le petit déjeuner, les enfants partent à l'école
- 9 h Romain écrit au tableau
- 10 h Romain est en cours de mathématiques
- 11 h Alice est en cours de SVT
- 12 h Les enfants mangent à la cantine
- 13 h Récréation
- 14 h Cours d'EPS
- 15 h Cours d'art plastique
- 16 h Fin du cours d'art plastique
- 17 h Goûter de Romain et d'Alice

### Les heures de la nuit

- 18 h Romain et Alice lisent dans le salon.
- 19 h Romain prend un bain
- 20 h Toute la famille dîne
- 21 h Papa lit une histoire aux enfants
- 22 h Les enfants dorment, le chat aussi
- 23 h Les enfants dorment, le chat est assis
- 0 h Les enfants dorment, le chat sort par la fenêtre
- 1 h Une chauve-souris vole par-dessus les toits
- 2 h Le chat grimpe sur le toit d'en face
- 3 h Le chat pointe son museau à la fenêtre
- 4 h Le chat est à nouveau assis sur le bord de la fenêtre
- 5 h Le chat dort, une fenêtre est éclairée en face, la lune a disparu.

**MATÉRIEL :**

Le puzzle « Jour et Nuit » reconstitué  
 La grande horloge assemblée à placer  
 au centre  
 12 cartes « montre »  
 1 sablier



### 3 - Le jeu de l'heure

Ce jeu permet à l'enfant de prendre des repères concrets et quotidiens et de leur associer des heures. En suivant la vie quotidienne de Romain, d'Alice et de leurs parents, il apprend à se repérer dans le temps et les heures.

Pour ce jeu, toutes les cartes « montre » représentant les heures pleines sont utilisées. Elles sont étalées sur la table, face « heure » visible. Les cartes restantes sont remises dans le coffret. Les joueurs s'installent en cercle devant l'horloge afin de pouvoir bien lire les nombres.

**Déroulement du jeu :**

Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur retourne le sablier et le pose sur la case de son choix. Il décrit aux autres joueurs ce qu'il y voit. Le joueur suivant prend à son tour le sablier, et le pose sur une case de son choix, en décrivant la scène illustrée. Et ainsi de suite...

Dès que le sablier est écoulé, il reste sur la case où il a été posé : quelle heure est-il ? Tous les joueurs cherchent ensemble la carte « montre » correspondante.

Le premier qui la trouve la montre aux autres en annonçant l'heure indiquée.

Si l'heure correspond à l'image sur laquelle se trouve le sablier, le joueur garde la carte.

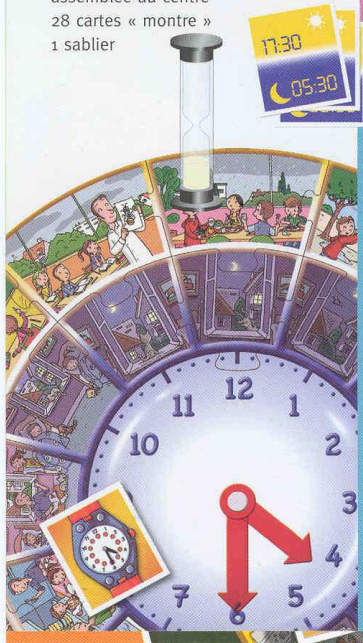
Si ce n'est pas la bonne, il la remet en place. Si les joueurs ne sont pas d'accord, les joueurs peuvent chercher la carte correspondante et vérifier au verso de la carte puzzle, l'heure y est indiquée.

**FIN DE LA PARTIE**

La partie prend fin dès qu'un joueur a collecté 4 cartes « montre ». Il est possible de jouer plusieurs tours.

**MATÉRIEL :**

Le puzzle « Jour et Nuit » reconstitué  
 La grande horloge assemblée au centre  
 28 cartes « montre »  
 1 sablier



### 4 - Le jeu des montres

**Variante 1 • pour les plus jeunes**

N'utiliser que les cartes « montre » des heures pleines et des demi-heures.

**Préparation du jeu :**

Placer le sablier près du plateau de jeu ainsi que les cartes « montre » en pile, face cachée. Les joueurs s'installent en cercle devant l'horloge afin de bien pouvoir lire les nombres.

**Déroulement du jeu :**

Un arbitre est désigné. Il tire une carte « montre » sans la montrer aux autres. Il annonce alors au choix, l'heure du jour ou de la nuit. Exemple : il est 4 h 30 ou 16 h 30... Il retourne le sablier.

Le plus jeune joueur commence et met l'horloge à l'heure. Dès qu'il a positionné les aiguilles, l'arbitre pose la carte « montre » sur la table et la compare avec l'heure de l'horloge.

Si les heures correspondent, le joueur gagne la carte.

Sinon, la carte est remise dans la pile.

**FIN DE LA PARTIE**

La partie prend fin dès qu'un joueur a collecté 4 cartes « montre ».

**Variante 2 • pour les plus grands**

Utiliser toutes les cartes « montre ».

**Préparation du jeu :**

Étaler toutes les cartes « montre », heure digitale visible.

**Déroulement du jeu :**

Un arbitre est désigné. Il choisit au hasard une heure indiquée par l'une des cartes étalées et met les aiguilles de la grande horloge à l'heure indiquée. Il retourne le sablier.

Attention, qui va trouver la carte correspondante ? Celui qui la repère crie « stop ! » et tape dessus de la main.

Il la retourne et les joueurs vérifient : si l'heure correspond, le joueur gagne la carte, sinon, la carte est remise dans le jeu.

**FIN DE LA PARTIE**

La partie prend fin dès qu'un joueur a collecté 4 cartes « montre ».