



Les Saisons

Promène-toi au fil des mois

Expérimenter
et comprendre



S'intéresser et
s'ouvrir au monde



Grandir et
devenir autonome

Jeux Ravensburger® 24254 2
Auteur : Helmut Walch
Illustrations : Gabriela Silveira
Design : Kinetic, DE Ravensburger

Ce jeu favorise:
● la connaissance des
mois et des saisons

JEUX DE DÉCOUVERTE – Des jeux éducatifs Ravensburger pour développer les compétences de l'enfant

Dès son plus jeune âge, votre enfant s'intéresse au monde qui l'entoure, il observe, compare, expérimente et comprend. La collection «Découverte» Ravensburger propose des jeux qui stimulent les capacités intellectuelles de votre enfant en explorant les notions clés de son développement.

Ces jeux abordent des thèmes essentiels qui participent à l'épanouissement et à l'autonomie de votre enfant. Apprendre devient alors un vrai jeu d'enfant!

Les saisons

Jeu de parcours pour 1 à 4 joueurs
à partir de 3 ans

« Les saisons » propose aux enfants une approche ludique du cycle des saisons.

Ils découvrent le cycle de la nature dont dépendent le choix des vêtements, les activités que l'on peut faire ou les événements culturels qui marquent l'année. Les enfants renforcent ainsi leur notion du temps en apprenant à associer chaque mois à une saison.

Les cases Info vous proposent des conseils de jeu et des moyens supplémentaires de solliciter votre enfant.

Contenu

- 4 pièces de puzzle « Le cycle de l'année »
- 1 roulette Soleil et son disque
- 4 figurines
- 4 socles
- 1 règle de jeu
- 40 cartes

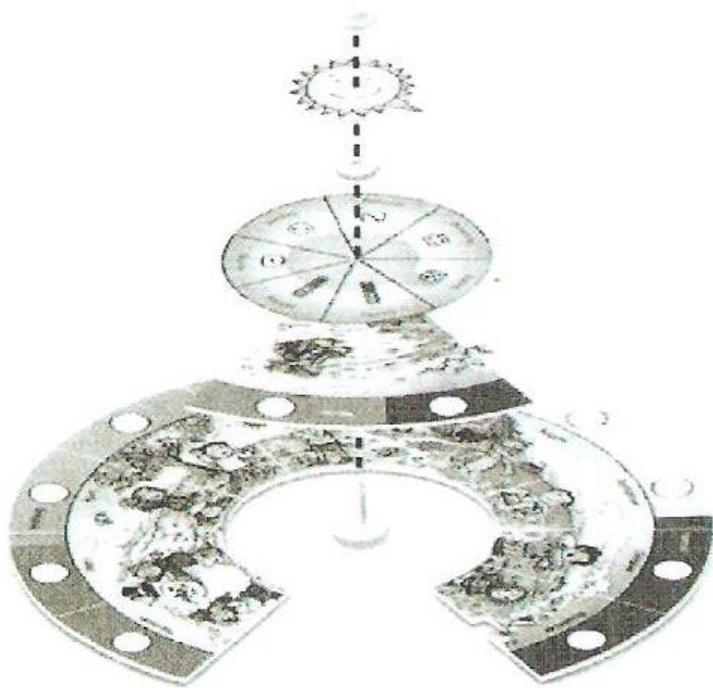
Chers enfants,
Quand piaillent les oisillons dans leur nid ?
À quelle saison peut-on faire du cerf-volant ?
Quand faut-il porter un bonnet et une écharpe ?

Nous vous entraînons dans un passionnant voyage à travers les saisons !

Découvrez les changements de la nature, quels vêtements vous devez porter, quelles fêtes vous attendent ou ce que vous pouvez faire à chaque saison !

Avant la première partie

Commencer par sortir tout le matériel de la boîte. Détacher soigneusement les pièces de puzzle, les cartes, les figurines, le soleil et son disque des planches prédécoupées. Fixer le soleil sur son disque comme indiqué ci-dessous.



Poser la pièce avec la roulette Soleil au centre de la table. Assembler ensuite les trois autres saisons pour compléter le cycle de l'année. Insérer les figurines dans leur socle.

Bien observer les cartes. Le même dessin figure sur chaque face, une fois avec un cadre de couleur, une fois sans. Le cadre de couleur permet de savoir à quelle saison correspond le dessin.

Cadre vert : printemps

Cadre jaune : été

Cadre rouge : automne

Cadre bleu : hiver

- Reconstituez le puzzle du plateau de jeu ensemble avec les enfants. Nommez les noms de mois et demandez-leur quand a lieu leur anniversaire. Attirez l'attention des enfants sur les différentes saisons et faites-leur décrire ce que font les enfants sur le plateau.
- Observez les cartes, les cadres de couleur face cachée, avec les enfants. Que représentent-elles ? À quelle saison correspond cette image ? Expliquez aux enfants comment ils peuvent vérifier eux-mêmes grâce à la couleur du cadre.

Pour jouer seul :

L'enfant pose 10 cartes devant lui, cadre de couleur caché, et doit retrouver à quelle saison chacune correspond. Au fur et à mesure, il place les cartes autour du plateau de jeu, cadre de couleur caché, au niveau de la saison qu'il a deviné. Quand les 10 cartes sont posées autour du plateau, il peut les retourner et vérifier si les cadres de couleur correspondent à la bonne saison.

Jeu 1 : Printemps, été, automne et hiver

Jeu de parcours pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

But du jeu

Il s'agit de posséder une carte de chaque saison, c'est-à-dire quatre cartes de couleurs différentes.

Préparation

Bien mélanger les images, puis en associer une au choix à chaque mois, le cadre de couleur visible. Placer le reste des cartes en pile à côté du plateau, avec le cadre de couleur visible. Chaque joueur choisit une figurine et la place sur son mois de naissance.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il fait tourner la roulette Soleil d'une pichenette. Qu'indique-t-il ?

● Si le soleil indique une face de dé, le joueur regarde le nombre de points indiqués sur le dé et déplace sa figurine du nombre de cases correspondant, dans le sens qu'il veut. Les cases occupées comptent. Si la case sur laquelle il atterrit est occupée, le joueur avance d'une case supplémentaire. Il prend la carte posée à côté de sa case d'arrivée. Que représente-t-elle ? Il le dit aux autres et leur montre l'image. Il pioche une nouvelle carte de la pile

et la pose sur l'emplacement devenu libre. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

● Si le soleil indique une des deux cases où figurent les couleurs des 4 saisons, le joueur a de la chance ! Il peut choisir la carte qu'il veut. Attention de bien choisir la carte d'une saison qui manque encore !

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur possède une carte de chaque saison, c'est-à-dire 4 cartes de couleurs différentes. Il est déclaré vainqueur.

Jeu 2 : Double saison

Jeu de parcours pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

But du jeu

Il s'agit de posséder deux cartes de la même saison : deux vertes, deux jaunes, deux rouges et deux bleues.

Préparation

Bien mélanger les cartes et en poser une au choix à côté de chaque mois, le cadre de couleur face cachée. Chacun choisit une figurine et la place sur son mois de naissance.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il fait tourner la roulette Soleil d'une pichenette. Qu'indique-t-il ?

● Si le soleil indique une face de dé, le joueur regarde le nombre de points indiqués sur le dé et déplace sa figurine du nombre de cases correspondant, dans le sens qu'il veut. Les cases occupées comptent. Si la case sur laquelle il atterrit est occupée, le joueur avance d'une case supplémentaire. Il prend la carte posée à côté de sa case d'arrivée. A quelle saison correspond-t-elle ? Il le dit aux autres puis retourne la carte pour vérifier son hypothèse. Un cadre vert indique le printemps, un cadre jaune l'été, un cadre rouge l'automne et un cadre bleu l'hiver.

● Si la saison annoncée est bonne...
Bravo ! Le joueur gagne la carte et la pose devant lui. Il pioche une nouvelle carte et la pose sur l'emplacement libre.

● Si la saison annoncée n'est pas la bonne... **Domage !**
Il repose la carte à sa place. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

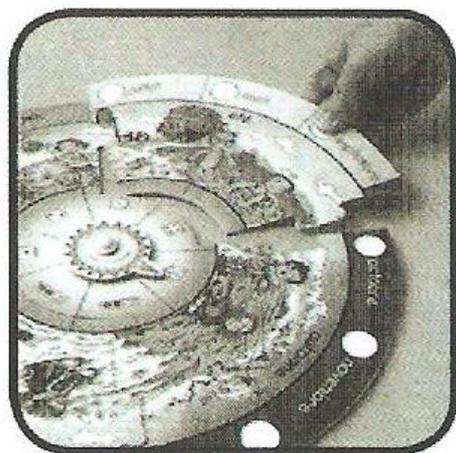
● Si le soleil indique une des deux cases où figurent les couleurs des 4 saisons, le joueur a de la chance ! Il peut choisir la carte qu'il veut. Attention de bien choisir la carte d'une saison qui manque encore !

Si un joueur possède plus de deux cartes d'une même couleur au cours de la partie, il peut offrir les cartes en trop à l'un de ses adversaires.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur possède deux cartes de chaque saison : deux vertes, deux jaunes, deux rouges et deux bleues. Il est déclaré vainqueur.

Fabriquez un emploi du temps avec vos enfants. Ils auront certainement des idées de symboles à utiliser pour leurs loisirs ou leurs rendez-vous. Reprenez des comptines sur les saisons avec vos enfants.



©2008 Jeux Ravensburger S.A.S.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 PFASTATT

Service consommateurs
Tel.: 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)
www.ravensburger.com