

3+

Mes jeux de Petite Section

Plus de 20 activités pour apprendre et s'amuser

Ce coffret offre à votre enfant plus de 20 activités ludiques et variées pour découvrir les principales notions abordées lors de son année de **petite section de maternelle**.

Grâce à un système astucieux de planches à onglets numérotés, il découvre progressivement la richesse des activités et des thématiques, à son rythme, seul ou à plusieurs.



Motoricité
fine



Langage



Raisonnement



Voici les trois compagnons de jeu de votre enfant dans ce coffret de petite section :

une girafe pleine de tendresse,
une adorable petite chenille
et un petit chien très énergique !

Ils accompagnent votre enfant au fil des jeux.

Ravensburger

Contenu du coffret



- 1 plateau de jeu avec roulette intégrée

- 4 pions personnages avec socles en plastique



- 26 jetons lettres



- 6 jetons papillons



- 8 jetons ronds « objets du quotidien »



- 10 planches activités numérotées



Avant la première utilisation du coffret

Commencez par **détacher soigneusement tous les jetons et les pions** : ils peuvent être rangés dans les compartiments dédiés dans la boîte de jeu.

Détachez également la **flèche noire**, et fixez-la sur la roulette du grand plateau de jeu.

Les 10 planches activités et leurs thématiques

 Le numéro de la chenille les chiffres de 1 à 5	 La chasse aux papillons les couleurs	 Le grand ménage la vie et les objets du quotidien	 Le grand voyage des petits animaux le monde animal	 C'est le cirque ! les formes et les couleurs
 Les lettres mystères l'alphabet	 Dans le ventre des fruits le monde végétal	 Cache-cache des lettres l'alphabet	 Le mime des animaux les postures et les mouvements	 J'apprends à compter les quantités

Déroulement d'une partie longue [20 minutes] • 1 à 4 joueurs

Installation

Préparez le grand plateau de jeu et les pions personnages. Chaque joueur choisit un pion et se place sur la ligne de départ.

But du jeu

Être le premier à atteindre la case « Arrivée », en réalisant correctement plusieurs activités choisies de façon aléatoire sur le parcours.

Comment jouer

Le plus jeune joueur fait tourner la flèche de la roulette, puis déplace son pion du nombre de cases correspondant.

Quand ce joueur atteint une case numérotée, il prend dans la boîte la planche qui y correspond, et réalise une des activités proposées. **S'il réussit, il reste sur sa case, sinon, il recule d'une case.** C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Le premier joueur qui place son pion sur la case « Arrivée » a gagné.

Chaque planche activité propose un ou plusieurs jeux, détaillés dans la suite de ce guide conseil.



1 point blanc
j'avance d'1 case



2 points blancs
j'avance de 2 cases



3 points blancs
j'avance de 3 cases



1 point noir
je recule d'1 case

Pour joueur seul

L'enfant peut jouer seul avec le grand plateau et un seul pion, selon le mode de jeu décrit ci-contre. Quand il a réussi une activité, il reste sur sa case ; sinon, il recule. Puis il relance la roulette, et continue sa progression sur le parcours, jusqu'à atteindre la case « Arrivée ».

Aucune partie ne se ressemble ! C'est la roulette qui décide du choix des planches activités.

Déroulement d'une partie courte [2 à 5 minutes]

Si vous et votre enfant ne disposez que de quelques minutes pour jouer, vous pouvez vous passer du grand plateau de jeu, lui proposer une ou deux planches activités et ne réaliser que celle(s)-ci.

Les planches numérotées sont classées par ordre de difficulté.

La petite chenille est bien embêtée... Elle a emmêlé tous ses anneaux ! Peux-tu l'aider à les replacer dans l'ordre ?

Je compte avec la chenille [pour jouer seul]

Pour commencer, détachez les 5 disques qui composent le corps de la chenille et mélangez-les à côté de la planche.

Le but du jeu est de **reconstituer le corps de la chenille en plaçant les chiffres dans l'ordre croissant**, de 1 à 5 en partant de la tête.

Super malin !

Si votre enfant ne reconnaît pas un chiffre, il peut s'aider en retournant le jeton. Il y trouvera un nombre de points jaunes correspondant au chiffre du jeton. Il pourra ensuite les ordonner du plus petit au plus grand. Cela l'aidera à se familiariser progressivement avec les Chiffres.



Je compte avec mes mains [1 à 4 joueurs]

Tirez au hasard un jeton et montrez-le aux enfants. Tous en même temps, les joueurs doivent essayer de montrer sur leurs mains à **combien de doigts** ce jeton correspond. Le premier qui lève sa main en montrant le bon nombre de doigts prend le jeton. Il doit ensuite le placer correctement sur la planche de la chenille, en respectant l'ordre de 1 à 5. S'il réussit, il remporte définitivement ce jeton. Sinon, le disque repart dans la pioche.

À la fin, c'est celui qui a posé le plus de jetons qui gagne !



2

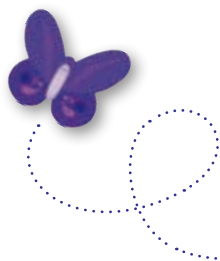
La chasse aux papillons

Un jour la petite chenille deviendra un magnifique papillon ! En attendant, elle rêve en regardant les grands papillons aux ailes colorées voler dans le jardin. Chaque papillon est attiré par une fleur qui a la même couleur que lui. Peux-tu les guider vers les bonnes fleurs ?

Le jardin des fleurs [niveau facile]

Pour commencer, présentez la planche côté recto à votre enfant et positionnez les 6 jetons papillons dans le ciel.

Un par un, votre enfant doit alors **désigner un papillon, nommer sa couleur** et le faire **voler jusqu'à la fleur portant la même couleur**.



La fleur arc-en-ciel [niveau difficile]

Présentez la planche côté verso à votre enfant, ainsi que les 6 jetons papillons. Le but du jeu est de placer correctement les papillons autour de cette marguerite arc-en-ciel. Pour cela, votre enfant doit **faire voler chaque papillon jusqu'aux pétales qui sont de la même couleur**.



La maison arc-en-ciel

Proposez à votre enfant de laisser la planche de côté, et de faire voler les papillons jusqu'aux objets qui se trouvent autour de lui et qui ont la même couleur que les papillons. Le papillon bleu sur une chaussure bleue, le papillon jaune sur une banane, etc.

Ce coquin de chiot s'est amusé comme un petit fou à travers toute la maison, mais maintenant c'est le bazar ! Et ses maîtres ne vont pas tarder à rentrer à la maison... Vite, aide-le à tout remettre en ordre !

Le jeu de la maison

Cette activité se joue avec les 8 jetons ronds « objets du quotidien ». Vous les identifierez rapidement grâce au chiffre 3 qu'ils comportent au verso.

La planche représente l'intérieur d'une maison, divisée en quatre pièces : le séjour, la cuisine, la chambre et la salle de bain.

L'enfant tire un jeton au hasard, **identifie l'objet et doit ensuite le placer dans la bonne pièce de la maison.**

Par exemple la peluche va dans la chambre, le flacon de gel douche dans la salle de bain, la casserole dans la cuisine, etc. Il y a deux objets à replacer pour chaque pièce.



Le jeu des silhouettes

Proposez à votre enfant de jouer avec le verso de cette planche. Il y trouvera les silhouettes des huit objets représentés sur les jetons. Le but du jeu consiste à associer chaque objet à sa silhouette.



La petite chenille a donné rendez-vous à plusieurs de ses amis au bord de l'étang. Mais tous n'ont pas la même façon de se déplacer !

Le grand voyage

Détachez les six encastrements et mélangez-les à côté de la planche.

Un par un, l'enfant tire un encastrement, l'**identifie** et doit dire à voix haute **s'il vole, s'il nage ou s'il rampe**. Puis il peut le placer sur la planche, et compléter ainsi la scène.

Pour aller plus loin :

Il y a d'autres animaux qui se cachent sur cette image : une espèce de plus pour chaque mode de locomotion. Demandez à votre enfant de les repérer et de les nommer : l'oiseau dans le ciel, les têtards dans l'étang et le ver de terre. Invitez ensuite votre enfant à trouver d'autres exemples d'animaux qui rampent, qui volent ou qui nagent.

En connaît-il d'autres qui se déplacent différemment ?

Ceux qui marchent, qui sautent, ... ?





C'est le cirque !

Le cirque est arrivé ! La girafe aimerait bien apprendre à faire comme l'éléphant et l'otarie, mais avant il faut tout installer... Peux-tu l'aider à placer les fanions, les ballons et le reste du matériel ?

Le jeu des couleurs [Niveau facile]

Demandez à votre enfant de tirer au hasard un encastrement et de nommer à voix haute **sa forme** et **sa couleur**. Puis, il faut le **replacer au bon endroit sur la planche** et compléter ainsi l'image.

Le jeu des formes [Niveau difficile]

Retournez les jetons de sorte que leur couleur ne soit plus visible. L'enfant prend un jeton et sans le retourner, il désigne l'endroit où il souhaite le placer.

Ne voyant pas sa couleur, il ne peut se fier qu'à la forme.



Les silhouettes mystères [niveau facile]

Présentez à votre enfant la planche ainsi que les 26 lettres de l'alphabet mélangées.

Le but du jeu est de **composer l'abécédaire sur la planche**, en posant les lettres dans le bon ordre. Pour cela, l'enfant doit se fier au **contour de chaque lettre**.

Les 26 lettres se répartissent au recto et au verso de la planche.

Conseil

La manipulation des jetons, découpés à la forme des lettres, favorise l'apprentissage des formes et des contours de chaque lettre de l'alphabet. Invitez votre enfant à suivre la lettre en couleur avec son doigt et à manipuler longuement chaque jeton.

Mon grand abécédaire [niveau difficile]

Quand votre enfant est bien familiarisé avec l'activité précédente, vous pouvez lui proposer de reconstituer l'abécédaire sur sa table de jeu, ou par terre, en alignant dans l'ordre les 26 lettres sans l'aide de la planche.



La petite chenille est très gourmande, elle adore dévorer les fruits ! Parfois, elle tombe sur un gros noyau très dur, ou plein de petits pépins, et d'autre fois il n'y a rien du tout ! Peux-tu lui dire ce qui se cache dans le ventre de chaque fruit ?

Noyaux et pépins

Détachez les quatre encastrement de la planche et mélangez-les, face cachée. Commencez par échanger avec votre enfant sur ce qu'il peut observer sur la planche de jeu.

Quels sont les quatre fruits représentés ? Les a-t-il déjà goûtés ? Sait-il ce qu'il y a à l'intérieur : un noyau, des pépins ou rien du tout ?

Puis l'enfant peut **tirer un jeton au hasard, le retourner et l'associer à l'un des quatre fruits.**



Pour aller plus loin

Invitez votre enfant à s'exprimer sur les fruits et les légumes qu'il a déjà mangés. Connaît-il d'autres fruits qui ont un noyau (pêche, mirabelle, olive,...) ou des pépins (poire, pastèque, tomate,...) ?



Côté recto [niveau facile]

Sur chaque face de cette planche, votre enfant trouvera les silhouettes de différents signes : lettres, chiffres, symboles,...

Le but du jeu consiste à retrouver **quels signes sont des lettres de l'alphabet latin**. Votre enfant observe attentivement la planche et joue à repérer les lettres qui y sont cachées. Quand il pense en avoir trouvé une, il vérifie sa réponse en posant le jeton correspondant sur la silhouette. Si les deux formes sont parfaitement identiques, c'est gagné !

Il y a 5 lettres à découvrir au recto : **A, C, E, H, T.**

Côté verso [niveau difficile]

Mêmes règles que précédemment. Il y a 6 lettres à trouver : **B, M, P, S, W, Z.**

Conseil

Dans un premier temps, vous pouvez ne mettre à disposition de votre enfant que les 5 ou 6 lettres à retrouver sur la planche. À partir du deuxième essai, réintégrez une partie ou l'intégralité des 26 jetons lettres.



Joue avec le petit chien et ses amis et imite leurs postures !

Côté recto [niveau facile]

Il y a **quatre animaux à imiter** sur ce côté de la planche : **le petit chien, le serpent, l'aigle et le pingouin**. Proposez-lui de choisir un animal parmi les quatre et de bien observer la posture de celui-ci.

La première fois, votre enfant peut imiter seulement la posture de l'animal en restant immobile comme une statue, afin de bien reproduire la position.

Puis il peut se mettre à bouger les bras (pour l'aigle par exemple) ou tout son corps pour imiter la démarche ou les mouvements caractéristiques de chaque animal.

Conseil

Évidemment c'est toujours plus drôle de se tenir ou de bouger comme les animaux si on peut aussi imiter leurs cris ! Pour parfaire ses imitations, invitez-le à aboyer comme le chien, à siffler comme le serpent, ou encore à coasser comme la grenouille.

Côté verso [niveau difficile]

Le principe du jeu est identique pour ce côté de la planche mais ces quatre animaux (**poule, grenouille, kangourou, singe**) ont des postures qui nécessitent un plus grand effort d'équilibre et de coordination. Il faut se concentrer pour tenir sur un pied en imitant la poule, fléchir les deux jambes pour imiter le singe, ou faire des bonds pour imiter la grenouille et le kangourou.

Prenez le temps ensemble d'observer attentivement l'image et de décrire la position des bras et des jambes des personnages qui y sont illustrés.

De mémoire [niveau expert]

Une fois que l'enfant est bien familiarisé avec l'activité et s'est amusé plusieurs fois à imiter chaque animal, vous pouvez vous passer de la planche. Annoncez-lui le nom d'un animal au hasard et demandez-lui de se souvenir de la posture puis de l'imiter.



Je compte avec les animaux

L'enfant tire un jeton au hasard et compte le **nombre d'objets** représentés. Puis il doit l'**associer au nombre correspondant d'animaux** sur la planche, en face de la bonne vignette.

Je compte avec mes jouets

Proposez à votre enfant d'associer chaque jeton-encastrement à une quantité identique de petits objets qu'il possède : figurines, pièces de construction, crayons de couleur, etc. Le but du jeu est d'aller trouver dans son environnement immédiat des idées d'objets à compter, à rassembler et à associer à une quantité précise.



Super malin !

Si l'enfant a associé les deux bonnes quantités, le jeton s'encastre parfaitement dans la partie évidée de la planche. Cela lui permet de vérifier immédiatement ses réponses et de devenir plus autonome !



Illustrations
Sophie Verhille

Rédaction
Bilkis Média

Design graphique
Sophie Voisin

Design packaging
Kinetic MCD

