

Retrouvez à chaque âge
une collection de jeux adaptée

2+



3+



4+



5+



5+

L'heure

Un jeu évolutif pour comprendre la chronologie de la journée.

À travers plusieurs modes de jeux évolutifs, l'enfant s'amuse à reconstituer une chronologie, à associer des heures à des moments de la journée. À chaque étape, il joue à tourner les aiguilles de la grande horloge et apprend petit à petit à déchiffrer l'heure.

Ce jeu favorise ainsi la compréhension de la notion du **temps** et l'apprentissage de la **lecture de l'heure**.



Jeux Ravensburger® n° 24 072 2



Contenu

- 3 planches
- 30 cartes-puzzles :
15 cartes Activités (au recto une illustration et au verso une description)
15 cartes Symboles (au recto des pictogrammes et au verso une horloge)
- 1 horloge avec aiguilles et trépied
- 1 notice

ILLUSTRATIONS Isabelle Borne DESIGN GRAPHIQUE Sophie Voisin DESIGN PACKAGING Kinetic MCD

© 2016 Jeux Ravensburger S.A.S.
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstatt
www.ravensburger.com

Ravensburger

Ravensburger

Jeu 1 : Ma journée en images

pour 1 joueur
niveau facile

Préparation

Prendre la **planche du matin**, les cartes **Activités (face Illustration)** et **Symboles (face Pictos)** correspondantes. L'enfant dispose la planche du matin devant lui, et sépare les cartes en 2 tas : les cartes Activité illustrées d'un côté, et les cartes Pictos de l'autre.

Comment jouer

Il pioche une **carte Activité** et observe attentivement l'illustration pour reconnaître le moment de la journée. Puis il cherche la **carte Pictos** associée.

- Si la **carte Pictos** correspond bien à l'illustration, les deux cartes s'assemblent.

- Si la **carte Pictos n'est pas la bonne**, elle retourne dans la pioche.

Quand la paire de cartes est assemblée, il la pose sur la planche du matin, à l'endroit qui lui semble être le bon. Les événements doivent s'enchaîner sur la planche dans un ordre chronologique. L'enfant ajuste la place de chaque paire au fur et à mesure qu'il les pose.

À la fin, il **vérifie ses réponses** en regardant si les repères de couleur au bas de chaque carte illustrée correspondent bien à ceux présents sur la grande planche.

- Si les **repères de couleur en bas des cartes correspondent** à ceux de la planche, alors l'ordre chronologique a été respecté.

- Si les **repères ne correspondent pas**, il faut revoir l'enchaînement des moments de la journée.

Fin de la partie

Quand la planche du matin est terminée, l'enfant passe à celle de l'après-midi puis du soir.

Une fois bien familiarisé avec le jeu, il peut jouer avec les trois planches en même temps.



Jeu 2 : Les heures de ma journée

pour 1 joueur
niveau moyen

Préparation

La partie se déroule comme pour le jeu précédent, mais cette fois l'enfant joue avec la face verso des cartes Symboles : celles avec des **petites horloges**.

Comment jouer

L'enfant pioche une **carte Activité** puis cherche la **carte Horloge** correspondante en s'aidant des indices contenus dans l'illustration et de l'heure digitale qui est inscrite sur la carte. Puis il place le tout sur les planches du matin, de l'après-midi et du soir.

À chaque fois que l'enfant réussit à assembler une paire de cartes, il reproduit l'heure de la carte Horloge sur la grande horloge en bougeant lui-même les aiguilles.

Fin de la partie

La partie est finie lorsque l'enfant a réussi à remplir les 3 planches.



Jeu 3 : Quelle heure est-il ?

pour les + grands
et les lecteurs

Préparation

L'enfant sépare les cartes en deux tas : d'un côté les cartes **Activités (face Description)** et de l'autre les cartes **Symboles (face Horloge)**. Les grandes planches ne sont pas utilisées.

Comment jouer

L'enfant pioche une **carte Description** et la lit. Par exemple : « Il est dix-huit heures et trente minutes. Je prends mon bain »

L'enfant doit **reproduire l'heure sur la grande horloge**.

Puis il cherche la **carte Horloge** reproduisant la position des aiguilles qu'il vient de placer sur la grande horloge. Si les deux s'assemblent, c'est que c'est juste.

Enfin, il classe les paires de puzzles dans l'ordre chronologique, sans s'aider des grandes planches.

Fin de la partie

La partie est finie lorsque l'enfant a réussi à assembler les paires de puzzles dans l'ordre chronologique.

