Nathan

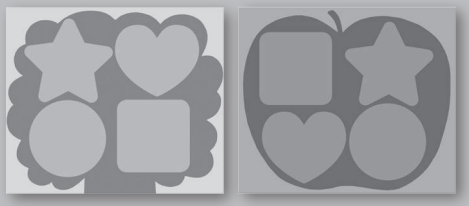
la petite école

# en route vers la maternelle

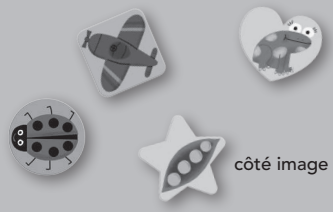
2+ ans

# En route vers la maternelle

## couleurs



4 planches de loto



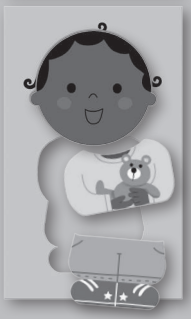

16 jetons-images :
carré, rond, étoile, cœur

## formes

6 planches-consignes

20 jetons : triangle,
carré, rond, étoile, cœur

## les 4 amis



4 planches-puzzles
de 3 pièces : tête,
corps, jambes

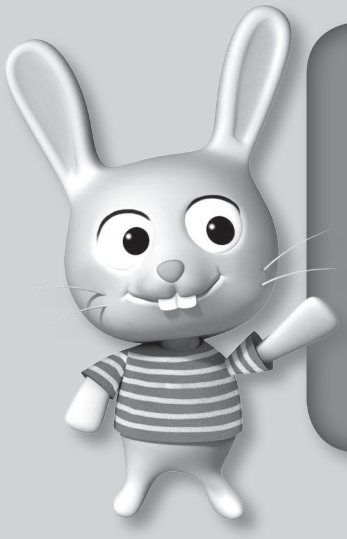
## le grand jeu de la maison

1 plateau de jeu
en 4 parties

16 jetons-objets

2 pions-personnages
+ 2 socles

1 gros dé



## Lettre aux parents

Ce grand coffret propose à l'enfant + de 10 jeux progressifs aux objectifs très clairs :

1. stimuler l'attention visuelle
2. apprendre les couleurs et les formes
3. découvrir le schéma corporel
4. développer le langage

# Découvrir les couleurs et les formes

**Matériel** : 4 planches de loto, 16 jetons-images (carré, rond, étoile, cœur).
Rouge : camion de pompier, coccinelle, cerises, fraise
Bleu : avion, baleine, papillon, fleur
Jaune : soleil, citron, poussin, banane
Vert : arrosoir, feuille, grenouille, petits pois

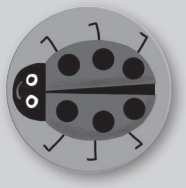
## pour jouer seul :

### JEU 1 Découverte des couleurs

La première fois, jouez avec l'enfant à nommer les sujets, couleur par couleur :
- « le camion de pompier, la coccinelle, les cerises, la fraise. »

Invitez l'enfant à choisir une planche et à annoncer sa couleur :
- « Voici la planche rouge. ». L'enfant pose la planche devant lui.

- Posez devant lui les jetons qui vont avec la planche, côté image visible. Dites-lui : - « Trouve la coccinelle rouge. »
- L'enfant cherche le jeton et le pose sur la bonne silhouette. - « Bravo, tu as trouvé la coccinelle rouge ! »
- Quand il a fini sa planche, il en choisit une autre.



## JEU 2 Découverte des formes

L'enfant choisit une planche et la pose devant lui.

- Prenez les jetons qui vont avec cette planche et posez-les devant lui, côté couleur visible.
- Dites-lui : - « Trouve l'étoile. »
- L'enfant cherche le jeton et le pose sur la bonne silhouette.
  - « Bravo, tu as trouvé l'étoile ! »
- Quand il a fini sa planche, il en choisit une autre.

## JEU 3 Le jeu de tri

- L'enfant pose devant lui tous les jetons côté image visible, puis il les classe par formes : les jetons ronds, carrés, les étoiles, les cœurs… puis par couleurs.

# *pour jouer à 2 :*

Chaque joueur reçoit 2 planches.

## JEU 4 Le loto des couleurs

Posez les jetons en pile, côté image cachée : c'est la pioche.

- L'enfant pioche le premier jeton de la pile. Il le montre à l'autre joueur en nommant l'image et sa couleur.
  Celui qui a cette image sur sa planche prend le jeton et le pose au bon endroit, puis c'est au tour du deuxième joueur.
- Le premier à avoir complété ses planches a gagné.

## JEU 5 **Le loto-mémo des formes** (pour les plus grands)

Mélangez et étalez les jetons, côté image cachée.

- L'enfant choisit un jeton et le retourne. Il le montre à l'autre joueur en nommant l'image et sa couleur.
  S'il a la planche de cette couleur, il prend le jeton et le pose au bon endroit, côté image visible.
  S'il n'a pas la bonne planche, il repose le jeton, côté image cachée, puis c'est au tour du deuxième joueur.
  L'autre joueur doit bien se souvenir de l'endroit où est posé ce jeton s'il veut pouvoir le prendre et le mettre sur sa planche.
- Le premier à avoir complété ses planches a gagné.

**Matériel :** 6 planches-consignes recto-verso et 20 jetons côté couleur : triangle violet, carré bleu, rond vert, étoile jaune, cœur rouge.

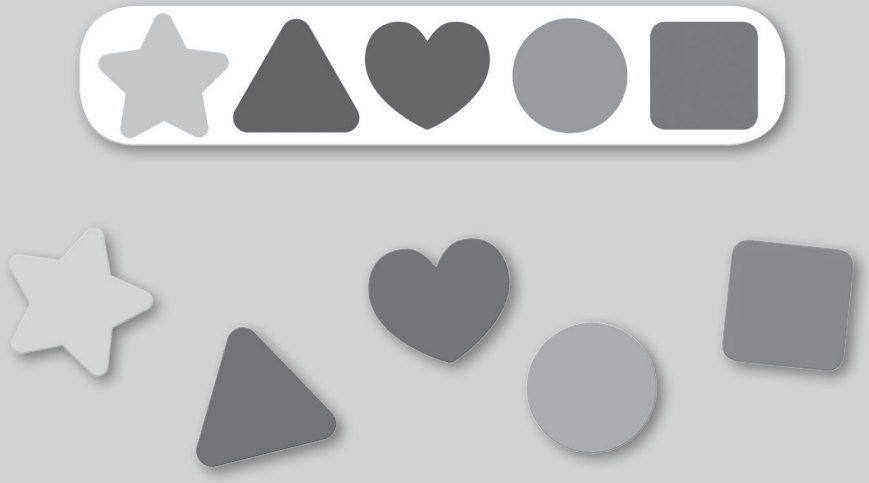
# *pour jouer seul :*

## JEU 6 **Les suites couleurs et formes**

Invitez l'enfant à choisir une planche-consigne et à la décrire :
- « étoile, triangle, cœur, rond, carré. »
Posez devant lui les jetons-formes côté couleur visible.

- À son rythme, l'enfant pose les jetons-formes sous la planche-consigne pour reconstituer la suite.
- Quand il a fini sa planche-consigne, il en choisit une autre.

**Astuce :** vous pouvez jouer ensemble à inventer d'autres suites, sans modèle.



# Découvrir le schéma corporel

**Matériel :** 4 planches-puzzles de 3 pièces

## pour jouer seul :

### JEU 7 Découverte des 4 amis

La première fois, présentez les amis à l'enfant et amusez-vous à les décrire :
- « Léo a une salopette verte et un robot rigolo. Emma a des lunettes bleues et un chat qui fait miaou. Alice a une robe rose et un bouquet de fleurs. Nathan a un pull jaune et un nounours tout doux. »

Posez des questions à l'enfant :
- « Qui a un pantalon jaune ? Une robe bleue ? Des couettes ? »

L'enfant choisit une planche-puzzle et la pose devant lui.
- Retirez les pièces du puzzle pour ne garder que la silhouette.
- Posez devant l'enfant les pièces (face visible) en les nommant :
  - « La tête, le corps et les jambes. »
- Proposez à l'enfant de choisir une pièce de puzzle et de la poser à sa place.
- Quand il a reconstitué sa planche-puzzle, il en choisit une autre.

**ASTUCE** Les filles peuvent échanger leur robe, les garçons peuvent échanger leur pantalon… Et tous les amis peuvent même échanger leur tête !

## pour jouer à 2 :

Chaque joueur reçoit 2 planches-puzzles.

### JEU 8 Le jeu des 4 amis

Étalez toutes les pièces de puzzle côté image cachée : c'est la pioche.
- L'enfant pioche une pièce tête, corps ou jambes.
  Il montre la pièce à l'autre joueur en nommant la partie du corps.
- Celui qui a cette pièce sur sa planche, la prend et la pose au bon endroit.
  Puis c'est au tour du deuxième joueur.
- Le premier à avoir complété ses planches a gagné.

Alice Nathan Emma Léo

# Le jeu de la maison

**Matériel :** 4 planches « pièces de la maison » (cuisine, séjour, chambre, salle de bain) ; 16 jetons-objets (cuisine jaune : couvert, grille-pain, cocotte, pot de confiture ; séjour vert : lampe, fauteuil, plante, ordinateur ; chambre bleue : poupée, ours en peluche, voiture, cubes ; salle de bain rouge : shampoing, brosse à cheveux, thermomètre de bain, papier toilette)

## pour jouer seul :

### JEU 9 Découverte de la maison

Dans un premier temps, choisissez une pièce avec l'enfant.
Jouez ensemble à la nommer et à la décrire :
- « Dans la cuisine, il y a une table, 2 chaises, 1 cuisinière, 1 réfrigérateur et 1 pendule. Tout est jaune dans la cuisine jaune. »

- Posez les 4 jetons-objets devant l'enfant et nommez-les ensemble :
  - « la cocotte, le couvert, le grille-pain, le pot de confiture : les objets de la cuisine sont jaunes ».
- Puis l'enfant choisit une autre planche et découvre à son rythme toutes les pièces de la maison.

### JEU 10 Le loto de la maison

Posez les 4 planches pour reconstituer la Maison des Couleurs et étalez les jetons-objets côté image visible.

- À son rythme, l'enfant pose les jetons à leur place dans la maison :
- « Le fauteuil va dans le séjour. »

## pour jouer à 2 :

**Matériel :** 1 plateau de jeu « maison » en 4 planches, 16 jetons-objets, 2 pions-personnages + 2 socles et 1 gros dé

## JEU 11 Le grand jeu de la maison

Posez les 4 planches pour reconstituer la Maison des Couleurs et étalez les jetons-objets côté image cachée : c'est la pioche.
Chaque joueur reçoit 1 pion-personnage.

- L'enfant lance le dé. Si le dé indique :

**face bleue, jaune, verte ou rouge :**
il place son pion-personnage dans la pièce désignée par le dé en disant : - « Je vais dans la cuisine. »
Il pioche un jeton-objet et le nomme : - « Le grille-pain ».
Si le jeton-objet est de la couleur désignée par le dé, il le pose devant lui : - « Le grille-pain va dans la cuisine. »
Si le jeton-objet n'est pas de la couleur désignée par le dé, il le remet dans la pioche, côté image visible. Puis c'est au tour de l'autre joueur.

**visage content :** il pioche un jeton, le nomme et le pose devant lui. Puis c'est au tour de l'autre joueur.

**visage pas content :** il passe son tour. C'est au tour de l'autre joueur.

- Quand tous les jetons-objets ont été piochés, le joueur qui a devant lui le plus de jetons-objets a gagné.
- Les joueurs rangent ensemble chaque objet à sa place dans la maison.

Nathan

© 2015 Diset
**Conception Nathan**
Fabriqué et distribué sous licence par Diset S.A.
C/C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur
**www.nathan.fr**

**service consommateurs : info.france@diset.com**

**Réf. 31 422** - Illustrations : Marion Piffaretti – Mascotte : Matthieu Roussel