

JEU 6 Rapido-couleurs ! (jeu de rapidité)

- Les jetons-images sont posés côté silhouette sur la table.
- Les jetons-couleurs, face cachée, forment la pioche.
- Le plus jeune pioche un jeton-couleur et dit « Rouge comme... »
- Le premier joueur qui trouve un jeton-silhouette de cette couleur, le prend en disant : « Rouge comme les cerises ! »
- Il retourne le jeton et si la couleur est identique, il gagne les 2 jetons.
- Puis c'est au tour du joueur suivant.
- La partie est finie quand il n'y a plus de jetons-couleurs dans la pioche : celui qui a le plus de jetons a gagné.



Grandir AVEC Nathan.com

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Les premières notions
- ▶ Les activités logiques en petite section
- ▶ Ses premiers tris
- ▶ Fabriquer des pochoirs

www.grandiravec Nathan.com

le + Internet

Nathan

la
petite
école

couleurs et formes



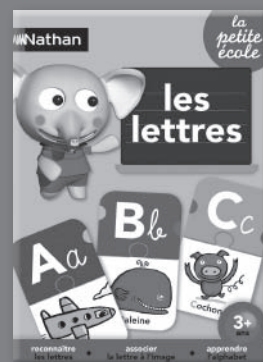
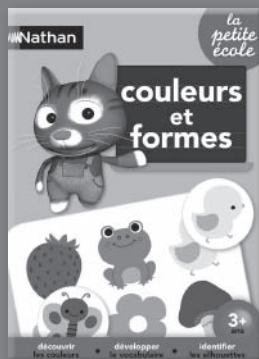
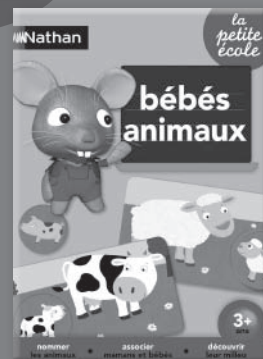
3+
ans

Contenu : 4 planches recto verso (18 x 13,5 cm), 24 jetons illustrés recto verso (5,5 cm), 24 jetons-couleur (3,8 cm) et 1 guide des jeux.

Conception : Nathan - Illustrations du jeu : Emiri Hayashi
Mascotte chat : Fred Péault - Photo d'enfant © DME Nathan

la
petite
école

Découvrez toute la collection :



Nathan

© 2011 Nathan
Fabriqué et distribué sous licence par Diset S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

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

service consommateurs : info.france@diset.com

Couleurs et formes

- 4 planches :
 - au recto : 6 images de couleurs différentes
 - au verso : 6 images en silhouette
- 24 jetons-images en couleur au recto, images en silhouette au verso
- 24 jetons-couleurs

bleu

La baleine
Le nuage
La papillon
L'oiseau

jaune

Le soleil
L'abeille
Le poussin
L'étoile

rose

Le cochon
Le ballon
La fleur
Le bonbon

rouge

Les cerises
Le poisson
La fraise
La coccinelle

vert

La pomme
Le crocodile
La grenouille
La feuille

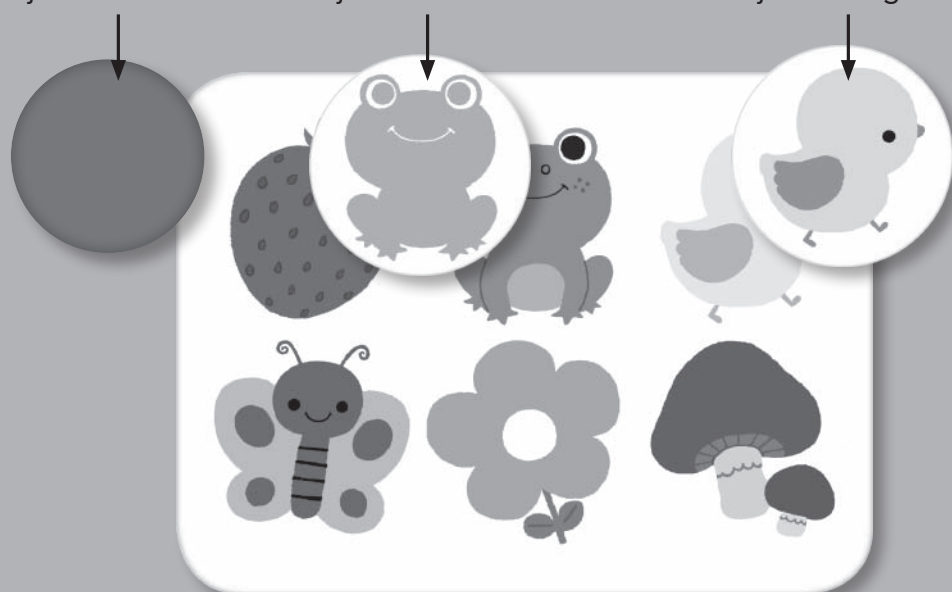
marron

L'écureuil
Le marron
Le champignon
L'ours

jeton-couleur

jeton-silhouette

jeton-image



Lettre aux parents

Depuis qu'il a 2 ans, votre enfant découvre et apprend à reconnaître les premières couleurs. **La petite école** propose un jeu très complet et progressif sur ce thème avec des objectifs clairs :

- 1 apprendre à nommer les couleurs
- 2 développer son vocabulaire
- 3 identifier les formes et les silhouettes



Les jeux sont classés du plus simple au plus compliqué. Il est recommandé de commencer par le jeu 1.



Pour jouer seul

JEU 1 Le jeu des images

- La première fois, choisissez une planche et les jetons-images côté couleur qui vont avec.
- L'enfant choisit un jeton-image et le nomme.
- À son rythme, il associe chaque jeton à l'image identique sur la planche. (Vous pouvez continuer à découvrir avec votre enfant les planches l'une après l'autre.)

JEU 2 Le jeu des couleurs

- L'enfant choisit une planche et la pose devant lui côté couleur.
- Prenez un jeton-couleur et demandez-lui :
 - « Qui est bleu ? »
 - « La baleine est bleue ! »
- L'enfant reçoit le jeton et le pose sur l'image qu'il a nommée.
- Quand il a fini sa planche, il en choisit une autre.

JEU 3 Le jeu des silhouettes

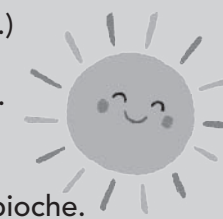
- L'enfant choisit une planche et la pose devant lui côté silhouette.
- Prenez un jeton-image côté silhouette et demandez-lui :
 - « Qui suis-je ? »
 - « Tu es la grenouille ! »
- L'enfant reçoit le jeton et le pose sur l'image qu'il a nommée.
- Quand il a fini sa planche, il en choisit une autre.

Prolongements possibles :

- Votre enfant peut également s'amuser à effectuer des tris avec les jetons côté couleur : tous les jetons rouges, tous les jaunes, etc.
- Jouez avec lui à trouver d'autres choses qui sont rouges :
« les tomates ! le camion de pompiers ! mes chaussures ! »

Pour jouer à plusieurs :

- Si vous jouez à 4, chaque joueur reçoit 1 planche.
 - Si vous jouez à 3, chaque joueur reçoit 1 planche (1 planche et les jetons qui vont avec sont retirés du jeu.)
 - Si vous jouez à 2, chaque joueur reçoit 2 planches.
- Les joueurs posent leur planche devant eux, côté couleur.



JEU 4 Le loto des images

- Mettez les jetons-images en pile, face cachée. C'est la pioche.
- Le plus jeune prend le jeton du dessus de la pioche et cherche s'il correspond à une image d'une de ses planches.
 - S'il trouve l'image, il pose le jeton dessus, côté couleur.
 - S'il ne trouve pas l'image, il remet le jeton sous la pioche puis c'est au tour du joueur suivant.
- Le premier joueur qui a rempli sa ou ses planches a gagné.

JEU 5 Le loto des couleurs

- Mettez les jetons-couleur en pile, face cachée. C'est la pioche.
- Le plus jeune prend le jeton du dessus de la pioche et le place sur une image d'une de ses planches de la même couleur.
- S'il en a déjà posé un de cette couleur, il remet le jeton sous la pioche.
- Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Le premier joueur qui a rempli sa ou ses planche(s) a gagné.

Variante : au lieu de mettre les jetons de la pioche en pile, on peut les étaler face cachée sur la table. Le jeu devient alors un loto-mémo.