

# quelle heure est-il ?

## Règles du jeu:

C'est un jeu évolutif. L'enfant à l'aide des scénettes, apprend les couleurs, et à repérer les différents moments, qui rythment sa journée. Les scénettes permettent par la suite d'initier l'enfant à l'heure traditionnelle et à l'heure digitale...

### Contenu du jeu:

- 12 cartes recto/verso (scénettes et heure digitale), une horloge + 2 aiguilles: une bleue, une rouge.
- à partir de 3 ans.
- 1 à 2 joueurs ( 2 enfants, ou un enfant et un adulte).

### Jeu N°1 :

Pour les plus jeunes.(un joueur)

#### Association libre:

Aide l'enfant à repérer les moments les plus importants de sa journée (le levé, le goûter, l'école....)

L'enfant pose devant lui les scénettes, comme il le souhaite. Il retrace, ainsi sa propre journée. (sans tenir compte du code couleur)

### Jeu N°2 :

Pour les plus jeunes.(un joueur)

#### Classement par couleur :

Aide l'enfant à distinguer les couleurs. Le code couleur permet à l'enfant de se repérer dans le temps, il lui apprend à différencier les moments de la journée.

L'enfant doit classer les scénettes en respectant le code couleur.



### Jeu N°3 :

Dès 3 ans. ( un à 2 joueurs)

#### Jeu de classement des couleurs et de mémoire.

**But du jeu :** Qui réussira, en premier à assembler les différentes scénettes, qui composent la journée, en respectant le code couleur ?



#### Préparatifs:

L'enfant pose devant lui la carte représentant le levé . Les autres cartes sont mélangées, retournées et posées, comme ci-dessus.

#### Déroulement du jeu:

Les enfants jouent à tour de rôle. Le plus petit commence.

Ils doivent trouver une scénette de la même couleur, que celle posée en dernier.

**Attention: les scénettes ne doivent pas être posés à l'envers !!!**



### Est-ce que la scénette est de la bonne couleur ?

Si la scénette piochée est de la même couleur, que celle posée en dernier. L'enfant peut la poser à la suite.

**Exemple:**



Si la scénette piochée est d'une couleur différente, que celle posée en dernier. Il montre sa carte, et la repose à sa place face cachée.

**Exemple:**



C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une carte.

### Fin de partie:

Dès qu'un enfant pose la carte du couché, la journée est complétée, il a gagné. La partie est finie.

## Jeu N° 4:

Pour les enfants de 4 à 8 ans.( un ou plusieurs joueurs)

Ce jeu initie les enfants à la lecture de l'heure traditionnelle de manière ludique.

### Préparatifs:

On utilise ici, les 12 scénettes représentant les différents moments de la journée des enfants, et l'horloge.

### 2 manières de jouer :

- Un des enfant indique une heure sur l'horloge. L'autre( ou les autres) doit (doivent) trouver la scénette correspondante, et dire pourquoi, il a (ils ont) choisi celle-ci.
- Un des enfant choisi une scénette. L'autre doit indiquer l'heure à laquelle elle correspond, à l'aide de l'horloge.



## Jeu N°5

Pour les enfants de 4 à 8 ans.(un joueur, ou à plusieurs)

Ce jeu aide les enfants à apprendre à lire l'heure digitale.

### Préparatifs:

On utilise les 12 cartes « heures digitales » et l'horloge.

### But du jeu:

L'enfant choisi une heure digitale, et doit indiquer l'heure traditionnelle à laquelle elle correspond, à l'aide de l'horloge.

