

- Le plus jeune pioche une horloge, la retourne et annonce: « Il est six heures et demie! ».
- Le joueur qui peut compléter un de ses puzzles avec cette pièce la prend et dit: « C'est l'heure du bain! »

Si personne ne peut associer la petite horloge avec un de ses moments de la journée, elle est mise de côté.

- Le premier qui a reconstitué toutes ses associations a gagné!

JEU 6 Rapido !

- Les moments de la journée sont posés sur la table, face visible.
- Les petites horloges sont posées en pile, face cachée.
- Un joueur pioche une horloge. Le joueur le plus rapide à trouver sur la table le moment de la journée qui lui correspond gagne les deux pièces.
- Quand toutes les pièces ont été gagnées, le joueur qui en a le plus gagne la partie.



GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Les mathématiques en grande section
- ▶ La grande école, ça se prépare!
- ▶ Ses progrès entre 5 et 6 ans
- ▶ Fabriquer des pochoirs

♥ www.grandiravecnathan.com

Nathan

© 2014 Diset, S.A.
Conception et réalisation Nathan
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par DISET, S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe JUMBODISET - www.diset.fr

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

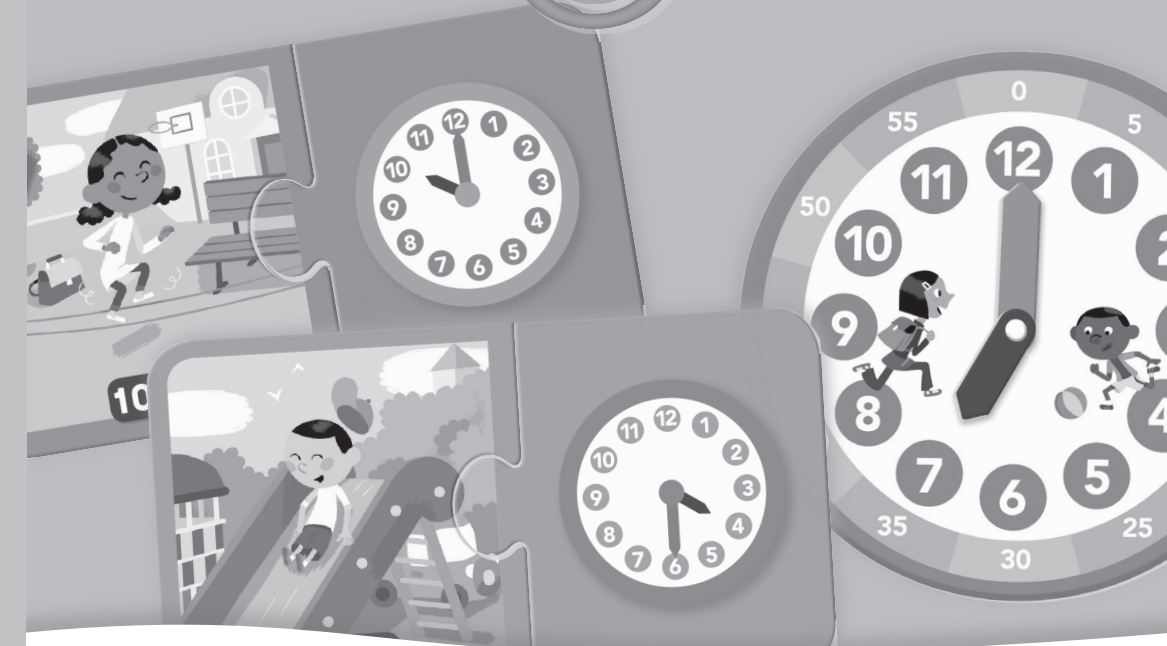
service consommateurs : info.france@diset.com

Illustrations du jeu: Didier Balicevic
Illustration du panda: Mathieu Roussel - Photo d'enfant © Laurence Mouton - réf 31419

la petite école



l'heure



5-7
ans

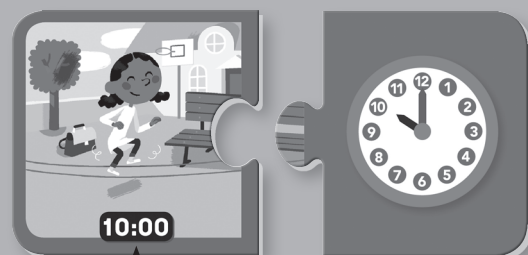
Nathan

L'heure

• 20 associations-puzzles (12 x 6,5 cm) des moments de la journée :

7:30 - bonjour!	15:00 - la musique
8:00 - le petit-déjeuner	16:00 - le goûter
8:30 - sur le chemin de l'école	16:30 - dans le square
9:00 - le dessin	17:00 - les jeux vidéos
10:00 - c'est la récré!	18:30 - la toilette
11:00 - vive le sport!	19:00 - le dîner
12:00 - à la cantine	19:30 - les dents
13:00 - à la bibliothèque	20:00 - l'histoire
14:00 - en salle informatique	20:30 - le bisou du soir
14:30 - c'est la récré!	21:00 - bonne nuit!

le moment de la journée : la petite horloge :



l'heure digitale

- 1 grande horloge en volume à monter soi-même, avec les heures et les minutes.



Lettre aux parents

À 5 ans, votre enfant apprend à se situer dans le temps. *La petite école* propose un jeu sur le thème de l'heure avec des objectifs clairs :

- 1 découvrir la notion de temps
- 2 ordonner les moments de la journée
- 3 associer l'heure à une activité
- 4 mettre une horloge à l'heure

Pour jouer seul

JEU 1 Une journée bien remplie

- L'enfant joue uniquement avec les pièces de puzzle représentant les moments de la journée.
- Il décrit le moment de la journée.
- Il joue à les classer dans l'ordre chronologique, depuis le réveil à 7:30 jusqu'à la nuit à 21:00.

JEU 2 Quelle heure est-il ?

- L'enfant trie par couleur les moments de la journée grâce au cadre autour de l'image : les rouges, les jaunes, les roses...
- Les pièces avec horloge sont posées en pile sur la table.
- L'enfant prend la première pièce de la pile : « Quelle heure est-il ? » « Il est 10 heures ! » Il cherche le moment de la journée de même couleur pour reconstituer le puzzle. « C'est la récré ! » L'image est complétée ? Il a réussi l'association !
- Il continue ensuite avec la pièce suivante de la pile, jusqu'à ce qu'il ait reconstitué toutes les associations.

JEU 3 À la bonne heure !

Pour les plus petits : les moments de la journée sont écartés. Les petites horloges constituent la pioche. L'enfant pioche une horloge, regarde l'heure indiquée et tourne les aiguilles de la grande horloge pour la mettre à la même heure.

Pour les plus grands :

- Après avoir reconstitué toutes les associations (jeu 2), l'enfant retourne sur place toutes les petites horloges, face cachée. Les moments de la journée restent visibles.
- Il choisit un des moments de la journée, regarde l'heure indiquée et tourne les aiguilles de la grande horloge pour la mettre à la même heure.
- L'enfant retourne la petite horloge associée et vérifie la position des aiguilles sur la grande horloge :
 - la position des aiguilles est identique : l'enfant a réussi son association. Il range les 2 pièces de puzzle dans la boîte de jeu. Il choisit alors un autre moment de la journée et tourne à nouveau les aiguilles de la grande horloge.
 - s'il s'est trompé, il retourne la petite horloge face cachée et essaie avec un autre moment de la journée.

JEU 4 Jeu libre avec la grande horloge

L'enfant tourne les aiguilles de la grande horloge et demande :

« Quelle heure est-il, madame Persil ? ».

Le meneur de jeu lui répond, par exemple : « Cinq heures et quart, madame Placard ! » ou « Dix heures et demie, monsieur Brocoli ! »

Pour jouer à plusieurs

JEU 5 Le loto des heures

- Mettez les petites horloges en pile, face cachée. C'est la pioche.
 - Distribuez les moments de la journée :
 - si vous jouez à 2, chaque joueur en reçoit 10,
 - si vous jouez à 3, chaque joueur en reçoit 6 (2 sont retirés du jeu).
- Les joueurs posent leurs pièces de puzzle devant eux.