



THE ENVIRONMENT

**“Profite des
saisons de
l’année !”**

Réf. 38900



Profite des saisons de l'année !

Réf. 38900



CONTENU :

Le jeu se compose de **28 fiches** en carton épais solide, durable et de haute qualité. + **1 maxi-dé** en plastique durable. Il y a 4 fiches circulaires, chacune avec l'illustration d'un arbre à une saison de l'année, et 24 fiches avec de vraies images qui montrent les activités caractéristiques de chaque saison.

Le matériau des fiches est écologique, provient de forêts durables, est composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et est 100 % recyclable.

CARACTERISTIQUES DES FICHES

Chaque saison de l'année présente une couleur différente pour faciliter son association :

- Le printemps : vert
- L'été : jaune
- L'automne : orange
- L'hiver : bleu

ÂGE RECOMMANDÉ :

- De 3 à 8 ans.

Un jeu d'association original pour découvrir des activités qui se déroulent à chacune des saisons de l'année : printemps, été, automne et hiver. Ses images réelles vous invitent à parcourir les saisons de l'année encore et encore...

Lancez les dés et découvrez quelle est votre saison préférée !

OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Apprendre les quatre saisons de l'année.
- Découvrir les activités caractéristiques de chaque saison.
- Savoir que chacun peut avoir sa saison préférée et apprendre à respecter la diversité des opinions.
- Développer l'observation et le raisonnement logique.
- Acquérir le vocabulaire lié aux images qui apparaissent sur les fiches.
- Apprendre à respecter les tours de jeu.



SYSTÈME DE JEU :

1. Placer les 4 fiches circulaires avec les différentes saisons de l'année, face visible, au centre de la table, et répartir les autres fiches entre les joueurs.
2. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et, selon la saison de l'année qui apparaît sur le dé, peut compléter la saison correspondante avec l'une de ses fiches. Si le joueur ne possède pas de fiche de la saison indiquée sur le dé, le tour est passé au joueur suivant.
3. Le premier joueur à court de jetons gagne.

Version coopérative

1. Placer face visible au centre de la table, d'une part, les 4 fiches circulaires avec les différentes saisons de l'année et, d'autre part, de façon désordonnée, les fiches avec de vraies images d'activités caractéristiques des saisons.
2. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et, en fonction de la saison qui sort, cherche une activité caractéristique qui est habituellement réalisée au cours de cette saison. S'il ne reste plus de fiches de la saison indiquée sur le dé, le tour est passé.
3. Le jeu est terminé lorsque les quatre saisons sont terminées.

Autres indications :

- Si en lançant les dés la croix sort, le tour est passé au joueur suivant.
- La couleur du cadre sur les fiches d'activités correspond à la couleur de la saison correspondante. De plus, la couleur du dos des fiches coïncide également à la saison de l'année correspondante.

