

# Règles du jeu



## But du jeu

Trouver les éléments à chercher sur chaque planche de jeu.



## Préparation

1. L'adulte choisit une planche de jeu qui correspond à l'âge ou au niveau d'habileté de l'enfant<sup>1</sup>.

| Âge             | Planche de jeu          |
|-----------------|-------------------------|
| 2 ans à 2 ½ ans | 1- La salle de jeux     |
| 2 ½ ans à 3 ans | 2- La salle de bain     |
| 3 ans à 3 ½ ans | 3- Le parc              |
| 3 ½ ans à 4 ans | 4- Le magasin de jouets |

2. Il prend les cartes associées à la planche de jeu choisie. Il les mélange et dépose la pile de cartes à côté de la planche de jeu, face contre table.

<sup>1</sup> Les planches sont proposées à titre indicatif selon l'âge de l'enfant, mais l'habileté à comprendre des concepts de base peut varier d'un enfant à l'autre.

## Déroulement

1. L'adulte prend une carte et lit la question à l'enfant **sans lui montrer l'élément à trouver sur la carte** (p. ex. : Où est le **gros** ourson ?).
2. L'enfant cherche l'élément mentionné par l'adulte sur la planche de jeu. Il doit parfois comparer différents éléments sur la planche pour identifier le bon élément (p. ex. un petit et un gros ourson).
3. Une fois que l'enfant croit avoir identifié l'élément sur la planche de jeu, l'adulte lui montre la carte où le bon élément est illustré. L'enfant valide sa réponse et cherche le bon élément s'il s'est trompé. La carte est ensuite mise de côté.
4. Le jeu se poursuit de la même façon avec une nouvelle carte. L'adulte peut participer en cherchant à son tour un élément (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu»).
5. La partie se termine quand tous les éléments des cartes ont été trouvés sur la planche de jeu.



## Variante

Pour une version plus facile ou avec une planche qui ne correspond pas encore au niveau d'habileté de l'enfant dans la compréhension des concepts, l'adulte peut lire la question à l'enfant (p. ex. : Où est le sceau **plein** ?) et lui montrer le verso de la **carte** sur lequel l'élément recherché est illustré. L'enfant cherche ainsi sur la planche l'élément qu'il voit sur la carte.



### Cartes « Cherche partout »

Pour un défi supplémentaire, l'enfant peut jouer avec les cartes « Cherche partout ». Voici deux façons d'utiliser ces cartes :

**1. Avec les quatre planches de jeu :** L'adulte étale les quatre planches de jeu sur la table. Il prend toutes les cartes « Cherche partout », les mélange et forme une pile qu'il place face contre table. L'enfant prend une carte sur la pile et regarde l'élément illustré. Il doit trouver, parmi les quatre planches de jeu, l'élément semblable (ou identique) à celui illustré sur la carte. L'adulte peut l'aider au besoin. Une fois l'élément trouvé, l'adulte demande à l'enfant si les deux éléments (celui illustré sur la carte et celui illustré sur la planche) sont **pareils ou différents** (« pareils ou pas pareils »). Il peut rapprocher la carte de la planche pour aider l'enfant à comparer les détails des deux images. Le jeu se poursuit de la même façon avec les autres cartes « Cherche partout » de la pile.

**2. Avec une planche de jeu et ses cartes :** L'adulte ajoute à la pile de cartes d'une planche les trois cartes « Cherche partout » dont le numéro en couleur, au verso, correspond à celui de la planche. Le jeu se déroule comme le jeu principal, mais lorsqu'une carte « Cherche partout » est retournée, l'enfant **peut regarder l'élément qui y est illustré**. Il doit trouver sur la planche l'élément qui est semblable (ou identique) à celui illustré sur la carte. Une fois l'élément trouvé, l'adulte demande à l'enfant si les deux éléments (celui illustré sur la carte et celui illustré sur la planche) sont **pareils ou différents** (« pareils ou pas pareils »). Il peut rapprocher la carte de la planche pour aider l'enfant à comparer les détails des deux images.

