

L'EDUKIT Dora l'Exploratrice est une malette de jeux éducatifs permettant à votre enfant d'apprendre à lire l'heure, de se familiariser avec les chiffres et de connaître les lettres de l'alphabet.

Tous les jeux de cette malette aideront également votre enfant à développer son habileté manuelle, sa logique, son sens de l'observation et sa mémoire.

Dora l'Exploratrice, Babouche et tous leurs amis accompagneront votre enfant tout au long de ce parcours éducatif !

## L'HEURE AVEC DORA

### Éléments du jeu

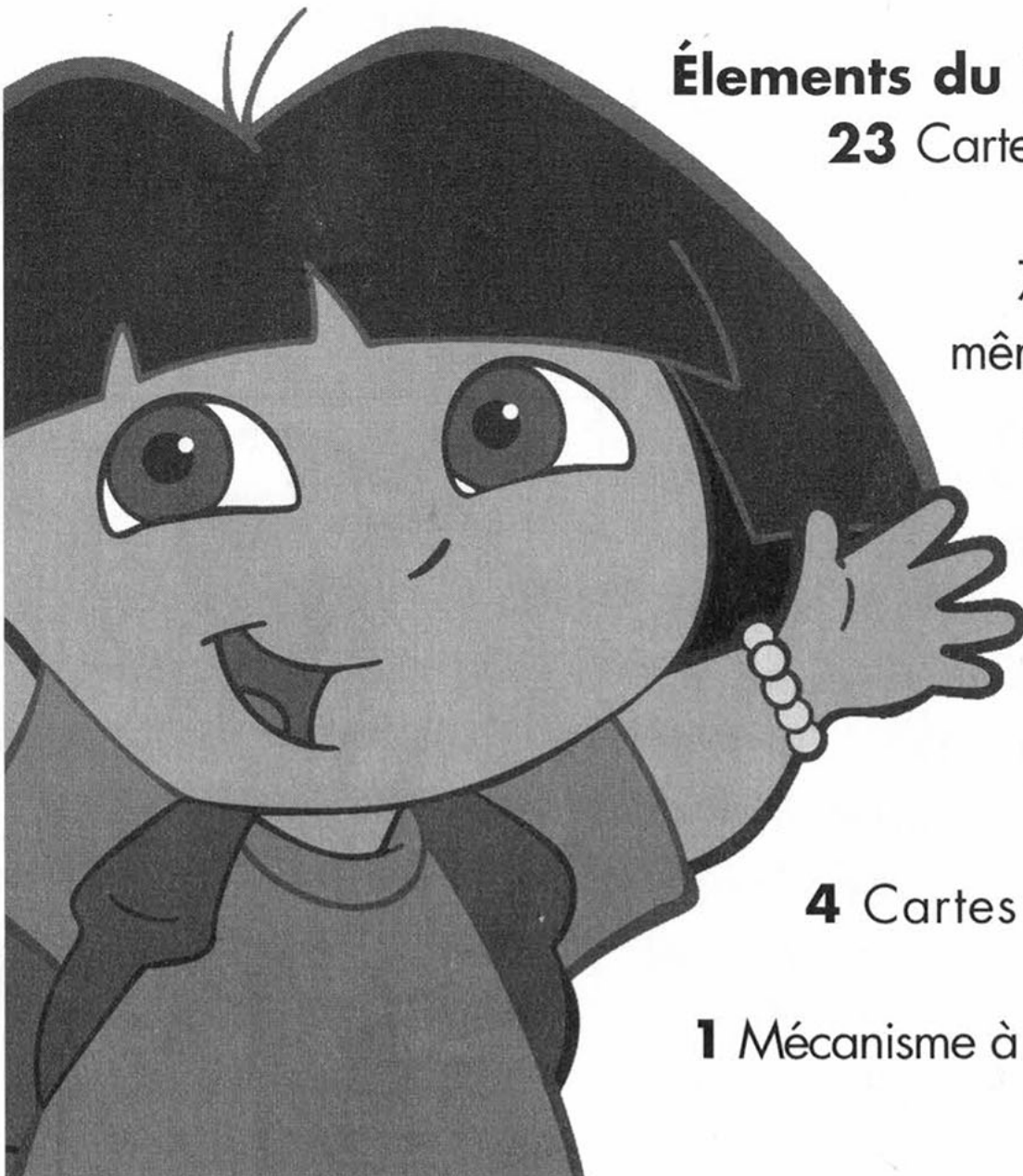
**23** Cartes-heure où figurent d'un côté une heure en chiffres (par exemple 7:30/19:30) et de l'autre côté la même heure sur le cadran du réveil.

**7** Cartes-Dora où figurent d'un côté une heure entière en chiffres (par exemple 9:00 ou 15:00) et de l'autre côté Dora, donnant l'heure avec ses bras, à l'intérieur du cadran d'une montre.

**4** Cartes "avance et retard" (+ 5; - 5; + 10; -10).

**1** Mécanisme à engrenages et un réveil en carton.

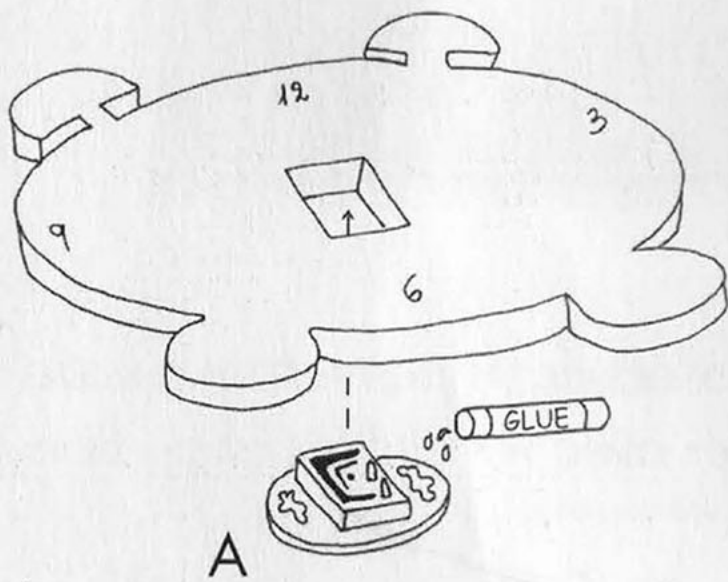
**1** Sac en plastique.



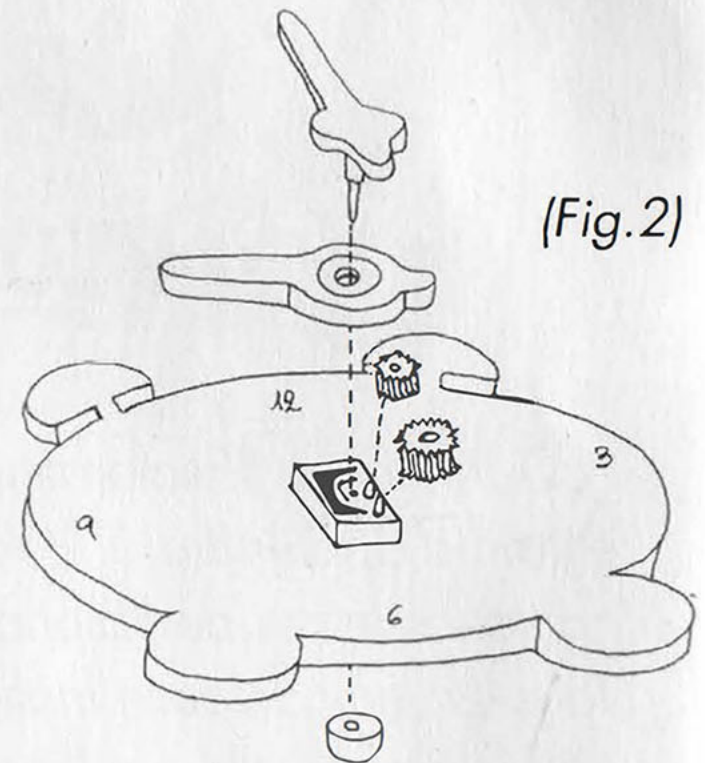
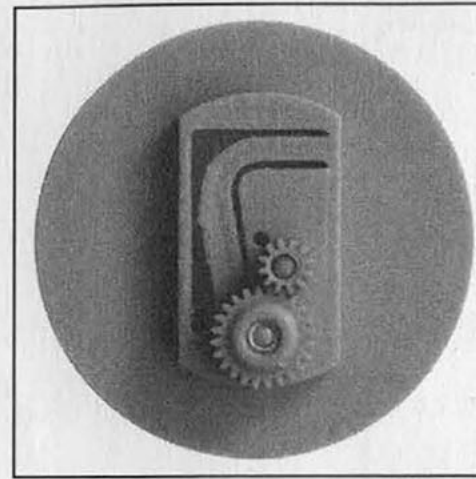
## Montage de l'horloge:

Mettre un peu de colle sur la partie "A" du mécanisme à engrenage et l'encastrer au centre de l'horloge en carton (fig.1)

Assembler ensuite les 2 roulettes (en positionnant la petite au-dessus) et les aiguilles de l'horloge, en plaçant le pivot en-dessous, comme indiqué sur la fig.2.



(Fig. 1)



(Fig. 2)

## But du jeu

Le but du jeu consiste à gagner le premier 5 cartes-heure (ou cartes-Dora) en composant l'heure exacte sur le cadran du réveil.

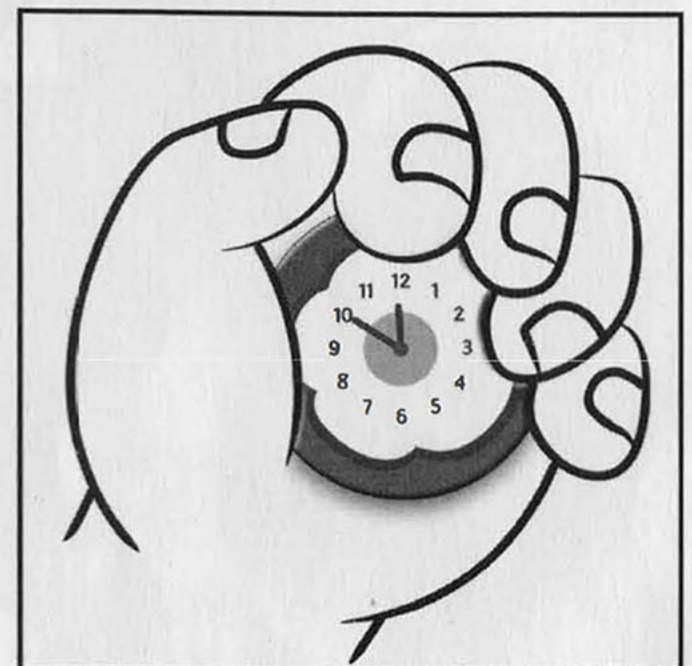
## Préparation du jeu

- \* Enlever du jeu les 4 cartes "avance et retard" (elles serviront pour le niveau de jeu supérieur)
- \* Mettre toutes les autres cartes (heure et Dora) dans le sac et les mélanger.
- \* Mettre le gros réveil au milieu de la table.

## Déroulement du jeu

C'est le joueur le plus jeune qui commence en prenant au hasard une carte dans le sac et en faisant bien attention à ne pas montrer aux autres joueurs le cadran du réveil dessiné sur l'autre côté de la carte (voir fig. 3).

\* S'il pioche une carte-heure, le joueur montre le côté avec l'heure inscrite en chiffres au joueur se trouvant à sa droite ; celui-ci doit déplacer les aiguilles du réveil de façon à leur indiquer exactement l'heure de la carte (voir fig. 4).



(Fig. 3)

Pendant ce temps, les autres joueurs comptent le temps qui s'écoule en répétant 10 fois, tous ensemble, lentement et à voix haute, "Tic Tac". A la fin de ce compte à rebours, il faut retourner la **carte-heure** pour vérifier l'exactitude de la réponse. Si le joueur de droite a réussi à placer correctement les aiguilles sur le réveil dans le temps imparti, il gagne la **carte-heure** ; dans le cas contraire, elle est remise dans le sac.

C'est ensuite au tour du joueur qui vient de répondre ; ce dernier devra piocher une autre carte et donc poser une autre question au concurrent suivant, et ainsi de suite.

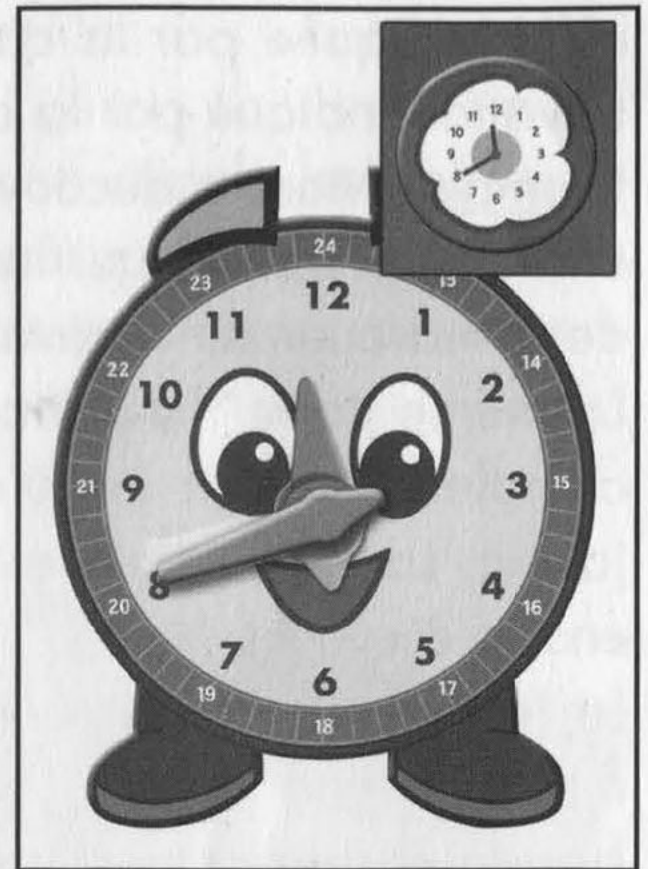
\* S'il pioche une carte-Dora, le joueur doit immédiatement prononcer à voix haute le nom de "Dora" et l'heure indiquée sur la carte (par exemple: "Dora! Il est 9 heures !"). Tous les autres joueurs (pas seulement celui à sa droite) devront alors se lever et indiquer l'heure en question avec leurs bras. Le premier qui devine l'heure exacte (on vérifie en retournant la **carte-Dora**) gagne la carte.

Attention: lorsque vous indiquez l'heure avec vos bras, rappelez-vous que seule la position frontale est valable, comme illustré sur la **carte-Dora** (voir fig. 5). Nous vous conseillons de vous entraîner un peu avant de commencer à jouer.

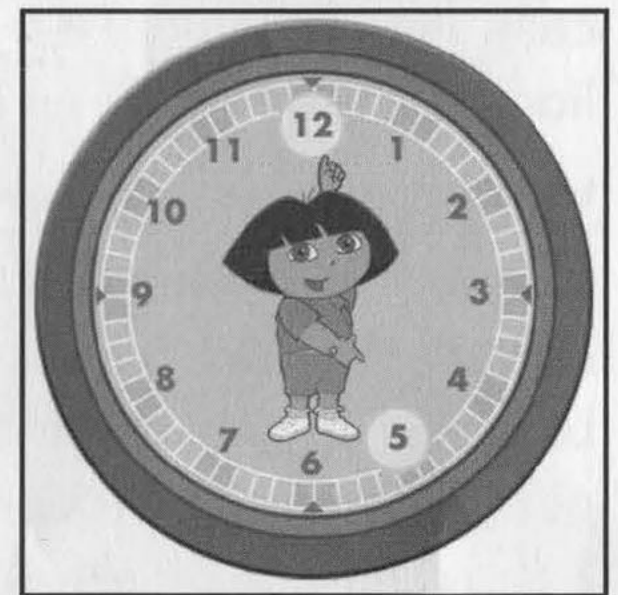
Le gagnant est le joueur qui arrive à collectionner 5 cartes au total (**heure** et/ou **Dora**).

Version pour les plus grands ou les experts:

Une version de jeu plus avancée prévoit l'utilisation des 4 cartes "**avance et retard**", qui sont disposées en cachant leur face avant de façon à ne faire voir que leur dos rouge. Au premier tour de jeu, une de ces cartes est découverte au hasard et doit rester bien visible au milieu de la table. Le jeu poursuit donc son cours suivant les règles ci-dessus en tenant toutefois compte du fait que l'heure à composer sur le réveil (dans le cas des **cartes-heure**) ou à montrer avec les bras (dans le cas des **cartes-Dora**) doit être



(Fig.4)



(Fig.5)

celle indiquée par la carte prélevée du sac, plus ou moins le retard ou l'avance indiqué par la carte découverte sur la table.

Exemple: Marc a découvert la carte "+ 5" et a ensuite pioché dans le sac une **carte-heure** qui indique 4:20 / 16:20. Le joueur à sa droite devra donc marquer sur le réveil 4:20, plus 5 minutes de retard, à savoir 4:25.

La même carte "**avance et retard**" reste valable pour un tour de jeu complet, à savoir jusqu'à ce que le sac retourne de nouveau au premier joueur. La vieille carte est alors enlevée du jeu et remplacée par une des cartes encore couvertes.

Le jeu se termine lorsque les 4 cartes "**avance et retard**" sont toutes finies. Le gagnant du jeu est le joueur qui a ramassé le plus de **cartes-heure** et de **cartes-Dora**.

Etant donné que le contrôle de l'exactitude des réponses n'est pas immédiat, cette version du jeu est conseillée seulement aux enfants s'étant déjà familiarisés avec l'heure ou bien jouant en présence d'un adulte.

#### VARIANTE DE JEU 1 - TROUVE L'HEURE

Enlever du jeu les cartes "**avance et retard**". Toutes les autres cartes doivent être éparpillées sur la table, tournées du côté avec l'heure en chiffres. Le joueur le plus jeune commence en prenant le réveil et, sans se faire voir par les autres, marque l'heure de son choix en déplaçant les aiguilles. Il montre ensuite le réveil à tous les participants qui doivent prendre le plus rapidement possible, sur la table, la carte avec l'heure qui se rapproche le plus de celle du réveil. Lorsque tous les joueurs ont pris une carte, il faut contrôler qui s'est le plus rapproché de l'heure indiquée sur le réveil. Le gagnant peut garder la carte et les autres cartes seront remises sur la table. En cas de parité, c'est l'heure par défaut qui gagne.

Exemple: le réveil indique 8:20. Anne a pris la carte indiquant 7:20 tandis que Marc a pris celle qui indique 9:20. La gagnante est donc Anne, car elle est plus proche de 8:20 par défaut.

Faute de possibilité de contrôle, la présence d'un adulte est également conseillée pour ce niveau de jeu.

## L'ALPHABET AVEC DORA

Le jeu, sous le signe de la gaieté et de l'amusement, stimule les capacités d'observation et d'association des enfants qui, grâce à un encastrement unique pour chaque lettre de l'alphabet, s'amuseront seuls ou en compagnie de leurs camarades, sans l'aide d'un adulte.



### ÉLÉMENTS DU JEU

- 4 fiches représentant les 4 saisons
- 26 cartes estampillées des lettres de l'alphabet

### DÉROULEMENT DU JEU

#### 1<sup>er</sup> Niveau

Pour commencer, sélectionner une fiche représentant une saison et détacher les cartes correspondant aux lettres de l'alphabet, encastrees sur la fiche.

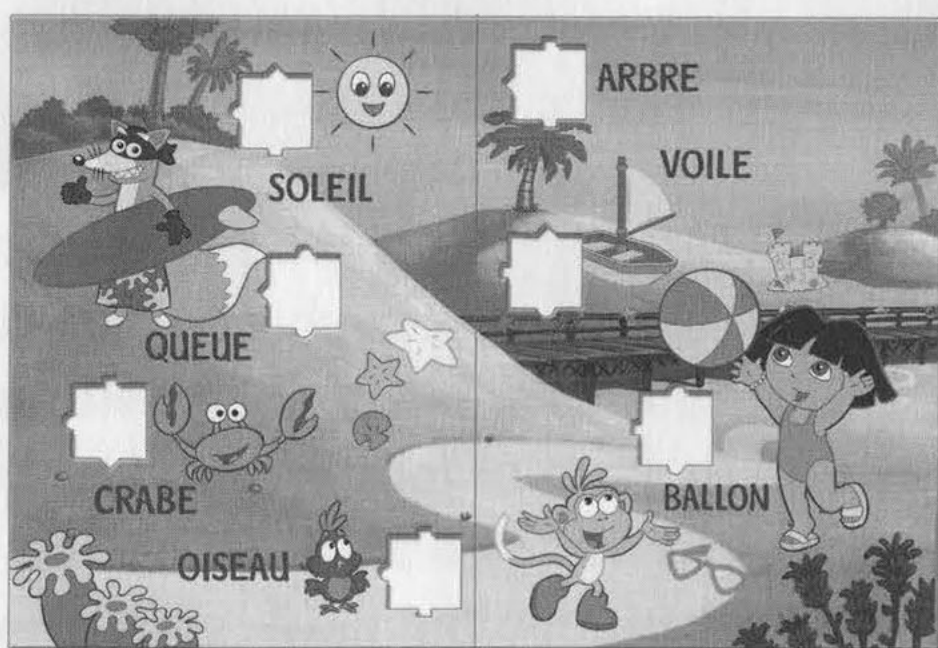
Après avoir choisi une lettre, votre enfant doit l'encaster sur la fiche, en correspondance de l'objet et du mot qui commence par cette lettre.

Afin que votre enfant puisse vérifier directement les choix effectués, et en contrôler l'exactitude, chaque lettre de ce jeu ne peut s'encaster qu'en un seul endroit, à proximité du mot qui commence par cette lettre.

Avant d'accéder au niveau suivant, il est recommandé de jouer avec toutes les fiches, les unes après les autres ; ainsi, votre enfant reconnaîtra et visualisera plus rapidement toutes les lettres de l'alphabet.



## 2ème Niveau



On joue avec une seule fiche à la fois mais la difficulté est multipliée du fait que l'on rajoute des lettres ; le nombre de lettres est ainsi supérieur à celui effectivement nécessaire pour recomposer les fiches et certaines lettres sont donc incorrectes.

## 3ème Niveau

Pour ce niveau il est nécessaire de regrouper les lettres et de choisir une ou deux fiches représentant une situation (en fonction du nombre de joueurs: 2 ou 4). Tour à tour, chaque joueur pioche une lettre à la fois. Si la lettre correspond à un mot de la fiche possédée le joueur l'encastre sur le mot qui présente la même initiale, sinon, il faut remettre la lettre dans la pioche et le tour passe au joueur suivant. Le gagnant est celui qui complète en premier sa fiche.

### Éléments du jeu :

**24 cartes-puzzles qui forment 12 images numéro / quantité**

Pour compléter ce fantastique parcours éducatif, Dora enseignera à votre enfant les premiers éléments de l'arithmétique ! Chaque carte est composée d'une quantité d'objets ou de sujets de l'univers de Dora et de son équivalent en chiffre ; une petite aide est fournie grâce à l'illustration des mains sous chaque symbole numérique.

Votre enfant devra, dans un premier temps, séparer les 24 cartes-puzzles puis les poser devant lui, sur la table. Ensuite il lui faudra associer correctement chaque chiffre à la quantité correspondante d'objets ou de sujets illustrés. Chaque carte-puzzle a été étudiée pour ne s'encaster qu'avec la pièce correspondante, ce système d'autocorrection permet à votre enfant de contrôler l'exactitude de ses choix, sans l'aide d'un adulte.

