

RÈGLES DU JEU

CONSIDÉRATIONS POUR LES PARENTS

Voici un jeu de société très amusant qui prévoit deux modes de jeu, avec des niveaux de difficulté différents. Le mode le plus simple est conçu pour les enfants de 5 à 7 ans ; le mode de jeu avancé s'adresse aux enfants de 7 à 10 ans. L'objectif principal du jeu est d'apprendre aux enfants à lire l'heure aussi bien avec les aiguilles qu'avec l'horloge numérique. En même temps qu'ils comprennent comment calculer l'heure et les minutes, les enfants acquièrent les concepts d'horaires associés au matin et à l'après-midi et se familiarisent avec les différentes façons conventionnelles d'indiquer les heures du jour : par exemple, pour indiquer 24 heures dans le langage commun, on utilise le terme « minuit pile », et pour 12 heures, « midi » et ainsi de suite. Le jeu aide également à reconnaître et à organiser les activités typiques qui rythment les jours de la semaine : les cartons sont organisés de manière que les enfants apprennent à catégoriser les actions quotidiennes dans le temps, en associant des événements différents à des moments différents et en apprenant ainsi à s'orienter dans le temps. Dans la version la plus simple, les horaires proposés sont plus éloignés dans le temps, à intervalles de 15 ou 30 minutes (par exemple, 9 h 00, 9 h 15, 9 h 30 et ainsi de suite...). Dans la version pour les plus grands, les enfants apprennent également les horaires espacés de 5 minutes (9 h 05, 9 h 10). Les règles du jeu décrivent ci-dessous le mode de jeu le plus complexe et, à la fin, fournissent quelques explications concernant le mode le plus simple.

PRÉPARATION

Le jeu est conçu pour 2 à 7 joueurs. On commence par distribuer les cartons « Ma journée » en fonction du nombre de concurrents. Lorsque les joueurs sont moins de sept, on exclut un carton du jeu (par exemple, si les joueurs sont au nombre de 6, on éliminera un carton). On mélange et on place les cartes-loto face cachée sur le plateau de jeu, en les distribuant le plus équitablement possible entre les 6 emplacements. On place ensuite le tas de carte « Devine l'heure » sur l'emplacement orangé. L'horloge avec les aiguilles doit être accessible à tous les concurrents.

DÉROULEMENT

Chacun à leur tour, les concurrents pêchent une carte-loto sur le plateau. Lorsque la carte appartient à la « journée » du joueur, il la place sur son carton, dans le cas contraire, il la replace sur l'un des 6 tas de cartes sur le plateau. Si la carte pêchée est une carte « quiz », le concurrent doit piocher la première carte du tas « Devine l'heure » et répondre au quiz qui correspond à la couleur de la carte-quiz pêchée : si la carte-quiz est verte, il devra lire l'horaire inscrit dans le rectangle vert de la carte « Devine l'heure ». Le premier à avoir complété son carton « Ma journée » sera le gagnant.

COMMENT RÉPONDRE AUX QUIZ

Pour répondre à un quiz, le joueur doit lire l'horaire inscrit en numérique sur la carte « Devine l'heure » puis reproduire l'horaire sur le cadran de l'horloge en faisant attention à placer correctement l'aiguille des heures et celle des minutes. Pour contrôler s'il a bien placé les aiguilles, il peut retourner la carte « Devine l'heure » et vérifier la solution. Si sa réponse est correcte, il pêche deux autres cartes-loto. Si sa réponse n'est pas correcte, il doit remettre une des cartes de son carton (s'il en possède déjà) sur l'un des tas du plateau. Les cartes-quiz et les cartes « Devine l'heure » qui ont déjà servi sont exclues du jeu (lorsque les cartes sont finies, on les mélange et on les replace sur le plateau).

MODE DE JEU POUR LES PLUS PETITS

Les plus petits ou les enfants qui ne maîtrisent pas encore la lecture de l'heure, peuvent choisir un mode de jeu plus simple. On appliquera les règles de jeu décrites ci-dessus tout en excluant les cartes-quiz et les cartes « Devine l'heure ». On pourra toutefois proposer à l'enfant qui gagne une carte d'essayer de lire l'heure inscrite sur la carte pêchée.