

AVANT ET APRÈS

Découvre les premiers concepts temporels !

INSTRUCTIONS

Le matériel de jeu permet de mettre en place trois types d'activités différentes. Avec le *Jeu des Séquences* et le *P'tit Loto*, les enfants apprennent à ordonner trois scènes d'une séquence temporelle et acquièrent ainsi les concepts de « avant », « après » et « enfin ». Avec le jeu *Invente une Histoire*, ils utilisent les cartes pour construire des histoires et des récits en toute liberté.

LE JEU DES SÉQUENCES

On commence par choisir les cartes des séquences dont la bande est de la même couleur (par exemple, les cartes identifiées par une bande bleue). On assemble ensuite la séquence composée des trois cartes en respectant l'ordre temporel, en les insérant sur la base prévue à cet effet. On accoste la barre de vérification au bas de la base : si trois visages souriants apparaissent, la séquence est correcte. Dans le cas contraire, on rectifiera la séquence de manière à former la bonne séquence. On répètera la même activité jusqu'à avoir assemblé les huit séquences différentes.

LE P'TIT LOTO

Ce jeu est conçu pour plusieurs joueurs auxquels on distribue le même nombre de barres de vérification. On place ensuite les cartes représentant les scènes sur la table, face cachée. Chacun leur tour, les enfants pêchent une carte, celui dont la barre de vérification est de la même couleur que la carte la prend et la place sur sa base. Le premier à avoir complété sa séquence (ou ses séquences) gagne.

INVENTE UNE HISTOIRE

On mélange les cartes puis on en pêche trois (ou cinq) au hasard avant de les placer face visible sur la table, sans respecter ni la couleur ni la séquence temporelle. Le joueur construit alors une histoire en s'inspirant librement des images et en reliant les scènes entre elles. On peut aussi jouer de manière coopérative : un joueur pêche une carte et commence son récit ; le joueur suivant en pêche une autre et continue l'histoire en reliant son propre récit à la situation précédente et ainsi de suite.

