

Ding! Dong! C'est l'heure!

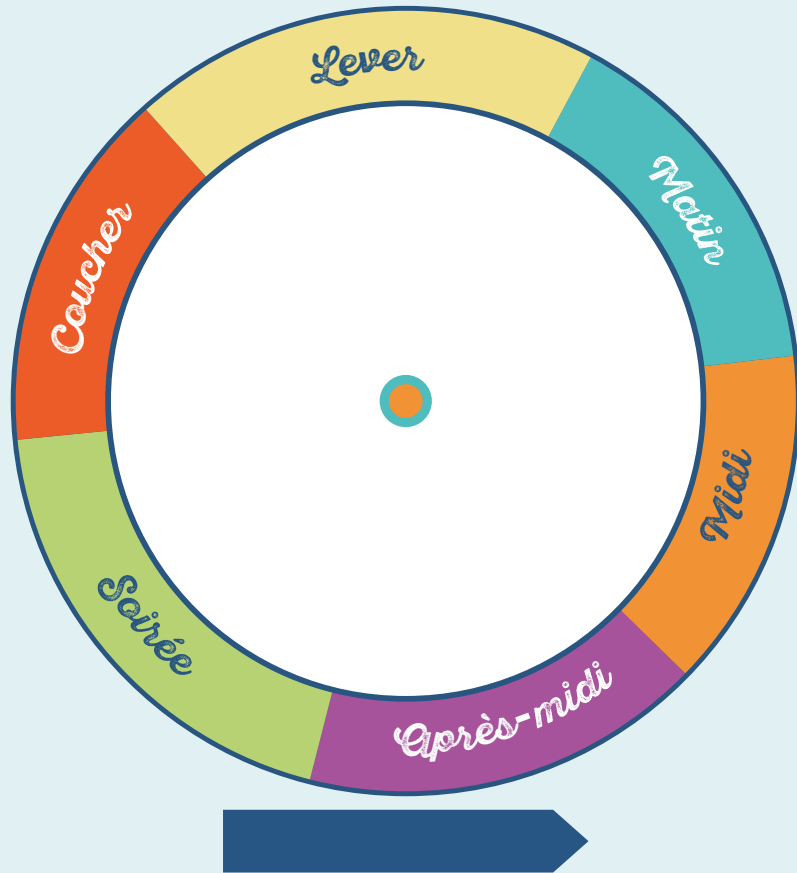


Préparation
de l'horloge :

Découper l'horloge et la
flèche. Fixer cette dernière
au centre avec une attache
parisienne.

Point d'attention :

Ces cartes peuvent aussi permettre de jouer au memory ou au loto, deux jeux appréciés des petits. Pour cela, il convient de dupliquer deux fois les planches de cartes avant de les découper. Pour le loto, il faudra cinq plateaux en plus des 30 cartes ; pour le memory, il faut deux jeux de 30 cartes.



Découpe le long des pointillés



Ding ! Dong ! C'est l'heure !

RÈGLES DU JEU

Ce jeu se compose de 30 cartes représentant les différents moments de la journée d'un tout-petit et d'une horloge simplifiée donnant les grandes parties d'une journée. Plusieurs jeux sont possibles, vous trouverez les règles au dos des cartes.

L'HORLOGE SONNE :

Une fois les cartes mélangées et étalées sur la table, chaque joueur fait tourner l'aiguille de l'horloge. En fonction de la case sur laquelle elle s'arrête, le joueur choisit une carte et explique ce qu'il fait généralement à ce moment-là, quelque chose qu'il aime bien ou quelque chose qu'il aime moins. Les plus grands adaptent leurs activités par rapport à celles représentées sur les cartes. C'est l'occasion d'un bon moment de partage en famille !

LOTO :

Chacun des joueurs choisit une planche. Les cartes sont à l'envers au centre de la table. Le plus jeune joueur commence. Il pioche une carte et la décrit au groupe. Celui qui a la carte décrite sur sa planche l'y dépose et en pioche une autre, qu'il décrit à son tour. La partie se termine lorsque tous les joueurs ont complété leur planche. À la fin du jeu, tous les joueurs prennent le temps d'observer les cartes et chacun choisit celle qu'il préfère et explique pourquoi.

C'EST L'HEURE :

Chaque carte représente un des différents temps de la journée d'un enfant, du lever au coucher. Le but est de les aligner dans l'ordre chronologique pour reconstituer une journée complète. Pour ce faire, chacun pioche tour à tour une carte et la dépose face visible dans la frise chronologique qui se crée au fur et à mesure. Au fil du jeu, les cartes piochées s'intercalent entre celles déjà déposées sur la table. La partie est finie quand toutes les cartes ont été alignées.

MA JOURNÉE :

Une fois les cartes mélangées et étalées sur la table, chacun en choisit une ou deux qui expriment ce qu'il a préféré dans sa journée, et/ou ce qu'il a moins aimé. Puis, chacun son tour, les joueurs dévoilent les cartes choisies et racontent les moments qui s'y rattachent.

Pour ceux qui le souhaitent, cette activité peut précéder ou être intégrée à un temps de prière en famille ! L'idée est de s'arrêter et de prendre un moment pour regarder ce qu'on a vécu de bon, de beau, de bien et de moins bien dans notre journée. On peut ainsi s'ouvrir à la présence de Dieu, le remercier, le louer et lui confier cette journée et les personnes rencontrées. C'est l'occasion de s'initier ensemble au don de soi et au pardon.

MÉMOY :

Une fois les 60 cartes étalées faces cachées sur la table, le premier joueur en retourne deux. Si les cartes sont identiques, il les récupère, les pose à côté de lui et rejoue. Si les cartes ne sont pas identiques, il les retourne de nouveau faces cachées. C'est alors à la personne suivante de jouer.

La partie est terminée lorsque toutes les paires ont été trouvées.

