

FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons différentes :

Tu as placé les 3 cubes Piège sur la zone Carottes avant d'avoir terminé le puzzle : **MINCE !**
Nono n'a plus rien à se mettre sous la dent !



Retente l'aventure en jouant, si besoin, selon les règles de la variante « **CHACHA** » (voir ci-dessous).

VARIANTES



CHACHA

Joue en utilisant la **face Imagier** de la carte Histoire. Celle-ci t'aide à mieux voir les 6 détails à chercher, et elle te les montre dans l'ordre de construction du puzzle ! Merci qui ?



PAPOU

Joue en utilisant la **face Noir et blanc** de la carte Modèle ! Sauras-tu relever le défi en assemblant les cubes sans l'aide des couleurs ?

5

Tu as entièrement reconstitué le puzzle et il te reste au moins 1 carotte : **BRAVO !**
Tu es parvenu à aider Nono !



Tu peux passer à l'histoire suivante, ou bien rejouer cette histoire selon les règles de la variante « **PAPOU** » ou de la variante « **MIMA** » pour augmenter la difficulté.



MIMA

Joue **sans carte Modèle**, en assemblant les cubes sur les cases vides de la zone Puzzle ! Alors, cap ou pas cap ?

POUR ALLER PLUS LOIN

Avec ses **histoires** illustrées, ses **détails** à chercher et ses **cubes** à manipuler, *Les Aventures de Nono* est un jeu **3 en 1** qui offre une grande liberté d'approche et d'utilisation. Joué selon les règles proposées dans ce livret, il te permet :

- d'**entrer en douceur** dans le monde du jeu de société ;
- de **mobiliser ton attention et ta compréhension** le temps d'une lecture partagée ;
- d'**enrichir ton vocabulaire** à partir de situations familières ;
- d'**aiguiser ton sens de l'observation** en repérant et en distinguant les objets, les couleurs, les motifs et les quantités ;
- d'**exercer ta motricité fine et ta coordination** en manipulant et en assemblant.

Tu peux aussi inventer tes propres règles pour jouer selon tes envies, ou continuer à explorer et à apprendre avec ces **activités complémentaires** :



Mimer et faire deviner

Amuse-toi à mimer les actions des personnages ! Par exemple : arroser les légumes du potager, étaler de la pâte avec un rouleau, jouer de la guitare, compter les yeux fermés, se brosser les dents, etc.



Raconter

Après avoir écouté l'une des aventures de Nono, essaie de la raconter avec tes propres mots (en t'aidant ou non des cartes Modèle et Histoire correspondantes).



Se questionner

À chaque histoire son lot de questions ! Par exemple, pourquoi Nono a-t-il enfilé des bottes ? À quoi servent des gants de cuisine ? Que voit-on à travers la fenêtre de la salle de bain ? Etc.



Catégoriser

Choisis une carte Modèle et nomme tous les légumes, tous les animaux ou tous les vêtements que tu vois. Tu peux aussi t'amuser à chercher des objets qui roulent, qui coupent, qui protègent, qui flottent, etc.

CRÉDITS

Auteurs : Marie et Wilfried Fort
Illustrateur : Jérémie Parigi
Responsable de gamme : Marion Stromboni
Cheffe de projet : Philippine Ballié
Graphiste : Cindy Roth
Modélisation : Alex Szyjan
Relectrice : Maëva Debieu Rosas



6

Les CuBeS Puzzle de Nono

LIVRET DE RÈGLES

LES PERSONNAGES



NONO

Petit lapin souriant et gourmand, il raffole de carottes et de jeux de société !



CHACHA

Coquine et créative, elle passe son temps à faire des blagues à son grand frère et à ses parents !



MIMA

Maman curieuse et câline, elle aime observer la nature et composer de jolis bouquets colorés !



PAPOU

Musicien doux et rêveur, c'est un papa qui adore cuisiner de bonnes tartes pour toute la famille !



LES 3 PIES

Ce sont les voisins des lapins. Rusées et malicieuses, elles ne manquent jamais une occasion d'embêter Nono !

1

L'HISTOIRE



Aujourd'hui, Nono et sa famille ont prévu d'aller chercher au potager de quoi préparer une délicieuse tarte, qu'ils iront déguster au bord du lac avant d'aller se balader en forêt !

En prévision de cette journée bien chargée, Nono a glissé 3 belles carottes dans sa poche : mieux vaut être prévoyant, en cas de petit creux... Mais ses voisines les pies entendent bien le suivre dans ses aventures afin de lui voler ses précieux légumes !

Aide le petit lapin à éviter les pièges de ces chipies de pies !

MATÉRIEL

9 cubes creux, dont :



6 cubes Puzzle avec Nono à l'intérieur

3 cubes Piège avec des pies à l'intérieur

5 cartes Modèle avec :



1 face Couleur

1 face Noir et blanc

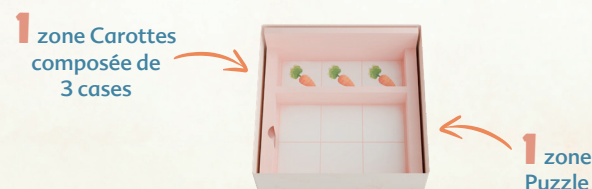
5 cartes Histoire avec :



1 face Texte

1 face Imagier

1 boîte de jeu avec :



1 zone Carottes composée de 3 cases

1 zone Puzzle

2

BUT DU JEU

Découvre l'une après l'autre les aventures de Nono et **reconstitue** le puzzle de chacune d'elles en utilisant les bons cubes, et en évitant les pièges des pies !



MISE EN PLACE

1

Sors les 9 cubes de la boîte et dispose-les devant toi, en plaçant leurs **faces trouées** contre le sol ou la table, afin que celles-ci ne soient **pas visibles**.



2

Prends une **carte Histoire** (la numéro 1 pour ta première partie) et glisse-la entre la zone Carottes et le rabat de la boîte, **face Texte vers toi**.

3

Prends la **carte Modèle** correspondant à ton histoire et place-la sur la zone Puzzle de la boîte, **face Couleur visible**.

LA PARTIE PEUT MAINTENANT COMMENCER !

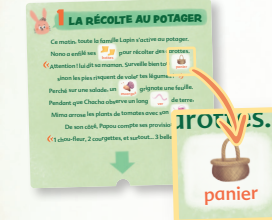
3

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1 DÉCOUVRE L'HISTOIRE !



Pour commencer, **observe** quelques instants l'illustration de la carte Modèle et essaie d'imaginer l'histoire qu'elle raconte, ou de décrire ce que tu vois.



Puis, un joueur lecteur lit le texte de la carte Histoire à voix haute, en suivant les lignes du doigt pour indiquer son avancée. **Écoute** attentivement sa lecture, et essaie de lire avec lui les mots illustrés du texte. Ceux-ci constituent les 6 détails importants de l'histoire, qui seront à retrouver sur les cubes. Prends donc le temps d'observer leurs formes, leurs couleurs, leurs quantités, etc.

2 RECONSTITUE LE PUZZLE !

Maintenant que tu connais l'histoire, **retrouve les 6 cubes** qui te permettront de reconstituer à l'identique l'illustration de la carte Modèle. Mais attention à ne pas tomber dans les pièges tendus par les pies ! Pour les éviter, **choisis un premier détail important** de l'histoire (mot illustré du texte) et **cherche-le** sur les cubes. Quand tu penses l'avoir trouvé, retourne le cube et **regarde à l'intérieur** pour vérifier ton choix :



Si tu vois Nono, c'est bien joué !

Place le cube sur la portion d'image correspondante de la carte Modèle. La face sur laquelle tu as repéré le détail doit être placée vers le haut, afin de reconstituer le puzzle.



Si tu vois une pie, aïe aïe aïe !

Tu es tombé dans un piège et la pie te vole 1 carotte ! Si tu regardes bien, le détail sur le cube est différent de celui illustré sur la carte Histoire. Place alors ce cube sur une case de la zone Carottes, face trouée vers le haut afin de voir la pie.

Procède de la même façon avec chacun des autres détails importants de l'histoire.

4