

3rd game possibility: the jigsaw

For one child aged 4+.

Aim of the game:

Who can assemble the jigsaw and find the 10 differences?

Preparation:

The wooden pieces, the flour bag and dice are not needed and remain in the game box.

The **game board** is placed on the table with all the **16 jigsaw pieces** and the **picture base** next to it.

How to play:

Your child should assemble the **jigsaw** on the **picture base**.

The finished jigsaw will then be compared with the picture on the **game board**: Observe closely to discover the 10 hidden differences. The solutions are hidden in the following story, which can be read out loud.

A lot of things happened today down on the farm! See if you can discover every-thing that has been done. The farmer's wife has been in the garden. She has picked crunchy **apples** from the tree and put them into the big basket (1). Meanwhile the farmer has brought the cosy **sheep** from the meadow to the stable (2).

The **hen** has made itself comfortable high up in the attic and has laid an egg (3). Rabbit Max has pinched a **carrot** from the garden and now is nibbling happily on it. The **hay** no longer lies on the cart: it has been exhausting for the farmer's wife and the farmer to get it up to the hayloft (5)! The cheeky **mice** have discovered it immediately and, squeaking, rollick about in it (6). Nelly, the **horse**, has trotted to the drinking trough and as it is very thirsty dips its muzzle into the water (7). In the oven one can see the **bread** (8) that the farmer's wife has baked. What a delicious dinner that will be!

The farmer's wife has milked Carla, the cow: the **milk churn** (9) still stands in front of the stable. Up in her box room diligent grandma Anna is knitting: she has just finished the **jumper** made of cosy sheep wool (10). For whom do you think she knitted it?

Variants:

If your child already has some practice at doing jigsaws, they can assemble the pieces without the picture jigsaw-base or insert the pieces directly into the slots of the game board. That will be quite difficult as there will be differences between the picture and the jigsaw pieces.

Jeu Habermas n° 4264

Jeu&Puzzle: A la ferme

D'où vient le lait?

Un puzzle bien particulier pour jouer, apprendre et observer: c'est un jeu évolutif pour les tout-petits **dès 2 ans**.

Conception et jeu: Atelier Rohner & Wolf/Bâle, Suisse

Illustration: Anja Rieger

Durée d'une partie: env. 5 à 15 minutes par jeu

Chers parents,

Ce Jeu&Puzzle comprend trois possibilités pour jouer et s'occuper. Il sera un compagnon de longue durée car il est évolutif:

- **Jeu de classement** avec lequel votre enfant va s'initier aux couleurs et aux formes et découvrir le monde de la ferme. En dialoguant avec votre enfant, vous lui apprendrez d'où vient le lait, les œufs et la laine. Convient **dès 2 ans**.
- Un simple **jeu de dé**, pour enfants **dès 3 ans**.
- Un **puzzle** demandant aussi une bonne observation, **dès 4 ans**.

Votre enfant sera en outre incité à laisser libre cours à son imagination et à raconter lui-même des histoires.

Retirez les pièces du puzzle avec précaution et détachez-les.

Contenu:

- 1 fermier
- 1 fermière
- 5 animaux de la ferme
- 1 tracteur
- 1 sac de farine
- 1 arbre
- 1 plateau de jeu stable avec des découpes
- 16 pièces de puzzle
- 1 modèle
- 1 dé multicolore avec des symboles
- 1 règle du jeu



1ère suggestion: le jeu de classement

Pour un enfant **dès 2 ans** et un adulte.

A la ferme, il y a beaucoup de choses à découvrir: la grande ferme, différents ani-maux, le jardin et les champs. Et la fermière et le fermier sont débordés de travail!

But du jeu:

Classer tous les animaux et les objets dans les découpes correspondantes.

Préparatifs:

Les pièces du puzzle, le modèle et le dé restent dans la boîte.

Poser le plateau de jeu sur la table. Poser les **pièces en bois** et le **sac de farine** devant votre enfant.

Déroulement du jeu:

Votre enfant choisit la fermière ou le fermier, prend le pion dans sa main et l'amène vers les animaux et les objets. Si le pion est amené par exemple vers la vache, votre enfant prendra alors la vache et la posera dans la découpe correspondante du plateau de jeu. A la fin du jeu, il faudra aussi placer le fermier et la fermière.

Pendant ce jeu, dialoguez avec votre enfant et parlez-lui de tout ce qui a rapport à la ferme en introduisant des notions de couleurs et de bruits. Dans les découpes du plateau de jeu sont dessinés des objets du monde animal et végétal:

- Sur le pommier poussent les pommes. Avec les pommes, on fait du jus de pommes.
- La farine provient de céréales moulues. Avec la farine, on peut faire du pain.
- La poule pond des œufs.
- La vache nous donne du lait. Avec le lait, on fait des yaourts, du fromage et du fromage blanc.
- Le mouton nous donne sa laine pour qu'on en tricote des habits.
- Nous pouvons manger du saucisson et du jambon grâce au cochon.

Faites faire des petits exercices à votre enfant pour qu'il cherche et devine, p. ex:

"Le fermier va chercher l'animal qui pond des œufs".

"Le fermier va vers l'animal qui fait « meuh »".

"La fermière va vers un animal blanc et l'amène dans son écurie".

"La fermière veut faire du jus de pommes. Qu'est-ce qu'elle doit prendre pour cela?"

Fin du jeu:

Votre enfant a **rangé** toutes les pièces **correctement**? Il peut alors passer au jeu de dé.

2ème suggestion: le jeu de dé

Un jeu avec un dé multicolore avec symbols, pour 1 enfant **dès 3 ans** et un adulte.

But du jeu:

Qui va particulièrement bien aider le fermier ou la fermière?

Préparatifs:

Les pièces du puzzle et le modèle restent dans la boîte.

Votre enfant choisit la **fermière** ou le **fermier** comme pion. Vous prenez l'autre pion. Classer les animaux et les objets dans le **plateau de jeu**.

Déroulement du jeu:

Chacun lance le dé une fois à tour de rôle. L'enfant commence.

Sur quelle couleur est tombé le dé? Le joueur fait avancer son pion vers un animal/objet de la couleur correspondante, il prend l'animal/l'objet et le garde pour lui (p. ex. le cochon si le dé est tombé sur le point rose, le tracteur si le point est vert, le sac de farine si le point est blanc).

Les animaux et les objets de la couleur correspondante ont déjà été tous pris? On a le droit de lancer le dé encore une fois.

Si le dé tombe sur le soleil, on a le droit de prendre n'importe quel animal ou objet.

Si le dé tombe sur le nuage, il faut éviter que quelque chose ne soit mouillé. L'un des animaux ou objets déjà récupérés est remis dans le plateau de jeu.

Exception:

le pommier est content d'être arrosé. On ne le remet pas dans le plateau de jeu.

Celui qui n'a que le pommier jusqu'à maintenant a de la chance:

il a le droit de le garder.

Celui qui n'a encore rien, ne redonne rien.

Fin du jeu:

Jouer jusqu'à ce que tous les animaux et tous les objets soient répartis entre les joueurs. Chaque joueur met toutes ses affaires les unes derrière les autres pour en faire une rangée.

Celui qui a la plus grande rangée a bien travaillé et il est le gagnant.

Si la rangée est de la même longueur pour les deux joueurs, ils gagnent tous les deux.

C'est très bien, car à la ferme les travaux sont facilités quand tout le monde s'y met!

3ème suggestion: le puzzle

Pour 1 enfant dès 4 ans.

But du jeu:

Qui va pouvoir faire le puzzle et trouver les 10 différences?

Préparatifs:

Les pièces en bois, le sac de farine et le dé restent dans la boîte.

Poser le **plateau de jeu** sur la table. Poser les **16 pièces du puzzle** et le **modèle** à côté.

Déroulement du puzzle:

Votre enfant va faire le **puzzle** en posant les pièces sur le **modèle**.

Une fois qu'il aura fini, il pourra le comparer avec l'illustration du **plateau de jeu**.

Maintenant, il faut bien observer l'image, car 10 différences se sont glissées dans le puzzle.

Pour les trouver, écoute bien la petite histoire qui suit:

Aujourd'hui, plein de choses se sont passées à la ferme! Regarde si tu vas pouvoir toutes les découvrir. La fermière est allée au jardin. Elle a cueilli les belles **pommes** du pommier et les a mises dans le grand panier (1). En même temps, le fermier a été chercher le **mouton** à la douce laine. Il était dans le pré et le fermier l'a ramené dans l'étable (2).

La **poule** qui était au grenier y a pondu un œuf (3). Le lapin Max a dérobé une **carotte** dans le jardin (4) et il est en train de la croquer. Le **foin** n'est plus sur le chariot : le fermier et la fermière ont eu beaucoup de travail pour le mettre en haut dans la grange (5)! Les **souris** n'ont pas perdu de temps pour s'y fourrer et elles s'amusent comme des folles en poussant des petits cris (6). Le **cheval** Henri est à côté de la citerne. Il a soif et a trempé ses narines dans l'eau (7). Le **pain** (8) que la fermière a préparé est en train de cuire dans le four. Ça va être bon!

Le fermier est en train de traire la vache Karla. Le **pot de lait** (9) est encore devant l'étable. En haut dans la maison, la grand-mère Marie vient de finir un **pull** qu'elle a tricoté avec une pelote de laine (10). Pour qui est-il?

Variante:

Si votre enfant sait déjà bien faire des puzzles, il pourra assembler les pièces sans se servir du modèle ou les poser directement dans les découpes du plateau de jeu. Ce sera plus compliqué, car il y a de grandes différences entre l'illustration et les pièces du puzzle.

Habermäß-spiel Nr. 4264

Spel & puzzel Boerderij

Waar komt de melk vandaan?

Een heel bijzondere puzzel om te spelen, te leren en goed bij op te letten; om samen mee op te groeien voor de allerkleinsten **vanaf 2 jaar**.

Concept en spel: Atelier Rohner & Wolf /Bazel Zwitserland

Illustraties: Anja Rieger

Speelduur: elk ca. 15 minuten.

Lieve ouders,

deze spel & puzzel bevat drie spel- en bezigheidsmogelijkheden en groeit zodoende mee met de leeftijd van uw kind:

- een **sorteespel**, waarbij uw kind leert om kleuren en vormen te onderscheiden en gedurende het gesprek verneemt waar de melk, de eieren en de wol vandaan komen – geschikt voor kinderen **vanaf 2 jaar**;
- een eenvoudig **dobbelspel** voor kinderen **vanaf 3 jaar**;
- een **puzzel- en raadspel** waarbij goed moet worden opgelet **vanaf 4 jaar**.

Bovendien wordt uw kind gestimuleerd om met behulp van het spelmateriaal vrij te spelen en zelf verhaaltjes te bedenken.

Haal de puzzelstukken, voordat met het eerste spel kan worden begonnen, voorzichtig uit het spelbord en maak ze van elkaar los.

Spelinhoud:

- 1 boer
- 1 boerin
- 5 boerderijdieren
- 1 tractor
- 1 zak meel
- 1 boom
- 1 stevig spelbord met uitsparingen
- 16 puzzelstukken
- 1 voorbeeldplaat
- 1 gekleurde dobbelsteen met speciale afbeeldingen
- 1 spelhandleiding

