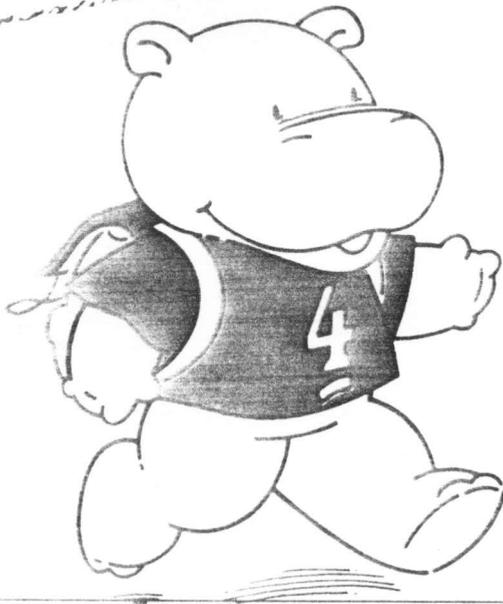


Les jeux de mes
4 ans
avec Hippo Câlin



NOW I'M 4- MY GAMES WITH CUDDLY HIPPO

ICH BIN 4- HIPPO NILPFERD SPIELT MIT MIR!

SPELLETJES VOOR 4-JARIGEN MET NIJLPAARDJE TROETEL

LOS JUEGOS DE MIS 4 AÑOS CON EL HIPOPÓTAMO MIMOSO



JEUX NATHAN



LES JEUX DE MES 4 ANS AVEC HIPPO CÂLIN

Conçus pour les très jeunes enfants et basés sur la relation affective mère-enfant.

Bonjour ! Je suis Hippo Câlin, la petite peluche.

Garde-moi bien tout contre toi ; je te raconterai des histoires, je te montrerai mes jeux préférés ! Pour commencer, regarde avec moi tout ce qu'il y a dans ta valise.

Un puzzle d'Hippo Câlin (30 pièces)

Hippo écrit au tableau et Hippo à vélo, deux scènes à reconstituer et à recommencer !

Le mémo des complicités (40 images)

Sur chaque image, Hippo Câlin retrouve soit son papa, soit sa maman !

- Disposer toutes les images face visible, et, à tour de rôle, chaque joueur s'amuse à retrouver 2 images identiques.
- Ensuite, jouer, face cachée, avec un petit nombre d'images, puis avec un plus grand nombre. Chaque joueur retourne 2 images l'une après l'autre, si elles sont identiques, il les pose devant lui et rejoue ; si elles sont différentes, il les remet à l'envers sans les changer de place.
- A la fin du jeu, le gagnant est celui qui a le plus d'images identiques.

Un jeu de société : sur le chemin de l'école avec Hippo Câlin

(1 plateau de jeu - 8 cartes - 4 pions - 1 dé) 1 à 4 joueurs.

But du jeu : arriver le premier à l'école !

- Chaque joueur choisit un parcours "maison-école" et pose son pion sur la case "maison" de même couleur. Poser les cartes en pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.
- Lancer le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.
- A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases que de points obtenus au dé. S'il arrive sur une case :
 - "dés", il rejoue aussitôt.
 - "Hippo", il pioche une carte. Si c'est une carte chance (verte), il avance de 2 cases ; si c'est une carte malchance (rouge), il recule de 2 cases ;
 - "cartable", il passe un tour.

Un livret : Les jeux d'Hippo Câlin

A chaque page, un jeu d'Hippo Câlin !

- Joyeux anniversaire ! : relie chaque numéro au suivant par un trait de couleur et tu verras apparaître...
- Traces dans la neige : reconnais-tu les traces du canard, du cochon, du chien et d'Hippo Câlin ?
- Paysage à animer : Hippo se promène en montgolfière... à toi d'imaginer tout ce qu'il voit d'en haut. En appuyant avec un crayon sur les images des transferts, décore le paysage.
- Le coloriage d'Hippo Câlin : colorie Hippo Câlin, le lapin et le paysage.
- Le jeu d'ombres : regarde bien chaque dessin et retrouve leur ombre.
- Hippo Câlin est perdu : aide-le à retrouver son chemin jusqu'à son papa et sa maman.