

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4261

Zauberbaum



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 2001

Jeu Habermat6 n° 4261

Jeu&puzzle : l'arbre magique

Voici un puzzle bien particulier qui permet en même temps de jouer, d'apprendre et d'observer. Il accompagnera les enfants pendant longtemps. Pour les tout-petits **dès 2 ans**.

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

Illustration : Anja Dreier-Brückner

Durée d'un jeu : env. 5 à 15 minutes

Chers parents,

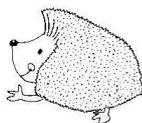
Ce jeu&puzzle contient **trois suggestions** pour jouer et s'occuper. Il sera un compagnon de longue durée :

- un **jeu de classement** initiant votre enfant à apprendre et à distinguer les couleurs et les formes. Il convient **dès 2 ans**
- un simple **jeu de dé**, **dès 3 ans**
- un **puzzle et jeu de devinettes** demandant aussi une bonne observation, **dès 4 ans**.

Ces jeux combinés inciteront également votre enfant à jouer tout seul, à laisser libre cours à son imagination et à raconter lui-même des histoires.

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu stable avec découpes
- 1 petite chenille
- 1 merle
- 1 chat
- 7 fruits à classer
- 16 pièces de puzzle
- 1 modèle
- 1 dé aux points de différentes couleurs



1ère suggestion : le jeu de classement

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

L'arbre enchanté porte des fruits de toutes sortes : poires, prunes, pommes et cerises ont poussé tout partout. Quel délice pour la petite chenille. Elle se promène de fruit en fruit et les goûte tous les uns après les autres : hum, qu'est-ce qu'ils sont bons ! Mais d'autres invités sont apparus dans le jardin : le merle malin et le gros matou.

But du jeu :

Quelle pièce va dans quelle découpe ? Classe toutes les pièces sans se tromper.

Préparatifs :

Laisser les pièces du puzzle, le modèle et le dé dans la boîte.

Poser le **tableau de jeu** sur la table. Mettre toutes les **pièces en bois** les unes à côté des autres devant l'enfant.

Déroulement du jeu :

Laissez votre enfant faire grignoter la **petite chenille** dans n'importe quel **fruit**. A chaque fois que la chenille aura goûté au fruit, votre enfant devra mettre la pièce dans la **découpe** correspondante du plateau de jeu. Après, la petite chenille vient dire bonjour au **merle malin** et au **gros matou**, qui sont aussi posés dans les découpes.

Afin que votre enfant apprenne à distinguer les **couleurs et les formes**, vous pouvez en même temps lui faire faire quelques exercices, p. ex. :

- La petite chenille se faufile vers une poire **jaune** – l'enfant doit classer la poire.
- Maintenant elle mange un fruit **bleu** – la **prune**.
- Et après, elle va voir un animal qui peut voler – le **merle**

Fin du jeu :

Votre enfant a **classé** toutes les pièces en bois **sans se tromper** ? Vous pouvez alors prendre le jeu de dé.

2ème suggestion : le jeu de dé

Jeu de dé pour 1 enfant **dès 3 ans** et un adulte.

But du jeu :

Qui va prendre le dernier fruit de l'arbre : la petite chenille ou le merle malin ?

Préparatifs :

Laisser le chat, les pièces du puzzle et le modèle dans la boîte.

Au début du jeu, les deux joueurs classent **ensemble tous les fruits** dans les découpes du **plateau de jeu**. Votre enfant prend la **petite chenille**, vous prenez le **merle malin** (ou vice versa).

Déroulement du jeu :

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

Si le dé tombe sur une **couleur**, on a le droit de grignoter ou de **picorer un fruit** de la couleur correspondante avec son animal et ensuite on pose le **fruit devant** soi (si le dé est p. ex. tombé sur le **rouge**, on peut goûter les **cerises**, si le dé est tombé sur

le **jaune** une **poire**). Si les fruits de la couleur correspondante à celle du dé sont déjà partis, on ne prend rien.

Si le dé tombe sur le symbole du **vent**, le vent fait tomber un fruit de l'arbre et on a le droit de prendre **n'importe quel** fruit.

Fin de la partie :

On joue jusqu'à ce que ce tous les fruits soient récupérés. Celui qui prend le **dernier** fruit de l'arbre gagne la partie.

Variante :

Si le dé tombe sur une couleur dont il n'y a plus de fruits correspondants, le joueur correspondant devra prendre un fruit dans sa réserve et le **poser** sur le plateau de jeu.

Le gagnant est celui qui aura récupéré le **plus de** fruits.

3ème suggestion : le puzzle

Pour un enfant **dès 4 ans**.

But du jeu :

Qui va pouvoir faire le puzzle et trouver 10 différences ?

Préparatifs :

Les pièces en bois et le dé restent dans la boîte.

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

Déroulement du jeu :

Votre enfant va faire le **puzzle** en posant les pièces sur le **modèle**. Une fois qu'il aura fini, il devra **comparer** le puzzle avec l'illustration du **plateau de jeu** : regarde bien. **10 différences** se sont glissées dans le puzzle. Pour les trouver, écoute bien la petite histoire qui suit :

En été, l'arbre magique est fier des fruits qui pendent à ses branches : des cerises rouges, des poires jaunes, des prunes bleues foncées et des délicieuses pommes vertes. Son plus grand plaisir est de les offrir aux animaux vivant dans le jardin. Oh ! Le **merle** vient juste de prendre deux cerises attachées ensemble et s'est envolé avec (1ère différence). Ouvrant tout grand ses mandibules, la **chenille** croque dans une poire (2) et, boum, elle tombe dans la **corbeille**. La corbeille est bien vite remplie de fruits (3).

Rampant tout au bord de la corbeille, Pierrot l'**escargot** se sauve avant que quelque chose ne lui tombe sur la tête (4). Sur son passage, il demande au herisson : "Tu m'accompagnes ? J'ai fait un délicieux gâteau aux pommes". "Je n'ai pas le

temps", répond le **hérisson** en traversant le jardin pour disparaître dans un trou de la clôture (5).

Heureusement, l'**escargot** Marius est juste en train de sortir de sa coquille et il se dirige vers son ami Pierrot pour aller goûter le gâteau aux pommes (6).

Accrochée aux branches de l'arbre, une **coccinelle** se balance au gré du vent. "Oh ! je peux voler" crie-t-elle et saute de la balançoire (7). La chenille en balade sur le tronc de l'arbre vient d'entendre ces paroles et, transformée en un **papillon**, elle a hâte de s'envoler (8).

Cachée derrière le tronc d'arbre, la **souris** maline dirige le bout de son nez vers le chat fainéant (9). Elle vient juste de passer devant lui avec une poire dans sa brouette. Mais le matou dort profondément et rêve de bonnes choses à manger qui pourraient pendre dans l'arbre magique.

Fatigué par ce va et vient, l'**arbre magique** s'est aussi endormi (10). L'entendez-vous ronfler ?

Variantes :

Si votre enfant a déjà de l'expérience pour faire des puzzles, il pourra assembler les pièces **sans** se servir du **modèle** ou les poser directement dans l'**emplacement découpé dans le plateau de jeu**.

Ce sera plus difficile à réaliser car il y a des différences entre l'illustration et les pièces du puzzle.