

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4267

Spiel&Puzzle Kindergarten

Game&Puzzle Kindergarten
Jeu&Puzzle Ecole maternelle
Spel&Puzzel Kleuterschool



Jeu&Puzzle Ecole maternelle

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

Concept et jeu : Atelier Rohner & Wolf, Bâle

Illustration: Clara Suetens

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

Chers parents,

Ce Jeu&Puzzle offre à votre enfant trois possibilités de jouer et de s'occuper. Il l'accompagnera au fur et à mesure qu'il grandit :

- un jeu de classement, avec lequel votre enfant apprendra à distinguer les couleurs et les formes, convient dès 2 ans ;
- un jeu de dé simple dès 3 ans ;
- un puzzle et jeu d'observation dès 4 ans.

En outre, votre enfant sera incité à jouer en laissant libre cours à son imagination et en inventant des histoires.

Vous pourrez fixer l'ourson réflecteur sur le sac d'école ou la veste de votre enfant. En hiver et dans l'obscurité, les automobilistes pourront mieux repérer votre enfant qui sera ainsi moins exposé aux risques de la circulation. Le lacet et le plateau de jeu permettront à votre enfant de s'exercer à lacer ses chaussures lui-même. La chaussure illustrée incitera votre enfant à jouer avec en se servant du lacet.

Contenu

- 1 ourson réflecteur
- 1 enfant d'école maternelle
- 1 maîtresse
- 1 locomotive avec un wagon
- 1 sac
- 1 gâteau
- 1 bouteille de lait
- 1 lacet
- 1 dé à symboles
- 1 plateau de jeu avec des découpes
- 16 pièces de puzzle
- 1 modèle pour le puzzle
- 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois, retirez avec précaution les pièces du puzzle posées dans le plateau de jeu et détachez-les.

1ère possibilité : jeu de classement

Pour 1 enfant dès 2 ans accompagné d'un adulte.

But du jeu

Quelle pièce va dans quelle découpe ? Classe toutes les pièces correctement.

Préparatifs

Laisser les pièces du puzzle, le modèle du puzzle et le lacet dans la boîte, car on n'en aura pas besoin ici.

Poser le plateau de jeu sur la table. Poser toutes les pièces en bois et l'ourson réflecteur l'un à côté de l'autre devant l'enfant.

Déroulement du jeu

Votre enfant prend l'enfant d'école maternelle dans la main en guise de pion. Il fait avancer le pion vers chacune des pièces en bois et vers l'ourson réflecteur. A chaque fois que le pion sera arrivé à côté de la pièce, votre enfant devra mettre cette pièce dans la découpe correspondante.

Afin que votre enfant apprenne à distinguer les formes et les couleurs, vous pouvez lui poser des questions, p. ex. :

- Qu'est-ce qui est marron et est sucré ? = poser le gâteau dans la découpe
- Qu'est-ce qui te protège quand il fait nuit et brille en même temps ? = poser l'ourson réflecteur dans la découpe
- Qu'est-ce qui roule sur des rails et va très vite ? = poser la locomotive

Fin de la partie

Est-ce que votre enfant a classé toutes les pièces correctement ? Il va alors bientôt pouvoir passer au jeu de dé.

2ème possibilité : le jeu de dé

Un jeu de dé pour 1 enfant dès 3 ans accompagné d'un adulte.

But du jeu

Qui va arriver en premier à la locomotive avec son pion ?

Préparatifs

On laissera les pièces du puzzle, le modèle et l'ourson réflecteur dans la boîte.

Avant de commencer à jouer et à voyager avec la locomotive, assurez-vous que vos chaussures sont bien lacées. L'adulte et l'enfant lacent la chaussure ensemble : ils font une boucle avec le lacet de la chaussure illustrée sur le plateau de jeu. Après, on commence à jouer :

Votre enfant prend l'enfant d'école maternelle comme pion. Vous prenez la maîtresse. Posez les deux pions l'un à côté de l'autre sur la table. Posez la locomotive (avec le wagon) sur la table à env. 30 cm des deux pions. Classez les autres pièces dans les découpes correspondantes du plateau de jeu. Préparez le dé.

Déroulement du jeu

A tour de rôle, chacun lance le dé une fois. C'est l'enfant qui commence.

Selon la couleur du symbole sur lequel le dé est tombé, le joueur prend la pièce en bois correspondante et la pose à côté de son pion en direction de la locomotive. Ensuite, le joueur pose son pion derrière la pièce en bois. La pièce en bois est remise dans la découpe correspondante du plateau de jeu. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur est arrivé à la locomotive avec son pion ou qu'il la dépasse : il gagne cette partie.

3ème possibilité : le puzzle

Pour 1 enfant dès 4 ans accompagné d'un adulte qui lira l'histoire.

But du jeu

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

Préparatifs

On laissera les pièces en bois, l'ourson réflecteur, le lacet et le dé dans la boîte.

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

Déroulement du jeu

Votre enfant assemble les pièces du puzzle en les posant sur le modèle.

Une fois fini, il compare le puzzle qu'il vient de faire à l'image du plateau de jeu et cherche les dix différences.

Les 10 solutions sont cachées dans l'histoire suivante :

Aujourd'hui, c'est le premier jour d'école de Laure. Sa maman l'amène à l'école. Laure est tellement excitée qu'elle n'a pas pu dormir de toute la nuit. Au début, elle est étonnée de voir autant d'enfants et de nouvelles choses, mais, bien vite, elle se sent rassurée.

Pendant que la maîtresse accroche le sac et la veste de Laure au portemanteau (1ère différence), Sébastien montre à Laure son jeu préféré (2).

La petite Sonia a bien travaillé et elle accroche son dessin sur la porte (3). Anna, Sandra, Tom, Michel et Daniel ont fini leur petit déjeuner et réfléchissent à quoi ils pourraient jouer (4).

Pour Lisa et Max, c'est le lever de rideau : ils vont montrer une représentation de marionnettes (5). Léa serre son ours préféré (6) très fort dans ses bras (6) et regarde les marionnettes avec les autres enfants (7). Sabrina est en train de faire une grande tour avec des cubes en bois (8). « En route tout le monde ! » crie André qui conduit la locomotive (9). Dehors, le soleil brille et Hélène fait de la balançoire dans le jardin (10).

Laure a passé une bonne journée à l'école maternelle et comme ça lui a bien plu, elle est contente d'y revenir le lendemain.

Variante

Si votre enfant sait déjà bien faire les puzzles, il pourra assembler les pièces sans se servir du modèle ou en les posant directement sur le plateau de jeu. Mais cela ne sera pas très facile, car certaines illustrations du modèle ne correspondent pas à celles des pièces du puzzle.

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 67554

Aufl. 2004/1