

Jeu 3 : Qu'est-ce qui va dans l'arbre ?

Pour 2 joueurs

Bu du jeu :

Il s'agit d'occuper le premier les 4 trous sur son côté de l'arbre.

Préparation :

Les deux joueurs s'installent face à face. Placez la boîte entre eux, de manière à ce que l'un voit le chat roux tigré et l'autre le chat gris.



Chaque joueur a, en face de lui, deux moitiés d'arbre avec 4 trous qu'il doit compléter. Étaléz les jetons sur la table, face cachée.

Déroulement :

Le plus jeune joueur commence. Il retourne un jeton, annonce à voix haute ce qu'il voit et essaie de l'associer à un lieu.

- Il va dans l'arbre ? Quelle chance !
Le joueur peut accrocher le jeton de son côté de l'arbre.
- Il ne va pas dans l'arbre mais dans la prairie ou le lac ? Ce n'est pas grave ! mais le joueur place tout de même le jeton à l'endroit correspondant, dans l'herbe ou le lac.

C'est au tour du joueur suivant de retourner un jeton et de le placer.

Fin de la partie :

Le joueur qui a réussi à accrocher ses 4 jetons de son côté de l'arbre est le gagnant de la partie.

Conseil pour les pros de la mémoire :

Il est possible de compliquer la variante « Qu'est-ce qui va dans l'arbre ? » si les jetons qui ne vont pas dans l'arbre sont remis dans la pioche face cachée. Les joueurs doivent alors mémoriser ce qui a déjà été retourné et essayer de choisir d'autres jetons.

Veillez à ce que les bordures et les chutes de carton restent hors de portée des enfants. Ce ne sont pas des jouets et ils doivent être éliminés !

© 2013 Jeux Ravensburger S.A.S.

Distr. CH: Carift + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 PFASTATT

www.ravensburger.com

Ravensburger

2122

Jeux de
DÉCOUVERTE
Recommandé en maternelle.

Expérimenter
et comprendre



S'intéresser et
s'ouvrir au monde



Grandir et
devenir autonome

Où est ma place?

Trouve la place de chaque image

Développement
du langage et de
la logique

Jeux Ravensburger® n° 24 471 3
Illustrations : Gabriela Silveira
Rédaction : Angélique Galloy / Jutta Perkert
Design : Knetic MKD

JEUX DE DÉCOUVERTE – Des jeux éducatifs Ravensburger pour développer les compétences de l'enfant

Dès son plus jeune âge, votre enfant s'intéresse au monde qui l'entoure, il observe, compare, expérimente et comprend.

La collection « Jeux de DÉCOUVERTE » de Ravensburger propose des jeux variés et ludiques qui stimulent les capacités intellectuelles de votre enfant en explorant les notions clés de son développement.

Ces jeux abordent des thèmes essentiels qui participent à l'épanouissement et à l'autonomie de votre enfant. Apprendre devient alors un vrai jeu d'enfant !

Où est ma place ?

Jeu d'association pour 1 à 4 joueurs – à partir de 2 ans.

Où est ma place propose à votre enfant une initiation ludique de trois univers différents : l'arbre, la prairie et le lac. Il développe ainsi sa capacité à raisonner, et enrichit son vocabulaire en désignant ce qu'il voit avec le terme adapté.

Les cases Infos vous proposent des conseils de jeu et des moyens supplémentaires de solliciter votre enfant.

Contenu

1 arbre en deux parties

1 plateau de jeu

14 jetons illustrés à accrocher

Remarque : Commencez par sortir tout le matériel de la boîte. Évidez les ronds de l'arbre et la croix de la prairie. Détachez les jetons des planches prédécoupées et jetez immédiatement les chutes de carton, pour éviter que votre enfant ne les avale. Sortez les attaches du sachet et jetez-le. Insérez soigneusement un jeton dans chaque attache. Insérez les deux moitiés d'arbre l'une après l'autre dans la croix du plateau.

Ravensburger

Interrogez votre enfant sur les images :

- Que vois-tu sur les jetons ? Un oiseau, une balançoire, un bateau.
- As-tu déjà vu un hérisson ?
- Est-ce que la pomme va dans l'arbre ?
- Le canard aime-t-il barboter dans l'eau ?

Jeu 1 : Jeu seul

Tous les jetons sont posés face visible. Il s'agit ici du plaisir de jouer avec le contenu. L'enfant les prend un par un, les identifie puis les associe à un des 3 univers : la prairie, le lac ou l'arbre.

Avec votre enfant, vous pouvez inventer des petites histoires sur chaque image. Ainsi, il comprend plus facilement pourquoi l'image correspond à l'arbre, au lac ou à la prairie.

Jeu 2 : A chacun sa place

But du jeu :

Il s'agit de repérer et d'associer correctement chaque objet ou animal à l'arbre, à la prairie ou au lac.

Préparation :

Mélangez tous les jetons et posez-les au milieu de la table, face visible.

Déroulement :

Les joueurs observent attentivement les jetons. Chaque enfant prend un jeton animal ou objet et l'associe à son univers. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre et à tour de rôle, chacun repère puis associe les jetons. Les joueurs peuvent bien entendu s'entraider.

Encouragez votre enfant à s'exprimer sur ce qu'il découvre et observe tout en jouant. Par exemple : « Quel animal vit dans la prairie ? Dans l'herbe ? L'animal vit-il dans l'eau ? Aimes-tu jouer dans l'eau ? »

Associations possibles des animaux et objets :

Dans le lac :



Dans l'arbre :



Dans la prairie :



Fin de la partie :

La partie est terminée lorsque tous les animaux et objets ont trouvé leur place dans l'arbre, la prairie ou le lac. Ainsi, les enfants apprennent à reconnaître et à nommer les animaux ou objets, ainsi que leur univers.

