



Accompagner
l'enfant dans ses
1^{ers} apprentissages



Favoriser
l'observation et
la manipulation



Recommandés
en Maternelle

Farandole

La ronde des tailles et des couleurs

Jeux Ravensburger® 24205 4
Auteur : Kai Haferkamp
Design : Kinetic

Reconnaître
les tailles, les
épaisseurs et
les couleurs

Les jeux Ravensburger, sources de développement pour l'enfant.

Des jeux variés et ludiques qui accompagnent l'enfant dans l'acquisition des connaissances fondamentales.

Tout en s'amusant, l'enfant réalise des expériences sensori-motrices enrichissantes.

Apprendre devient alors un vrai jeu d'enfant !

Avec Farandole, les enfants apprennent à différencier les tailles (petit ou grand), les épaisseurs (épais ou mince) et les couleurs. Une découverte amusante accompagnée d'Oliver le petit ver !

Le jeu consiste à identifier les tailles, à percevoir les différences et à associer les couleurs. L'enfant va développer ses facultés d'observation, d'association et de motricité fine.

Farandole

Jeu d'association pour 1 à 4 joueurs
de 3 à 6 ans

Tandis que Oliver, le petit ver, se promène de "livre" en "livre", les enfants apprennent à différencier couleurs, épaisseurs (mince ou épais) et tailles (grand ou petit). Enfiler les "livres" développe chez eux la motricité fine de façon ludique. Enfin, le matériel sympathique donne envie d'inventer ses propres jeux.



Vous trouverez dans ces encadrés des conseils supplémentaires pour jouer ou solliciter votre enfant.

Contenu

- 1 peluche (Oliver, le petit ver)
- 16 "livres" en plastique de :
 - 4 couleurs
 - 2 tailles
 - 2 épaisseurs
- 3 dés en bois



"Livres" en plastique

Chers enfants,
Oliver, le petit ver, adore les "livres".
Lesquels a-t-il choisis aujourd'hui ? Les
dés indiquent ceux qui lui plaisent le plus.



Alignez quelques "livres" dans un ordre précis, par exemple : orange, jaune, bleu, orange, jaune, bleu, ou bien un grand "livre", un petit, un grand, un petit. Votre enfant doit prolonger la frise.

Jeu 1 :

La Farandole des "livres"

Jeu d'association pour 2 à 4 joueurs

But du jeu

Il s'agit d'associer correctement les symboles du dé pour retrouver et offrir le bon "livre" à Oliver.

Préparation du jeu

Placez tous les "livres" dans le couvercle de la boîte. Piochez un "livre" chacun votre tour jusqu'à ce que le couvercle soit vide. Vérifiez que chacun ait le même nombre de "livres" devant lui.

Si l'un de vous possède un "livre" de plus à la fin, remettez-en un dans la boîte. Si vous ne vous êtes pas trompés, la répartition doit être la suivante :

- À deux joueurs : 8 "livres"
 - À trois joueurs : 5 "livres"
 - À quatre joueurs : 4 "livres"

Placez Oliver et les dés en bois au milieu de la table.

Conseil : Pour amener progressivement les enfants à reconnaître les caractéristiques, il est recommandé, surtout pour les plus jeunes, de commencer à jouer avec un seul dé, par exemple le dé Couleurs. Celui qui possède un "livre" de la couleur correspondante devant lui peut le donner à Oliver. Vous pourrez ensuite jouer avec deux dés, par exemple Couleurs et Tailles. Pour finir, vous combinerez couleur, taille et épaisseur.

C'est parti !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance les trois dés. Les dés indiquent :



Dé 1 : Les couleurs jaune, orange, vert, bleu ou Oliver. Si le dé indique Oliver, le joueur peut choisir une couleur. Sinon, le dé précise la couleur.



Dé 2 : Le symbole d'un grand ou d'un petit "livre".



Dé 3 : Le symbole d'un "livre" épais ou mince.

Le joueur pose alors la question aux autres : « Qui a un "livre" pour Oliver ? ». Tous les joueurs regardent alors leur réserve de "livres". Si les dés indiquent, par exemple, les symboles



vert petit épais

Oliver recherche le "livre" vert, petit et épais.



Maintenant, il s'agit de bien ouvrir l'œil !

- Quelqu'un possède-t-il un "livre" qui convient ? Chaque joueur qui a trouvé un bon "livre" pour Oliver dans sa réserve le montre aux autres. Ensemble, ils vérifient si le "livre" correspond vraiment. Si c'est le cas, il le donne à Oliver : il passe la tête de Oliver à travers le trou et tire jusqu'à ce qu'elle dépasse de l'autre côté.



- Et si personne n'a de "livres" pour Oliver ?

Le joueur laisse un dé de côté et relance les deux autres. Il repose ensuite la question : « Qui a un "livre" pour Oliver ? ». Celui qui possède un "livre" qui convient dans sa réserve peut le donner à Oliver. En fin de partie, il peut arriver que, même avec deux dés seulement, il ne reste aucun "livre" correspondant dans les réserves.

Le joueur laisse alors un nouveau dé de côté et n'en relance qu'un seul.

Conseil : Attention ! Il se peut que plusieurs "livres" correspondent aux symboles des dés. Tous les enfants qui possèdent un "livre" qui convient peuvent alors le donner à Oliver. Mais chaque enfant ne peut donner qu'un "livre" à Oliver.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs n'a plus de "livre" devant lui. Il remporte la partie.

Jeu 2 :

La chasse aux "livres"

Jeu de rapidité pour 2 à 4 joueurs

But du jeu

Il s'agit d'associer correctement les symboles des dés et de s'emparer le premier du "livre" correspondant.

Préparation du jeu

Étalez tous les "livres" au milieu de la table, de manière visible et à la portée de tous. Posez les dés et Oliver à côté.

C'est parti !

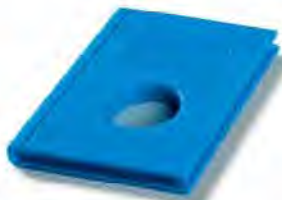
Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance les trois dés. Attention ! Regardez bien les symboles des dés !

Quel "livre" veut Oliver ? Si les dés indiquent, par exemple, les symboles



Bleu grand mince

Oliver recherche le "livre" bleu, grand et mince.



En fin de partie, il peut arriver que, même avec deux dés seulement, il ne reste aucun "livre" correspondant au milieu. Le joueur laisse alors un nouveau dé de côté et n'en relance qu'un seul.

Conseil : Attention ! Il se peut que plusieurs "livres" correspondent aux symboles des dés. Tous les enfants qui possèdent un "livre" qui convient peuvent alors le donner à Oliver. Mais chaque enfant ne peut donner qu'un "livre" à Oliver.

Maintenant, il s'agit de bien ouvrir l'œil !

- Quelqu'un voit-il un "livre" qui convient ? Posez vite la main dessus. Tous les joueurs qui ont posé la main sur un "livre" le montre aux autres. Ensemble, ils vérifieront si le "livre" convient vraiment. Si c'est le cas, le joueur donne ce "livre" à Oliver : il passe la tête de Oliver à travers le trou et tire jusqu'à ce qu'elle dépasse de l'autre côté.



- Si l'un de vous a tapé sur le mauvais "livre", il doit le remettre au milieu.

Le tour continue jusqu'à ce que les joueurs aient trouvé un "livre" pour Oliver.

- Et si personne ne trouve un "livre" qui convient ? Le joueur laisse un dé de côté et relance les deux autres. Celui qui trouve un "livre" qui convient pose la main dessus le plus vite possible. Il le montre aux autres et ils vérifient ensemble si le "livre" convient vraiment. Si c'est le cas, il peut le donner à Oliver.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que tous les "livres" ont été donnés à Oliver et que la farandole de "livres" est complète ! Le joueur qui a attrapé et donné le plus de "livres" à Oliver gagne la partie.

Conseil : pour mieux retenir combien de "livres" chacun a donné à Oliver, prévoyez une feuille et un crayon en début de partie. Faites un trait à côté du nom de celui qui offre un "livre" à Oliver, à chaque "livre" donné.



Il est possible de jouer seul à Farandole. Après avoir lancé les dés, l'enfant recherche le "livre" qui convient et le donne à Oliver. S'il n'y en a aucun, il met un dé de son choix de côté et relance les deux dés restants. La partie continue jusqu'à ce que Oliver ait obtenu tous les "livres".

© 2007 Jeux Ravensburger S.A.S.

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

Service Consommateurs
Tel. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)
www.ravensburger.com

225907