

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



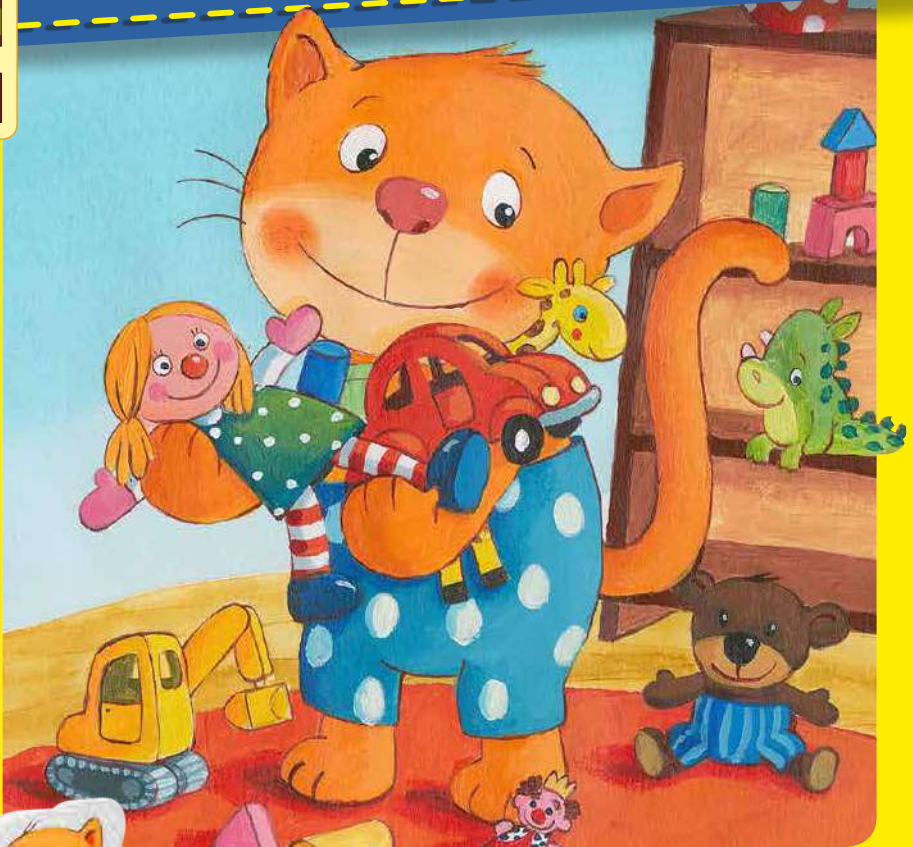


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Meine ersten Spiele

Wir räumen auf



**Tidy up! • Noisette range !
Wij ruimen op • ¡Recoger y ordenar!
Facciamo ordine!**

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Noisette range !

Un jeu de classement coopératif pour 1 à 3 petits as du rangement à partir de 2 ans.
Avec variante compétition et variante jeu de mémoire.

Auteure : Christiane Hüpper

Illustration : Sabine Kraushaar

Durée de la partie : 5 – 10 minutes

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant d'évoluer dans un environnement ludique.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils et suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeux à votre enfant et pour savoir comment jouer avec le chat Noisette et avec les différentes variantes. Ce jeu stimule différentes capacités et aptitudes chez votre enfant : motricité fine, coordination main-oeil, langage, identification et classement d'objets et premières notions de rangement.

Les descriptions ludiques des règles doivent vous permettre d'appréhender les jeux de rôle avec votre enfant, mais aussi de l'aider à mieux comprendre les consignes du jeu et à les mettre en pratique. En même temps, vous pouvez sensibiliser votre enfant à l'importance du rangement tout en jouant. De plus, vous pouvez éveiller en lui l'envie de ranger, car après avoir joué, les accessoires sont tout de suite rangés et peuvent servir pour jouer à un autre jeu.

Ce jeu est surtout fait pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble puis à ranger.

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, veuillez retirer les bandes et appuyer sur les plaquettes jouets et les cases de séparation grises pour les détacher de la plaque. Les bandes et le cadre en carton ne seront pas utilisés pour le jeu, vous pouvez les jeter.



Contenu du jeu :

1 étagère de jeu (= plateau de jeu dans la boîte), 1 chat Noisette, 18 plaquettes jouets (6 x éléments de construction, 6 x peluches, 6 x véhicules), 3 coffres à jouets, 1 règle du jeu.

Mise en place de l'étagère de jeu :

Assemblez l'étagère de jeu de Noisette comme indiqué :

- Assemblez les cases de l'étagère et posez-les dans le fond de la boîte, le grand compartiment ouvert dirigé vers le haut
- Emboîtez le côté étroit du plateau de jeu à gauche à côté des cases de l'étagère
- Vous pouvez ainsi ouvrir le plateau de jeu comme une porte lorsque l'étagère est placée verticalement.
- Lorsque votre enfant a fini de jouer, il suffit d'ouvrir l'étagère de jeu et de poser la figurine et les plaquettes jouets à l'intérieur. Vous pouvez ensuite refermer l'étagère de jeu, poser la règle du jeu sur l'étagère fermée et fermer avec le couvercle de la boîte.



FRANÇAIS

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires de jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations sur l'étagère de jeu et les plaquettes jouets. Votre enfant reconnaît peut-être un jouet qu'il possède et avec lequel il aime jouer ? Encouragez votre enfant à parler. Demandez-lui par exemple ce qu'il fait avec et avec quel jouet il pourrait l'associer. Ou regardez dans la chambre de votre enfant. Quel jouet votre enfant trouve-t-il dans sa chambre qui correspond aux plaquettes jouets ?

Si votre enfant ne connaît pas encore tous les jouets, nommez-les et expliquez à quel jeu ils peuvent servir. Pour votre enfant, le meilleur moyen d'apprendre consiste à observer et à imiter. Comparez le jouet sur les plaquettes avec les illustrations de l'étagère de jeu et observez ensemble les points communs des jouets. Expliquez à votre enfant les différences entre les jouets du jeu (éléments de construction, véhicules et peluches), et montrez-lui les compartiments de l'étagère correspondants dans lesquels ils devront être rangés. Expliquez-lui pourquoi on préfère garder ensemble des objets d'une même sorte (par ex. pour les retrouver plus vite). Demandez à votre enfant : « *Où ranger cet objet ? Et pourquoi le placer là ? A quoi reconnais-tu qu'il est similaire aux autres objets ?* » Montrez comment ranger si nécessaire et classez une plaquette ensemble. Pour ce faire, emboîtez une plaquette dans la fente de l'étagère de jeu correspondante et commentez ce que vous faites. « *C'est une locomotive. Elle se gare à côté des autres véhicules dans le compartiment du milieu.* »

Il est plus facile pour les enfants de toujours ranger leurs jouets aux mêmes endroits. Mais sachez que lors des premières années, les jeunes enfants ont toujours besoin qu'on leur dise de ranger. Avec ce jeu, le vocabulaire de votre enfant sur le thème du rangement se développe et il apprend à ranger en s'amusant ... avec un peu de patience, il rangera aussi bientôt sa chambre.

Noisette, où ranger cet objet ?

Un jeu de classement coopératif

Noisette a joué toute la journée comme un petit fou et a dispersé tous ses jouets dans sa chambre. La fin de la journée arrive, ce qui signifie qu'il faut ranger. Sa maman est déjà venue et lui a dit : « Mon cher Noisette, il est l'heure de dîner. Mais, d'abord il faut ranger, pour que tu puisses de nouveau jouer demain ! ». Mais où faut-il ranger tous ces objets ? Noisette hésite... Ensemble, aidez Noisette à ranger ses jouets correctement sur l'étagère de jeu.

Avant de commencer la partie

Posez l'étagère de jeu de Noisette au milieu de la table. L'étagère est alors fermée. Mélangez les plaquettes jouets et posez-les faces visibles devant l'étagère. Posez Noisette à côté de l'étagère de jeu.

Pour les plus jeunes, vous pouvez poser moins de plaquettes jouets pour faciliter l'apprentissage de votre enfant. Lorsque votre enfant se sera un peu exercé, vous pourrez aussi poser les plaquettes faces cachées, pour que votre enfant ne puisse pas choisir le jouet qu'il veut ranger.



C'est parti !

Les enfants jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a câliné son doudou commence.

Demandez à votre enfant : *Quel jouet Noisette veut-il ranger ?*

Pose Noisette à côté d'une plaquette avec le jouet que tu souhaites ranger.



Encouragez votre enfant au jeu de rôle comme s'il devait ranger sa chambre : « Voici l'ours en peluche. Il fait partie des animaux en peluche. Je le pose dans le compartiment inférieur de l'étagère à côté de l'éléphant. » Félicitez votre enfant dès qu'il a bien rangé ou classé une plaquette jouet.

Demandez à votre enfant : *Quel jouet est représenté sur la plaquette ? Dans quel compartiment de l'étagère faut-il le ranger ?* Nomme le jouet, prends ensuite la plaquette en main et insère-la dans la fente du compartiment de l'étagère correspondante.

Si votre enfant hésite, les autres enfants peuvent l'aider.





Lorsqu'il range pour de vrai, vous pouvez également aider votre enfant en rassemblant les jouets dans des boîtes de couleur : par ex., les éléments de construction dans une boîte bleue, les petites voitures dans une boîte rouge, etc. Vous pouvez aussi coller des photos de ses jouets préférés sur la boîte où il devra les ranger. Vous apprendrez ainsi à votre enfant de manière ludique que certains systèmes de classement peuvent faciliter le rangement.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui pose Noisette à côté d'une autre plaquette jouet.

Fin de la partie

Lorsque toutes les plaquettes jouets sont rangées, le jeu est fini. Contrôlez maintenant avec votre enfant si les jouets sont posés dans les bons compartiments. Pour cela, ouvrez avec précaution le plateau de jeu.

Demandez à votre enfant : *Est-ce que tout a été rangé correctement ? Prends les plaquettes du premier compartiment et compare-les avec les jouets qui y sont représentés. Si le jouet de la plaquette est bien représenté dessus, tu peux tout de suite la remettre dedans.*



Contrôlez de la même manière les deux autres compartiments de l'étagère avec votre enfant. Si un jouet n'est pas dans le bon compartiment, reposez-le devant l'étagère.

Félicitez votre enfant si tout a été correctement rangé :

Bravo ! Félicitations à tous les as du rangement ! Nous pourrions rejouer demain !

Consolez votre enfant si tout n'a pas été rangé correctement :

Ne t'en fais pas. On va regarder ensemble dans quel compartiment le jouet doit être rangé. Ainsi tout sera correctement rangé à la fin.

Variante compétition pour les professionnels du rangement

Plusieurs enfants peuvent aussi jouer ce jeu les uns contre les autres. Toutes les plaquettes jouets sont mélangées et posées faces cachées devant l'étagère. Chaque enfant choisit l'un des trois compartiments. Il doit maintenant trouver ce type de jouet parmi les plaquettes jouets cachées. L'enfant le plus âgé retourne une plaquette jouet au hasard.

Demandez à l'enfant: *Est-ce un jouet du type de ceux que tu aimerais ranger ?*

Ensemble, observez si l'enfant a retourné le bon jouet.

- **Oui ? Super !** L'enfant peut alors poser la plaquette face visible devant lui.
- **Non ? Dommage !** L'enfant retourne la plaquette après que tous les autres joueurs l'aient également vu. Tous essaient de bien s'en rappeler.

Puis, c'est au tour du joueur suivant qui retourne une plaquette. Dès qu'un joueur a rassemblé 4 plaquettes devant lui, il gagne le jeu. Puis, toutes les plaquettes jouets collectées ou non sont insérées dans les compartiments correspondants de l'étagère.

Variante jeu de mémoire

Toutes les plaquettes jouets sont mélangées et posées faces cachées devant l'étagère. Chaque enfant choisit l'un des trois compartiments de l'étagère. Maintenant, il doit collecter **ses** paires de jouets.

Dites à votre enfant : *Retourne maintenant deux plaquettes jouets !*

Est-ce que les deux jouets sont du même type de jouet ?

- **Oui ? Super !** L'enfant peut alors poser les deux plaquettes dans son compartiment d'étagère.
- **Non ? Dommage !** L'enfant retourne les deux plaquettes après que tous les autres enfants l'aient également vu. Tous essaient de bien s'en rappeler.

Fin de la partie

A la fin, celui qui a rassemblé dans son compartiment le plus de plaquettes gagne la partie. S'il y a égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante loto

Toutes les plaquettes jouets sont mélangées et posées faces cachées devant l'étagère. Chaque enfant choisit un coffre à jouets et le pose devant lui. Il contient 3 jouets que l'enfant doit maintenant trouver parmi les plaquettes jouets faces cachées.



L'enfant le plus jeune retourne une plaquette jouet au hasard.

Demandez à votre enfant : *Est-ce que le jouet est dessiné sur ton coffre à jouets ?*

Regardez ensemble si l'enfant a retourné un jouet correspondant.

- **Oui ? Super !** L'enfant peut alors poser la plaquette sur le motif correspondant de son coffre à jouets.
- **Non ? Dommage !** Si le coffre d'un autre enfant contient ce jouet, l'enfant concerné peut poser la plaquette sur son coffre à jouets. S'il ne correspond à aucun coffre, insérez-le dans l'étagère de jeu.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui retourne une plaquette.

Fin de la partie

Dès qu'un enfant a trouvé ses 3 jouets et les a posés sur son coffre à jouets, il gagne la partie.

