

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

Meine ersten Spiele



Bärenhunger



My Very First Games – Hungry as a Baer · Mes premiers jeux – Une cuillère pour Martin
Mijn eerste spellen – Berenhonger · Mis primeros juegos – El osito hambriento
I miei primi giochi – Orsetto affamato

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014

Une cuillère pour Martin

Une collection de jeux de mémoire et d'adresse « à croquer » pour 1 à 3 ours gourmands à partir de 2 ans.

Auteur : Eljan Reeden
Illustration : Jennifer Baule-Prinz
Durée de la partie : env. 5 minutes

FRANÇAIS

Contenu du jeu

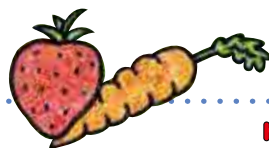
1 ours-présentoir avec chapeau, 12 plaquettes « bouillie » (de 6 couleurs différentes), 1 assiette, 1 cuillère, dé, 1 règle du jeu

Chers parents,

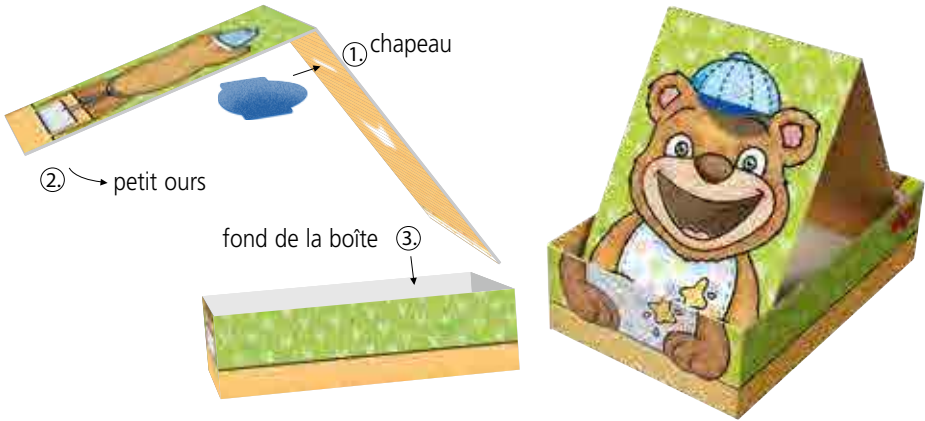
Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique. Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la motricité fine, la concentration, la capacité d'identification et le langage. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

Les créateurs pour enfants joueurs



Assemblage du petit ours :

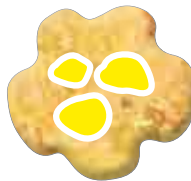


FRANÇAIS

Les plaquettes « bouillie » pour le petit ours :



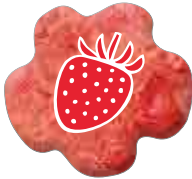
riz



pommes de terre



carottes



fraises



épinards



myrtilles

Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Une fois l'ours assemblé, posez-le entre vous et l'enfant et jouez avec ! Dites à votre enfant de lui donner à manger. Cela ne sera peut-être pas facile au début, mais avec un peu d'entraînement votre enfant saura comment diriger la cuillère remplie de bouillie pour l'amener vers la bouche du petit ours. Parlez aussi des illustrations des plaquettes. Pour cela, vous pouvez poser des questions, par exemple : *Est-ce que tu as déjà mangé des myrtilles ? Est-ce que tu aimes les carottes ?* etc. Réfléchissez aussi quel autre prénom donner au petit ours.



Si vous jouez avec des enfants plus âgés qui connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez aussi évoquer d'autres aliments ou parler de plats préférés, par exemple : *Quel est ton plat préféré ? Manges-tu les pâtes avec de la sauce ? Qu'est-ce que tu n'aimes pas manger ? Connais-tu quelque chose qui a un goût acide ?* etc.

Jeu n° 1 : Le petit ours a très faim

Un jeu d'adresse coopératif pour enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

Assemblez le petit ours et posez-le entre vous et les enfants. Posez les plaquettes « bouillie » représentant les myrtilles, les épinards, les carottes et les fraises sur l'assiette. Les autres « bouillies » ne seront pas utilisées. Posez la cuillère à côté de l'assiette. Montrez comment lancer le dé.

Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des épinards en dernier a le droit de commencer. Il lance le dé.

Demandez à l'enfant : « *Qu'indique le dé ?* »

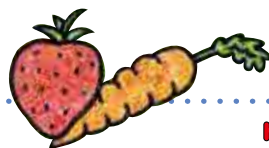


• Myrtilles/épinards/carotte/fraise ?

L'enfant dit le nom de l'aliment. S'il a donné la bonne réponse, il est vivement félicité.

Aidez l'enfant s'il ne trouve pas le nom de l'aliment.

Ensuite, il cherche la plaquette correspondante et la pose sur la cuillère. Maintenant, l'enfant donne à manger à l'ours. Si la bouillie tombe de la cuillère, elle est posée sur la table devant le petit ours. Si les deux plaquettes « bouillie » représentées avec ce symbole sont déjà distribuées, l'enfant passe le dé au joueur suivant.





- **Le petit ours affamé avec une grande bouche ?**

Super ! Tous se réjouissent pour cet enfant qui a le droit de choisir une plaquette « bouillie » et de la donner à manger à l'ours.



- **Le petit ours avec le bavoir ?**

Oh, le petit ours a bavé ! L'enfant prend n'importe quelle plaquette « bouillie » dans l'assiette et la pose sur la table devant le petit ours.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'assiette est vide. Les plaquettes « bouillie » posées sur la table devant le petit ours sont empilées. A côté, on empile les plaquettes « bouillie » mangées par l'ours. Si cette pile est plus grande, les enfants gagnent la partie tous ensemble et se réjouissent en effectuant une véritable danse d'ours.

FRANÇAIS

Se réjouir avec d'autres est une sensation qui rend fort du point de vue émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants sont encouragés dans ce qu'ils font et cela stimule les liens dans la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.



Jeu n° 2 : Miam, miam, le petit ours a une faim de loup !

Un amusant jeu de mémoire et d'adresse pour enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

Assemblez le petit ours et posez-le entre vous et les enfants. Mélanger les douze plaquettes « bouillie » et disposez-les sur plusieurs rangées. Préparez la cuillère. L'assiette et le dé ne seront pas utilisés.

Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des carottes en dernier a le droit de commencer. Il retourne deux plaquettes.

Demandez à l'enfant : *Que vois-tu sur les plaquettes ?*

L'enfant dit le nom des aliments. S'il a donné la bonne réponse, il est vivement félicité. Aidez l'enfant s'il ne connaît pas le nom des aliments. L'enfant compare ensuite les illustrations des plaquettes.

Demandez à l'enfant : *Les plaquettes représentent-elles la même chose ?*• **Oui !**

Bravo ! L'enfant pose une plaquette « bouillie » sur la cuillère et la donne à manger à l'ours. Il garde l'autre devant lui en récompense.

• **Non !**

Domage ! Les plaquettes sont de nouveau retournées.

C'est au tour du joueur suivant de retourner deux plaquettes.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été distribuées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin d'avoir la confirmation et de savoir qu'ils ont une nouvelle chance lors de la partie suivante. Cela les rend forts pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.

Jeu n° 3 : Devinez le nom de mon plat préféré ?

Un jeu amusant pour l'apprentissage du langage et du vocabulaire, pour enfants à partir de 3 ans.

Avant de jouer

Posez les plaquettes « bouillie » sur l'assiette et mettez l'assiette entre les joueurs. Le petit ours, la cuillère et le dé ne seront pas utilisés.



Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui a mangé du riz en dernier commence.

Il réfléchit pour savoir quel est son plat préféré, par ex. du gâteau au chocolat.

Ensuite, il questionne les autres enfants : *Devinez quel est mon plat préféré ?*

Ceux-ci posent chacun à leur tour une question à laquelle on ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Exemples : *Est-ce que c'est vert ? Est-ce que ça a un goût sucré ?*

Est-ce que c'est un légume ? A chaque fois que la réponse est « oui », l'enfant qui a posé la question correspondante a le droit de faire une proposition.

La proposition était-elle bonne ?

- **Oui !**

Super ! L'enfant a bien deviné et récupère une plaquette en récompense.

- **Non !**

L'enfant a mal deviné ! C'est au tour du joueur suivant de poser une question.

Si le plat préféré a été deviné, c'est au tour du joueur suivant de faire deviner son mets préféré.

Fin de la partie

La partie se termine quand chaque enfant a joué deux fois. Chacun aligne ses plaquettes gagnées en une rangée. Celui qui aura la plus grande rangée gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jouez au détective culinaire pendant les repas ! L'enfant regarde le plat qui est dans son assiette. Dites-lui quels sont les ingrédients qui le composent. Ensuite, l'enfant ferme les yeux et ouvre la bouche. Donnez-lui juste un petit peu à manger et demandez-lui :

Qu'est-ce que tu es en train de manger ?

Ce sera plus difficile pour l'enfant, si vous lui donnez deux morceaux différents en même temps, car il devra trouver deux ingrédients, par ex. un morceau de pomme de terre et un haricot vert.

