

Play Box

Fête des lutins

Une Play Box remplie de jeux enchanteurs, avec 3 histoires à raconter, 4 idées de jeux et 5 puzzles, pour enfants à partir de 2 ans.

Auteure : Miriam Koser

Illustration : Sabine Kraushaar

Texte : Marion Munz-Krines

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi cette Play Box. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Les jeux contenus dans la Play Box vont intéresser les enfants de multiples façons :

- **3 histoires à raconter**

Plongez ensemble dans le monde des lutins et des animaux de la forêt. Les histoires font référence aux illustrations du paysage de jeu et font participer les tendres personnages qui rendent ainsi le jeu très vivant.

- **4 idées de jeu**

Assemblez les éléments du paysage et commencez la partie ! Les divers accessoires et les idées amusantes, conçues pour différentes tranches d'âge, vont divertir et amuser les enfants pendant longtemps.

- **5 puzzles**

Ce sont des puzzles de deux, trois ou quatre pièces en carton solide. Votre enfant peut ainsi faire ses premières expériences en assemblant les pièces et se réjouir en jouant avec les lutins et les cinq animaux qui les accompagnent.

Dans ce livret, on vous donne en plus de nombreux conseils et des suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant.

En écoutant l'histoire que vous lui racontez, en jouant des parties et en assemblant les pièces des puzzles, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et capacités, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et le classement des couleurs et des symboles... mais la Play Box est surtout faite 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 avec cette Play Box Fête des lutins !

Les créateurs pour enfants joueurs



Contenu :

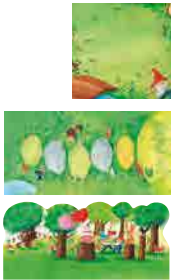
1 paysage de jeu « clairière » (= fond de la boîte avec plateau de jeu et panneau-forêt à emboîter) 5 figurines (renard, biche, hibou, écureuil, blaireau) 1 circuit, 28 plaquettes (4 fruits, 3 ballons, 12 feuilles, 9 fleurs), 6 sapins, 1 dé, 5 puzzles, 1 règle des jeux.

Avant de jouer pour la première fois, appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. N. B. : jetez les morceaux restants aussitôt pour éviter qu'ils ne soient avalés par les enfants.

FRANÇAIS



paysage de jeu



clairière

place de la fête

circuit

pont

panneau-forêt



plaquettes

fleurs , recto

fleurs, verso

feuilles

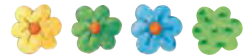
ballons

fruits

figurines

sapins

dé



Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations représentées sur la boîte, sur les figurines, les plaquettes et les puzzles. Parlez avec votre enfant pour lui faire découvrir les nombreux détails présents partout. Vous stimulez ainsi son langage, son vocabulaire et son attention.

Si les enfants sont un peu plus âgés et connaissent déjà les accessoires de jeu, vous pouvez aussi leur poser des questions.

Par exemple : *Que porte le blaireau/l'écureuille renard ? Quelle couleur est-ce ici ? Où y-a-t-il des lutins/des champignons rouges ? Où est le ruisseau/où y-a-t-il un hérisson/un oiseau ?*

Jouer et se distraire

Jeu n° 1 : Qui arrivera en premier sur la place de la fête ?

Une amusante course jouée avec le dé, avec 2 variantes pour 2 à 4 petits coureurs.

La course est l'une des plus amusantes attractions de la fête des lutins. Bibi la biche et Blaise le blaireau s'entraînent toujours avant le jour J. Mais Éric l'écureuil, Renaud le renard et Igor le hibou sont aussi de bons coureurs. Qui va gagner cette fois ? Et quand les fruits et les ballons viennent se mêler à la course, on en finit pas de s'amuser. Les trois lutins ont vraiment eu une bonne idée.

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, circuit, dé

Pour les variantes : plaquettes fruits ou plaquettes ballons

Préparatifs

Posez le paysage de jeu au milieu de la table et posez le circuit à côté de manière à former un chemin continu. Chaque enfant prend une figurine et la pose sur la grande case de départ au début du circuit. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a participé à une belle fête commence en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : *Combien de points y-a-t-il sur le dé ?*

L'enfant compte le nombre de points. S'il indique le bon nombre, vous lui dites qu'il sait très bien compter. S'il n'arrive pas à compter les points, aidez-le.

L'enfant avance alors sa figurine du nombre de cases correspondant en la déplaçant en direction de la place de la fête. Il peut y avoir plusieurs figurines sur une même case.

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



Fin de la partie

Celui qui amène en premier sa figurine sur la place de la fête (les points en trop étant perdus), gagne la partie et a le droit de tourner une fois autour de la table à toute vitesse. Les autres continuent de jouer et quand toutes les figurines sont arrivées sur la place de la fête, les enfants se mettent à danser une amusante danse de lutins.

Variante 1 : *Plein de fruits délicieux !*

Répartissez les 4 plaquettes représentant les fruits sur les cases, faces « fruit entier » visibles. Il ne doit y avoir qu'une seule plaquette par case et il faut toujours laisser un espace d'au moins une case entre les plaquettes.

On joue comme dans le jeu de base en suivant la variante ci-dessous :

Quand une figurine atterrit sur une case recouverte par un fruit, le joueur a le droit de le donner à manger à son animal. Il approche la plaquette de la bouche de sa figurine, retourne la plaquette face fruit cachée et la repose sur la case. Une fois rassasiée, la figurine est avancée par le joueur d'une case en direction de la place de la fête. Si un deuxième animal arrive sur cette case, il ne se passe rien, car le fruit a déjà été grignoté.

Variante 2 : *Attention aux ballons !*

Répartissez les 3 plaquettes représentant les ballons sur les cases, faces « ballon gonflé » visibles. Il ne doit y avoir qu'un seul ballon par case et il faut laisser un espace d'au moins une case entre les plaquettes.

On joue comme dans le jeu de base en suivant la variante ci-dessous :

Quand une figurine atterrit sur une case recouverte par un ballon, ce dernier éclate et fait sursauter l'animal. Le joueur doit reculer son animal d'une case. La plaquette est retournée, face ballon cachée, et reste posée sur la case. Si un deuxième animal arrive sur cette case, il ne se passe rien, car le ballon a heureusement déjà éclaté.

Vous pouvez également combiner les deux variantes et mélanger les plaquettes fruits et ballons. Choisissez 5 plaquettes au hasard et répartissez-les sur les cases, faces côté « entier » du fruit/ballon visibles. Ici aussi, il ne doit y avoir qu'une seule plaquette par case et l'espace entre les plaquettes doit être au moins d'une case.

Jeu n° 2 : La parade des équilibristes

Un amusant jeu d'adresse pour 2 à 4 enfants adroits.

Lors de la fête des lutins, les lutins proposent aussi un jeu d'adresse : la parade des équilibristes. Qui pourra marcher en portant une feuille sur sa tête et l'emmener jusqu'au pont sans la faire tomber ? Les lutins ont déjà essayé et maintenant, c'est au tour des animaux. Mission difficile ... mais super amusante. Qui réussira à emmener le plus grand nombre de feuilles sur le pont ?

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, plaquettes-feuilles

Préparatifs

Posez le paysage de jeu au milieu de la table et répartissez les feuilles dans la clairière en les posant sur n'importe quel côté.

C'est parti :

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'est promené en forêt en dernier commence. Il choisit un animal et le pose sur la première case du pré devant le pont. Les autres joueurs posent l'un après l'autre leur animal sur le pont, derrière le premier.

C'est de nouveau au tour du premier joueur : il emmène son animal vers n'importe quelle feuille posée dans la clairière. Il met la feuille sur la tête de l'animal et recule l'animal prudemment pour le ramener sur le pont.

Le joueur a-t-il réussi à ramener son animal sur le pont sans faire tomber la feuille ?

- **Oui ! Super ! Tu récupères la feuille.**
- **Non ! Dommage, tu réussiras certainement la prochaine fois.**

La feuille qui est tombée n'est pas remise dans la clairière mais posée sur la place de la fête.

Le joueur pose son animal en dernier derrière les autres et les avance chacun d'une place.

C'est maintenant au joueur dont la figurine est placée en premier.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les feuilles ont été récupérées. Celui qui en a le plus est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Les enfants peuvent aussi essayer eux-mêmes de marcher avec une feuille posée en équilibre sur leur tête.

Ce jeu peut aussi être joué de manière coopérative. Les enfants posent les feuilles qu'ils ont récupérées en une seule rangée. A côté, on pose les feuilles déposées sur la place de la fête. Les enfants ont-ils pu emmener plus de feuilles sur le pont ou bien y-a-t-il plus de feuilles tombées par terre ?



Jeu n° 3 : Bien caché et pas trouvé

Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 détectives.

Le jeu préféré des lutins s'appelle « Bien caché et pas trouvé ». Dans ce jeu, les lutins Léon, Lucky et Lupo cachent toujours deux choses identiques : une sous une feuille, l'autre sous un sapin. Et les animaux doivent les trouver. Qui sera assez attentif pour repérer les cachettes et former les bonnes paires ?

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, 6 plaquettes-feuilles avec motifs « mémoire », sapins

Préparatifs

Posez le paysage de jeu au milieu de la table. Montrez aux enfants les motifs « mémoire » illustrés sur les feuilles et sous les sapins. Mélangez les feuilles et répartissez-les, faces cachées, dans la clairière. Répartissez les sapins autour des feuilles.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a trouvé quelque chose en dernier a le droit de choisir un animal. Il le pose sur la première case du pré devant le pont. Les autres posent leur animal l'un après l'autre sur le pont, derrière le premier.

C'est de nouveau au tour du premier joueur. Il amène son animal vers une feuille et la retourne. Ensuite, il emmène l'animal vers un sapin, soulève le sapin et regarde dessous.

Demandez à l'enfant : *Les motifs correspondent-ils ?*

- **Oui ! Super !** *Tu poses la feuille sur la place de la fête. Remets le sapin à sa place, à côté de ton animal.*
- **Non ! Dommage !** *Souvenez-vous tous bien des deux motifs. Repose le sapin à sa place à côté de ton animal et retourne la feuille.*

Le joueur pose son animal en dernier sur le pont, derrière les autres et les avance chacun d'une place. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les feuilles ont été récupérées. Vous vous réjouissez tous ensemble en dansant la danse des feuilles.

Le jeu sera plus difficile si les sapins ne sont pas reposés là où ils étaient et s'ils sont mis à un autre endroit. C'est alors un véritable défi pour les petits détectives !

Jeu n° 4 : Où sont les fleurs ?

Un jeu de mémoire coopératif sur les couleurs, pour 2 à 4 amis des fleurs.

La fête de l'été est presque terminée, mais les animaux veulent encore faire une partie du jeu « Où sont les fleurs ? ». Chaque joueur cherche une fleur de sa couleur préférée : Renaud le renard aime les fleurs roses, Bibi la biche aime les fleurs bleues, Igor le hibou préfère les fleurs de couleur orange, Éric l'écureuil aime seulement les fleurs jaunes. Et Blaise le blaireau ? Lui, il aime beaucoup le vert. Trouvera-t-il aussi une fleur de sa couleur préférée ?

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, toutes les figurines, plaquettes-fleurs

Préparatifs

Placez le paysage de jeu au milieu de la table. Montrez aux enfants les différentes couleurs des fleurs et expliquez-leur que le côté montrant l'herbe ne compte pas dans ce jeu. Mélangez les plaquettes et répartissez-les, faces cachées, au hasard dans la clairière. Maintenant, on voit le verso des plaquettes avec les cinq petites fleurs. Même s'il y a moins de quatre joueurs, on pose toutes les figurines sur le pont. Dans ce jeu, les joueurs jouent tous ensemble sans avoir leur propre figurine.

FRANÇAIS

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli des fleurs en dernier a le droit de commencer. Le joueur prend l'animal posé en premier, l'emmène vers une fleur de la clairière et la retourne.

Demandez à l'enfant : *As-tu trouvé une fleur de la couleur préférée de l'animal ?*

- **Oui ! Super !** *Tu emmènes l'animal et la fleur sur la place de la fête.*
- **Non ! Dommage !** *Souvenez-vous tous bien de la couleur de cette fleur ou rappelez-vous que cette plaquette herbe ne compte pas. Retourne la plaquette de nouveau et ramène l'animal vers le pont, pose-le en dernier derrière les autres animaux et avance chacun d'eux d'une place.*

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les animaux sont arrivés sur la place avec leur fleur.

Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué

Raconter une histoire et écouter

En vous écoutant, laissez votre enfant découvrir les nombreux détails mentionnés dans l'histoire en les observant sur le paysage de jeu assemblé : les trois lutins, les différents animaux et bien sûr les décorations. Dans la deuxième histoire, on a en plus les cinq figurines. Si votre enfant en a envie, il peut aussi jouer l'histoire racontée en imitant les actions.

Léon



Lucky



Lupo



FRANÇAIS

Histoire n° 1

Les lutins préparent une grande fête

Le soleil brille sur les montagnes et les collines, et ses rayons font resplendir les arbres dans la forêt des lutins. Tout contents, les lutins se frottent les mains et redressent leurs bonnets pointus sur leurs têtes. Il fait très beau et c'est le temps idéal pour la grande fête de l'été que les lutins organisent dans la forêt le jour le plus long de l'année. C'est aujourd'hui le grand jour et il y a plein de choses à faire. Léon prépare la place dans la clairière où la fête aura lieu et les lapins lui apportent leur aide. Ils débarrassent les branches et les feuilles et les mettent de côté, balaient le chemin menant à la place, gonflent des ballons et préparent des gobelets.

Excités, les petits oiseaux noirs de la forêt voltigent dans les parages et veulent aussi se rendre utiles. « Vous pouvez accrocher la guirlande dans les arbres » leur disent Lucky et Lupo, qui arrivent juste au même moment en apportant un énorme gâteau. Les oiseaux sont tout contents et s'envolent joyeusement. Un peu plus tard, la clairière est parée de magnifiques couleurs et les guirlandes multicolores flottent au vent.

« Nous aussi, on veut vous aider ! » s'exclament les hérissons. « Stop ! Pas si vite ! » leur crie Lupo pour qu'ils s'arrêtent. « Ne vous approchez pas trop près des ballons sinon vous allez les faire tous éclater avec vos piquants pointus. Tenez, voilà des jolis drapeaux rouges à pois blancs. Allez en mettre un peu partout, si vous voulez ». Lucky, le lutin au bonnet bleu, leur montre les drapeaux rouges de loin. Les hérissons se réjouissent car les drapeaux sont d'une jolie couleur lumineuse, comme les champignons rouges qui poussent tout autour de la clairière et de la place de la fête.

« Waouuuuh ! » s'exclament Léon, Lucky et Lupo. C'est la première fois que les préparatifs de la grande fête d'été se terminent aussi rapidement. « Merci à tous pour votre aide ! » disent les trois lutins à leurs petits aides. « Maintenant, on n'a plus qu'à attendre l'arrivée des invités ».

Histoire n° 2

C'est la grande fête de l'été : les lutins ont invité tous leurs amis



Les trois lutins Léon, Lucky et Lupo ont préparé la fête de l'été avec l'aide de leurs amis les animaux de la forêt. Ils ont joliment arrangé la clairière et la place de la fête. Le grand moment est arrivé et les invités commencent à faire leur apparition. En premier, on voit l'écureuil Éric sautiller sur le pont et marcher d'un pas léger vers les lutins. « Bonjour ! » dit-il à ses trois amis. « Tenez, je vous ai apporté un gâteau aux noisettes ! ». Les lutins sont très contents parce que le gâteau aux noisettes d'Éric est le meilleur de toute la forêt.

« Hum, ça a l'air bien bon ! » entend-on de derrière un arbre. C'est Renaud le renard qui s'approche en saluant ses amis. Personne ne l'a entendu arriver, car il s'est faufilé à pas de loup, sans faire de bruit. Curieux comme il est, il fait le tour de la place et se réjouit à la vue de toutes les bonnes choses que les lutins ont préparées.

Voilà qu'arrivent maintenant Bibi la biche et Blaise le blaireau. Ils font la course et vont aussi vite l'un que l'autre. « Je cours plus vite que toi ! » crie Bibi. « Non, c'est moi ! » réplique Blaise hors d'haleine. Essoufflés et haletant, les deux sportifs s'arrêtent sur la place. « A mon avis, vous êtes tous les deux gagnants » leur dit Éric l'écureuil. Bibi et Blaise s'allongent par terre en riant et hochent de la tête pour dire qu'ils sont d'accord. « Quand la fête va-t-elle commencer ? » demande le petit blaireau.

« On attend encore Igor le hibou » répond le lutin Lucky. « Ouh, ouh ! » entend-on au-dessus de la tête des invités et Igor se pose dans la clairière. « Ça alors, j'ai bien failli oublier de me réveiller » dit Igor qui regarde autour de lui en ouvrant ses yeux tout grands.

« Super, tout le monde est là maintenant ! » s'exclament Léon, Lucky et Lupo. Après s'être régalés en mangeant des gros morceaux de gâteaux, les amis jouent d'abord à cache-cache. Évidemment, c'est Igor le meilleur : de tous les animaux, c'est lui qui a les plus gros yeux et les oreilles les plus fines. Mais parfois il a du mal à trouver les lutins, ces petits malins trouvent de bonnes cachettes !

Pour attraper les autres, c'est Bibi la biche qui gagne, car elle court vite avec ses grandes pattes, et Blaise est encore un peu fatigué d'avoir fait la course avec elle pour venir à la clairière. Les animaux et les lutins s'amusent encore à plein de jeux rigolos et l'après-midi passe très vite. Quand les rayons du soleil commencent à baisser, ils prennent tous place au milieu de la clairière et Igor le hibou se met à raconter une histoire merveilleuse. Tous sont bien du même avis : la fête de l'été dans la forêt des lutins est la plus belle. En tout cas, la plus belle en été ... car en automne, en hiver et au printemps, les lutins organisent aussi de super fêtes pour leurs amis !



Histoire n° 3

Un grand merci aux lutins

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, circuit, sapins, 5 plaquettes : fleur bleue, ballon jaune, pomme, framboise, feuille avec grenouille

Préparatifs :

Posez le paysage de jeu au milieu de la table et posez le circuit à côté, de manière à former un chemin continu. Posez les sapins dans la clairière. Les figurines sont posées devant la boîte. Répartissez les plaquettes. Vous pouvez « cacher » les accessoires à chaque fois à un autre endroit et l'enfant doit alors les chercher à l'aide de l'animal correspondant quand il joue les scènes de l'histoire. Complétez chaque endroit à trouver quand vous êtes en train de raconter l'histoire.

Le lendemain, les animaux se réveillent de bonne humeur. « C'était vraiment une belle fête des lutins » dit Blaise le blaireau qui se frotte les yeux car il a du mal à se réveiller. « Oh, oui ! » confirment les autres. Et comme tous les animaux se sont bien amusés, ils décident de remercier les lutins en leur offrant quelque chose. « Bonne idée ! » crie Bibi la biche. « Chacun cherche un cadeau et après on se retrouve tous sur la place ! ».

Ni une ni deux, Bibi a disparu dans la forêt. Qu'est-ce qui pourrait bien plaire à Léon, Lucky et Lupo ? « J'aimerais leur offrir une fleur bleue » se dit Bibi. Elle se met alors à chercher près du pont, sur les rives du ruisseau, à côté des sapins, sur la place de la fête ... où y-a-t-il une fleur bleue ? Ah, la voilà ! La biche a trouvé la fleur bleue *près du / sur le / à côté du / derrière ...* Heureuse comme tout, la biche pose la fleur bleue sur sa tête pour pouvoir l'emmener plus tard vers la place.

Les autres animaux cherchent aussi une idée de cadeau. Éric l'écureuil a décidé d'offrir un ballon jaune aux lutins. Il cherche près de l'échelle, aux alentours des hérissons et sur toute la place de la fête. Ah, le voilà ! Éric a trouvé le ballon jaune *près du / sur le / à côté du / derrière ...* Il attrape vite le ballon et le pose sur sa tête.

Igor le hibou vole en tournant autour de la cime des arbres et cherche une pomme. Il sait que les trois lutins aiment bien manger des pommes. Igor regarde à droite, regarde à gauche et ça y est, il trouve une pomme *près du / sur le / à côté du ...* Il vient se poser à côté de la pomme et la met sur sa tête.



Renaud le renard se faufile à travers le bois, le museau en l'air pour bien renifler toutes les odeurs, car il cherche une framboise. « Si je leur offre une framboise, ils pourront se préparer un délicieux yaourt » a pensé le renard. Mais où pourrait-il y avoir une framboise ? Ah, voilà que Renaud la trouve *près du/ sur le/ à côté du/ derrière ...* . Comme ses amis, le renard pose la framboise sur sa tête pour pouvoir l'emmener sur la place.

Seul Blaise le blaireau n'a encore rien trouvé. Il marche dans la forêt en cherchant autour de lui. « Qu'est-ce que je pourrais bien offrir aux lutins ? » marmonne Blaise tout en marchant. Soudain, il entend un « croa, croa ». Étonné et curieux, il regarde ce qu'il y a là et, *près du/ sur le/ à côté du/ derrière ...* , il trouve une petite grenouille accroupie sur une feuille. « Bonjour Blaise » coasse la grenouille, « tu voudrais faire un cadeau aux lutins ? J'ai une idée : on va leur chanter une chanson tous les deux. C'est un beau cadeau, non ? » « Oui, super idée ! On va chanter ! ». Blaise se met en route vers la place après avoir posé la feuille sur sa tête. La grenouille reste sagement accroupie sur la feuille. Maintenant, tous les autres animaux rejoignent aussi la place.

Les lutins s'y trouvent justement pour ranger après la fête et sont surpris de voir les animaux arriver. « Ces cadeaux sont pour vous parce que vous nous avez organisé une jolie fête de l'été ! » disent les animaux en chœur. « C'est une belle surprise ! Merci beaucoup ! » répondent Léon, Lucky et Lupo en se réjouissant. « Mais attendez, on a encore un cadeau ! » dit Blaise en faisant un clin d'œil à la grenouille. Et les deux se mettent alors à chanter :



« C'était formidable, comme à chaque fois,



coa-coa, croaaa-croaaa, coa-coa, croaaa,

C'était une belle fête, il faut nous croire,

coa-coa, croaaa-croaaa, coa-coa, croaaa,



La grande fête des lutins dans les bois

coa-coa, croaaa-croaaa, coa-coa, croaaa,



Nous leur disons merci et à la prochaine fois,

coa-coa, croaaa-croaaa, coa-coa, croaaa,

