

Mes premiers jeux

Premiers chiffres à la ferme

Un premier jeu pour compter en s'amusant, pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.
Avec actions d'observation visuelle pour 1 enfant et 1 adulte.

Auteurs : Imke Storch & Markus Nikisch
Design : Anna Lena Räckers
"Coverillustration" : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Dans le jeu libre, les enfants jouent avec le paysan Tim, les bébés animaux et les feuilles de trèfle en les mettant en scène et leur donnant vie.

Le jeu à règles familiarise les enfants avec des premières règles qu'ils apprennent à appliquer. Les règles sont ici décrites de manière à amener votre enfant vers le jeu de rôle et à lui faire mieux comprendre une règle du jeu et à la mettre en pratique. Les enfants sont en plus toujours incités à compter, ce qui est un bon entraînement pour maîtriser cette faculté.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la vie à la ferme et dites-lui quels animaux on y trouve. Regardez autour de vous et comptez différentes choses.

Vous stimulerez ainsi son langage, sa perception et son imagination pendant qu'il joue !

Les créateurs pour enfants joueurs

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu (constitué de 6 pièces de puzzle)
- 1 paysan Tim
- 12 feuilles de trèfle
- 12 plaquettes de bébés animaux
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

Le paysan Tim va dans le pré des bébés animaux pour voir si tout se passe bien et pour leur donner à manger. Mais les jeunes animaux turbulents sautent dans tous les sens et Tim ne sait plus où il en est.

Pouvez-vous aider Tim à compter et nourrir les animaux ?

Préparatifs

Assemblez les pièces du puzzle pour former le plateau de jeu et répartissez les douze plaquettes d'animaux au milieu du plateau de jeu en les posant sur n'importe quelle face. Posez Tim sur n'importe quelle case avec un trèfle. Chaque joueur prend trois feuilles de trèfle et les pose devant lui. Les feuilles de trèfle en trop sont remises dans la boîte. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui comptera le plus rapidement jusqu'à trois commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le petit veau, l'agneau, le porcelet ou le poulain ?**

Dans tout ce remue-ménage, Tim ne sait plus où il en est ! Compte tous les animaux de cette espèce visibles sur le plateau de jeu. Ensuite, avance Tim du même nombre de cases que d'animaux comptés.

Où Tim atterrit-il ?

→ **Sur une case avec une feuille de trèfle**

Tu donnes une feuille de trèfle à manger à un animal. Prends une de tes feuilles de trèfle et touche une plaquette quelconque posée au milieu du plateau de jeu avec cette feuille de trèfle. Retourne cette plaquette et mets ensuite la feuille de trèfle dans la boîte.

→ **Sur une case vide**

Tu ne peux pas donner à manger à un animal, il ne se passe rien.

- **La feuille de trèfle ?**

Tu donnes tout de suite à manger à un animal ! Prends une de tes feuilles de trèfle et touche une plaquette quelconque posée au milieu du plateau de jeu avec cette feuille de trèfle. Retourne cette plaquette et mets ensuite la feuille de trèfle dans la boîte. Tim reste là où il est.

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



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a nourri un animal avec sa dernière feuille de trèfle. Super ! Tu as bien aidé Tim et gagnes la partie !

Conseil :

Dans le jeu, les enfants comptent au maximum dix petits d'animaux d'une espèce. Le jeu sera plus facile si l'on retire les plaquettes au bord vert foncé. Les enfants ne devront alors compter que cinq animaux au maximum.

Actions d'observation visuelle pour 1 enfant et 1 adulte

Posez le plateau de jeu assemblé au milieu de la table. Le paysan Tim, les plaquettes des bébés animaux et les feuilles de trèfle ne sont pas nécessaires.

Lisez les actions lentement.

Laissez à votre enfant le temps de réfléchir, de chercher et de compter. Aidez-le seulement s'il ne trouve pas la solution tout seul.

Si une question devait être encore trop difficile, laissez-la de côté. Vous pouvez bien sûr imaginer vous-même d'autres questions.

Les actions n°1 et 2 familiarisent votre enfant avec les détails du plateau de jeu. Votre enfant sera ainsi bien préparé pour compter, comme demandé à l'action n°3.

1. Chercher des détails et les trouver

- Où est le ver de terre ?
- Où sont les chatons ?
- As-tu déjà découvert les champignons ?
- Où sont les paniers ?
- Que font les deux petites souris ?

2. Reconnaître les couleurs et les nommer

- De quelle couleur sont les champignons ?
- Les poussins sont tous ... (jaunes).
- Où y-a-t-il du marron ?
- Les papillons ont des couleurs resplendissantes. Connais-tu ces couleurs ?
- De quelle couleur sont les petites souris ?



3. Compter jusqu'à 12

- Combien de vers de terre vois-tu ? (1)
- Compte les souris (2)
- Combien de paniers y-a-t-il dans le pré ? (2)
- Compte les feuilles de trèfle (3)
- Les chatons sont mignons. Peux-tu les compter ? (4)
- Combien de poussins vois-tu ? (5)
- As-tu découvert les papillons ? Compte-les ! (6)
- Les champignons rouges et blancs sont amusants. Combien en vois-tu ? (7)
- Regarde bien : combien de cœurs y-a-t-il sur la couverture de pique-nique posée dans le panier ? (8)
- Dans le pré, il y a beaucoup de fleurs. Compte les pâquerettes et les fleurs de pissenlits. (9/10)
- Combien de pattes les poussins ont-ils en tout ? (10)
- Et pour terminer : combien de cases-cailloux y-a-t-il dans le pré ? (12)

FRANÇAIS

