

## Before Starting

Use the round sun tiles to create a pathway for Carl the crab as pictured. The shoreline tile with the stone is the starting tile. The end tile is the shoreline tile with the snail. Place the crab on the starting tile. The meadow and waterhole are placed next to the path with some space between them. Distribute the other seven animals around the meadow and waterhole. Keep the die handy.



## Now Let's Get Started

Take turns playing in a clockwise direction. Who of you can crawl like a rooster for the longest? This child starts and rolls the die.

Ask: *What does the die show?*

- **Green?** Take one of the animals and place it in the meadow. If there is already another animal there, stack it on top.
- **Blue?** Take one of the animals and place it onto the raft in the waterhole. If there is already another animal there, stack it on top.
- **The sun?** Carl the crab is on the move and crawls one sun tile further towards the snail. The child takes the crab and places it onto the next sun tile closer to the snail.

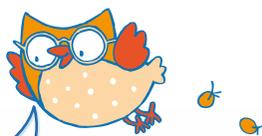
If one or more animals falls down, the child simply places them near the sun tiles again. Then it's the next child's turn to roll the die.



## End of the Game

If the children manage to stack all the animals before Carl the crab reaches the snail, the animals and the children win. If Carl the crab moves past the last sun tile and onto the snail first though, the animals and children lose together. *Why don't you try again right away?*

**Note:** The game is a little easier if you play with fewer animals or a little more difficult if you leave out some of the sun tiles.



Cooperative games are good for children's development. Everyone can contribute their own skills to the group and thus strengthen their self-confidence. If the children win and celebrate together then this encourages social skills. The same naturally applies if they lose together. Learning how to deal with defeat is an important experience that is easier to handle together. And playing again naturally means that there's another opportunity to do better!

## Mes premiers jeux

# Pyramide d'animaux junior

Trois jeux d'adresse amusants pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

**Auteur :** Klaus Miltenberger « Je dédie ce jeu à Kerstin Wallner. »  
**Graphisme :** Martina Leykamm  
**Rédaction :** Robin Eckert & Christiane Hüpper  
**Durée du jeu :** env. 10 minutes par jeu



## Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la série **Mes premiers jeux**. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce livret vous donne de nombreux conseils pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant. En jouant, vous stimulerez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la motricité fine, l'observation précise, la coordination main-œil et l'apprentissage de l'équilibre des forces.

Dans le jeu libre, votre enfant peut, par exemple, empiler les animaux pour former une ou plusieurs tours, ou encore se lancer dans un jeu de rôles avec les figurines d'animaux.

Dans les deux jeux de dés, votre enfant apprend peu à peu à jouer selon des premières règles facilement compréhensibles. Le jeu coopératif stimule également l'esprit d'équipe chez les enfants et crée une expérience commune. Jouez avec vos enfants ! Parlez à votre enfant des animaux, de leurs particularités et de leur milieu naturel et développez ainsi le langage, l'ouïe, la créativité et le plaisir du jeu chez votre enfant.

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 beaucoup de plaisir à jouer et à faire des découvertes ensemble.

### Les créateurs pour enfants joueurs



**Attention !** Avant de jouer pour la première fois, enlevez le bandeau et détachez soigneusement le matériel de jeu des plaques. Pour des raisons de sécurité, jetez le bandeau et les deux cadres en carton. Ils ne servent pas dans le jeu.

## Matériel du jeu



1 dé



1 pelouse verte



1 point d'eau bleu



2 tuiles « rivage »



8 tuiles « soleil »  
(avec animal  
au verso)



8 animaux : crabe



serpent



gorille



crocodile



lama



renard



tigre



chien

## Jeu libre et découvertes des différents éléments

Dans le jeu libre, l'enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Participez au jeu ! Observez ensemble les illustrations du matériel. Regardez bien les différents animaux. Quels sont les animaux représentés ? Avec votre enfant, vous pouvez aussi vous rappeler des animaux que vous avez vus ensemble dans un livre d'images ou au zoo. Comment les appelle-t-on ? Si votre enfant ne connaît pas encore l'animal, prononcez distinctement son nom et encouragez votre enfant à nommer l'animal en lui posant des questions. Vous pouvez par exemple lui demander : « Regarde, c'est un tigre. Comment s'appelle l'animal ? »



Vous pouvez aussi encourager votre enfant à inventer son premier jeu de rôles avec les figurines en bois. Déplacez le tigre vers le point d'eau, par exemple, et montrez avec la figurine comment l'animal boirait de l'eau ou comment le crabe se déplacerait dans l'eau. Vous pouvez aussi empiler les animaux librement avec votre enfant. Quelles sont les combinaisons les plus faciles ? Lesquelles sont plus compliquées ?

## Jeu 1 : Tour d'animaux

Un premier jeu d'empilement.

*Les animaux aimeraient pouvoir toucher les nuages. Mais comment les atteindre ? Carl le crabe a une idée ! Et s'ils grimpaient tous les uns sur les autres pour former une grande tour ? Peut-être que l'animal placé tout en haut pourrait atteindre les nuages et les toucher. Ils commencent rapidement à grimper les uns sur les autres. Parviendront-ils à atteindre les nuages ? C'est parti. Il est grand temps de le découvrir !*

### Avant de commencer la partie

Placez-vous tout autour de la pelouse avec les enfants et répartissez les huit animaux autour. Mélangez les tuiles « soleil » et posez-les faces soleil visibles. Le point d'eau, le dé et les deux tuiles « rivage » ne servent pas dans ce jeu et peuvent être rangés dans la boîte.



### Et c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a déjà vu un chat aujourd'hui ? L'enfant commence en retournant une tuile « soleil » de son choix.

Demandez : *Quel animal vois-tu sur la tuile ? Retrouves-tu cet animal dans les figurines en bois ?*

Invitez l'enfant dont c'est le tour à prendre la figurine en bois de l'animal concerné et à la poser sur la pelouse. L'enfant choisit lui-même la position dans laquelle il pose l'animal. Il peut le mettre debout, l'allonger ou encore le mettre la tête à l'envers. Si un animal est déjà présent, le nouvel animal est posé dessus.



Quand un enfant commence tout juste à empiler des formes moins classiques de ce type, il a plus de facilité à empiler les figurines à plat sur le côté dans un premier temps. Une fois qu'il maîtrise cet empilement basique, le défi suivant consiste à empiler la figurine debout ou la tête à l'envers (voir illustrations ci-dessus).

Après l'empilement, on contrôle si tout a bien fonctionné.

Demandez : *Un ou plusieurs animaux sont-ils tombés ?*

- **Non ? Super !** Tu peux prendre la tuile « soleil » en récompense. L'enfant pose la tuile devant lui.
- **Oui ? Pas de chance !** Remplace les animaux qui sont tombés autour de la pelouse. Range la tuile « soleil » dans la boîte. Si certains animaux ne sont pas tombés, ils restent empilés sur la pelouse.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant de retourner une tuile « soleil » de son choix.

## Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que toutes les tuiles « soleil » ont été récupérées. Chaque enfant empile les tuiles « soleil » qu'il a gagnées. L'enfant qui obtient la pile la plus haute a gagné. En cas d'égalité, ces enfants gagnent tous ensemble.



Lorsque les enfants sont un peu plus grands et sont familiarisés avec le matériel de jeu, vous pouvez aussi leur demander de nommer les animaux. Demandez alors à l'enfant quel animal est représenté sur la tuile immédiatement après. Si l'enfant hésite, aidez-le et apprenez-lui, avec des mots simples, quelques détails sur l'animal, par exemple l'endroit où il vit habituellement et ce qu'il mange ou encore, indiquez-lui d'autres animaux qui vivent dans le même milieu que lui.

## Jeu 2 : Pyramide sur l'eau multicolore

Un jeu d'adresse rigolo pour acrobates bien entraînés.

*Désormais, les animaux sont des acrobates bien entraînés. Ils ont beaucoup d'assurance sur la pelouse. Certains d'entre eux veulent essayer leur pyramide sur le radeau instable qui se trouve au milieu du point d'eau. Mais l'empilement de tous les animaux sur le radeau est une opération risquée. Comment décider quels animaux participeront à la pyramide sur le radeau ? Carl le crabe – qui est très futé – a une nouvelle idée : « Nous n'avons qu'à lancer le dé ! » Ils sont tous d'accord et s'y mettent déjà...*

*Tous les animaux parviendront-ils à rejoindre une des deux pyramides ?*

### Avant de commencer la partie

Placez la pelouse et le point d'eau comme sur l'illustration. Répartissez les huit animaux et les tuiles « soleil » faces visibles tout autour. Mettez le dé à disposition. Les deux tuiles « rivage » ne servent pas dans ce jeu et peuvent être rangées dans la boîte.



## Et c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui peut rugir le plus fort comme un lion ? L'enfant commence en lançant le dé.

Demandez : *Qu'indique le dé ?*

- **La couleur verte ?** Prends un animal de ton choix et place-le sur la pelouse. Si un autre animal est déjà présent, pose le tien par-dessus.
- **La couleur bleue ?** Prends un animal de ton choix et place-le sur le point d'eau. Si un autre animal est déjà présent, pose le tien par-dessus.
- **Le soleil ? Génial !** Dans ce cas, tu choisis de poser un animal de ton choix sur la pelouse ou sur le point d'eau.

Mais attention ! *Un ou plusieurs animaux sont-ils tombés pendant que tu empilais ton animal ?*

- **Non ? Super !** Tu peux prendre la tuile « soleil » en récompense. L'enfant pose la tuile devant lui.
- **Oui ? Dommage !** Répartissez les animaux qui sont tombés autour de la pelouse ou du point d'eau. Tu ne peux malheureusement pas prendre de tuile « soleil ». Si certains animaux ne sont pas tombés, ils restent empilés là où ils étaient.

## Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que toutes les tuiles « soleil » ont été récupérées. Maintenant, chaque joueur empile ses tuiles « soleil ». L'enfant qui obtient la pile la plus haute a gagné. En cas d'égalité, ces enfants gagnent ensemble.



Les enfants apprennent à exécuter des tours de jeu simples en s'entraînant. Accompagnez le déroulement de la partie calmement par des phrases simples et laissez les enfants lancer le dé ou prendre et retourner des tuiles. Ainsi, ils s'habitueront rapidement à des tours de jeu simples et s'amuseront beaucoup.

## Jeu 3 : Compétition d'équilibre avec Carl le crabe !

Une compétition coopérative contre le crabe.

*Le crabe est-il l'animal le plus rapide du monde ? En tout cas, c'est ce qu'affirme Carl le Crabe. Mais cette fois-ci, les autres animaux veulent en avoir le cœur net. Mais comment trancher ? Carl le crabe propose un pari aux autres animaux : « Je parie que j'arrive à parcourir le chemin menant du soleil à l'escargot avant que vous arriviez à vous empiler ! On va voir ce qu'on va voir ! »*



## Avant de commencer la partie

Créez un parcours pour le crabe avec les tuiles « soleil » rondes comme sur l'illustration. La tuile de départ représente un rocher. Il y a un escargot sur la tuile d'arrivée. Placez le crabe sur la tuile de départ. Posez à côté la pelouse et le point d'eau en les espaçant légèrement. Répartissez les sept animaux restants autour de la pelouse et du point d'eau. Mettez le dé à disposition.



## Et c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lequel d'entre vous peut chanter le plus longtemps comme un coq ? L'enfant commence en lançant le dé.

Demandez : *Qu'indique le dé ?*

- **La couleur verte ?** Prends un animal au choix et place-le sur la pelouse. Si un autre animal est déjà présent, pose le tien par-dessus.
- **La couleur bleue ?** Prends un animal au choix et place-le sur le point d'eau. Si un autre animal est déjà présent, pose le tien par-dessus.
- **Le soleil ?** Maintenant, le crabe se met en mouvement et avance d'une tuile « soleil » en direction de l'escargot. L'enfant prend le crabe et le place sur la prochaine tuile « soleil » en direction de l'escargot.



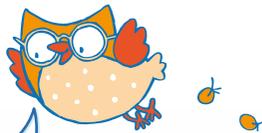
Si un ou plusieurs animaux sont tombés au moment de l'empilement, l'enfant les replace dans l'arc de cercle des tuiles « soleil ». C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

## Fin du jeu

Si les enfants réussissent à empiler tous les animaux avant que le crabe ne rejoigne l'escargot, les animaux et les enfants gagnent le pari. Néanmoins, si le crabe dépasse la dernière tuile « soleil » et rejoint l'escargot, les animaux et les enfants ont perdu tous ensemble.

*Retentez vite votre chance !*

**Remarque :** le jeu sera plus facile si vous jouez avec un plus petit nombre d'animaux et plus difficile si vous retirez quelques tuiles « soleil ».



Les jeux coopératifs contribuent au développement des enfants. Au sein du groupe, chacun peut mettre à contribution ses propres compétences et gagner en assurance. Lorsque les enfants remportent la partie ensemble et s'en réjouissent, cela renforce leurs compétences sociales. D'ailleurs, cela vaut aussi lorsqu'ils perdent ensemble. La gestion des défaites est également une expérience importante, qui est plus facile à vivre à plusieurs. Et la possibilité de rejouer offre également une nouvelle chance de gagner !

## Mijn eerste spellen

# Dier op dier junior

Drie beestachtig leuke memospellen voor 1 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

**Auteur:** Klaus Miltenberger "Ik draag dit spel op aan Kerstin Wallner."  
**Illustraties:** Martina Leykamm  
**Redactie:** Robin Eckert & Christiane Hüpper  
**Speelduur:** per spel ca. 10 minuten



## Lieve ouders

Wij zijn blij dat u dit spel uit de serie **Mijn eerste spellen** hebt gekocht. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u veel tips om het spelmateriaal met uw kind te ontdekken. Bij het spelen worden diverse bekwaamheden en vaardigheden van uw kind bevorderd zoals fijne motoriek, observatie, oog-handcoördinatie en het eerste vooruitdenken.

Bij het vrij spelen kan uw kind de dieren opstapelen in één of meerdere torens, of rollenspellen proberen met de dierenfiguren.

In de beide dobbelspellen maakt uw kind kennis met het spelen volgens regels. Het coöperatieve spel bevordert ook het saamhorigheidsgevoel bij de kinderen en hun gedeelde ervaring. Speel gerust mee! Praat samen met uw kind over de dieren, hun kenmerken en habitat en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het speelplezier van uw kind.

Bij ieder spel staat één ding voorop: veel plezier! Leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.

Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken wensen

## Uw uitvinders voor kinderen



**Belangrijk:** Verwijder vóór het eerste spel de band en druk het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. De band en de twee kartonnen frames moeten worden weggegooid. Deze hebt u niet nodig voor het spel.