

Où se cache Lazy ?



Trois jeux de motricité pour 1 à 5 enfants pas du tout paresseux à partir de 2 ans.

Auteurs : Dr. Jan-David Freund, Markus Nikisch, Patrick Tom

Illustration : Yunsim Jin

Durée du jeu : env. 10 minutes par jeu



Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection **Mes premiers jeux**.

Vous avez fait un bon choix car vous allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce livret vous propose de découvrir le matériel de jeu avec lui. En jouant à ce jeu, vous stimulez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : l'équilibre, les sensations corporelles, l'observation précise, la motricité ainsi que le langage.

En *jeu libre*, les enfants jouent comme ils le souhaitent et se familiarisent avec le matériel de jeu. Jouez et parlez avec votre enfant. Ainsi, vous vous plongerez ensemble dans un jeu de rôles imaginaire.

Dans le *jeu d'équilibre*, les enfants font voyager le paresseux en peluche d'un endroit à l'autre, ce qui les initie à leurs premières règles du jeu.

Le *jeu de recherche* encourage à bouger et fera aussi appel à leur sens de l'observation.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait ici tout simplement, sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant et en découvrant ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs

FRANÇAIS



FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 paresseux
- 5 lieux préférés
- 5 tuiles
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Jeu libre : Dans la jungle à la maison

Lors des jeux libres, votre enfant s'amuse avec le matériel de jeu comme il le souhaite. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble la forêt tropicale où vit le petit paresseux.

Au fait, comment s'appelle-t-il ?

Nom : Comment t'appelles-tu, petit paresseux ? Nous avons prénommé notre petit paresseux Lazy, mais votre enfant voudra peut-être lui trouver lui-même un autre prénom. Encouragez votre enfant à donner un prénom à l'animal en peluche, que vous utiliserez ensuite tout au long du jeu. Cela permet à votre enfant de s'identifier plus facilement à son nouvel ami.

Aimants : Deux aimants se trouvent dans les mains du petit paresseux. Il peut ainsi s'accrocher fermement, par exemple aux vêtements des enfants. *Où peut-on accrocher le petit paresseux ? Essaie-le !*

Lieux préférés : Le petit paresseux a cinq lieux préférés. Un petit plateau de jeu correspond à chacun d'entre eux. Prenez les lieux préférés les uns après les autres, observez-les ensemble et lisez les textes correspondants. Échangez avec votre enfant et réfléchissez à l'endroit où poser ou suspendre les différents lieux préférés dans la maison ou dans l'appartement. Le petit **paresseux** veut vous aider : « Bonjour, je suis Lazy le petit paresseux et je viens te rendre visite ! J'aime beaucoup ta maison, mais j'ai quand même un peu le mal du pays quand je pense à ma jungle. Ce sont surtout mes cinq lieux préférés qui me manquent. Tu ne connais pas mes lieux préférés ? Je vais tout te raconter ! »

Le point d'eau : « J'y vais à chaque fois que j'ai soif. Mais l'eau ne me sert pas qu'à boire, elle me permet aussi de me rafraîchir et de nager. »

Où peut-on installer le point d'eau ? Place le lieu préféré « point d'eau » là où tu peux boire ou te laver !

Buisson couvert de fruits : « Je ne suis pas le seul habitant de la jungle à apprécier les baies juteuses de ce buisson. Mes amis s'amusent aussi souvent dans ce buisson. » *Où pousse le buisson couvert de fruits ? Pour le lieu préféré « Buisson couvert de fruits », choisis un endroit où il y a des fruits ou d'autres choses à manger !*

Le bain de soleil : « J'aime me détendre en prenant un bain de soleil sur un lit de feuilles. En effet, après un gros dodo, il n'y a rien de mieux qu'une petite sieste au soleil ! »

Où le soleil brille-t-il le plus ? Place le lieu préféré « Bain de soleil » dans un endroit particulièrement lumineux !



La grotte : « Qu'est-ce que cette grotte peut bien cacher ? Je crois avoir entendu un battement d'ailes. Est-ce un nouvel ami ? »

Où se trouve la meilleure cachette pour la grotte ? Place le lieu préféré « Grotte » dans un endroit plutôt sombre contre un mur ou un objet !

Astuce : aidez votre enfant si la grotte n'est pas bien posée du premier coup. Mais il peut tout de même faire plusieurs tentatives avant que vous ne l'aidez.



L'arbre où dormir : « C'est là que j'aime me reposer ! Avec mes bras musclés, je m'accroche à la liane et je me balance tranquillement. »

Où peut-on suspendre le lieu préféré « Arbre où dormir » ?

Trouve un endroit qui convient où Lazy pourra se reposer !

Astuce : aidez votre enfant, par exemple, s'il n'arrive pas encore à atteindre une poignée de porte ou un autre objet pour suspendre la cime de l'arbre, mais si possible, laissez-le faire lui-même.



Lorsque votre enfant a installé les cinq lieux préférés à l'endroit où vous allez jouer, Lazy le remercie :
« Merci ! Maintenant, je me sens comme chez moi dans la jungle ! »



Lorsque les enfants sont un peu plus grands et qu'ils se sont familiarisés avec le matériel de jeu, vous pouvez aussi leur poser des questions détaillées, par exemple : Quels sont les animaux suspendus au plafond dans la grotte ? Connais-tu les différents fruits des lieux préférés ? Combien de poissons nagent dans l'eau ?

Jeu 1 : En route pour un grand voyage

Un jeu d'équilibre plein d'imagination pour un enfant.

Avant de commencer la partie :

Commencez par répartir, côté fruits vers le haut (ce sont les mêmes fruits visibles sur les tuiles rondes), tous les lieux préférés sur le terrain de jeu que vous aurez défini (ex : votre maison ou appartement, ou seulement quelques pièces). Seule la grotte n'est visible que du côté falaise, sans banane. Vous pouvez laisser votre enfant installer lui-même ces éléments ou l'aidez pour aller plus vite.

Déterminez un endroit qui se trouve à au moins quelques pas de tous les lieux préférés. Posez-y les cinq tuiles les unes à côté des autres avec le dé. La face visible des tuiles est sans importance.

C'est parti !

Dans ce jeu, il s'agit d'amener le petit paresseux de différentes manières jusqu'à ses différents lieux préférés afin qu'il puisse se restaurer. Avant chaque lancer du dé, demandez donc à l'enfant :
« Qu'est-ce qui fait le plus envie à Lazy ? »

Votre enfant lance alors le dé qui lui indique où et comment transporter Lazy. Une fois arrivé à destination, il retourne le lieu sur la face où il n'y a plus grand chose à manger.

FRANÇAIS



FRANÇAIS

Qu'indique le dé ?

• Une couleur ?

Les couleurs du dé correspondent à la couleur de la bordure des tuiles. Les tuiles ont toujours une face montrant le paresseux et l'autre une gourmandise. Quelle face est visible sur la tuile de la couleur du dé ?

• Une gourmandise ? Cherche dans quel lieu préféré se trouve cette friandise et amènes-y le petit paresseux. C'est toi qui choisis comment tu le transportes jusqu'à ce lieu (ex : sur la tête, accroché à ton vêtement, etc).

Remarque : Si Lazy est déjà passé par ce lieu, retournez alors la tuile sur la face du paresseux et faites l'action correspondante.

• Un paresseux ? Lazy te montre de quelle manière il veut que tu le transportes. Choisis comme destination un lieu préféré qui n'a pas encore été retourné.

Voici comment Lazy souhaite que tu le transportes jusqu'à son lieu préféré :



Pose ton paresseux sur tes **épaules** pour qu'il puisse se blottir autour de ton cou !



Ton paresseux est très fatigué ! Place-le délicatement dans le creux de ta **main** et avance **très lentement et sans faire de bruit** !



Mets ton paresseux sur ta **tête** pour qu'il profite du paysage !



Laisse Lazy monter sur ton **dos** et **rampe** sur le sol !



Pose Lazy sur ton **bras** pour ne pas le perdre de vue !

• Lazy ?



Ce symbole te permet de choisir la manière dont tu transporteras Lazy et le lieu de destination.

Assurez-vous que votre enfant comprenne bien ce qu'il doit faire. Pour atteindre ce résultat tout en s'amusant et pour encourager votre enfant, prenez d'abord ensemble les poses du paresseux sur les tuiles ou placez-vous sur les lieux préférés de destination.



Si Lazy tombe en chemin, ce n'est pas grave. Dites par exemple : « Heureusement, c'était un atterrissage en douceur. Le petit paresseux est déjà sur pieds. On continue ! »

Une fois arrivé sur le lieu préféré, votre enfant installe le paresseux. En fonction du lieu préféré, il le dépose, l'accroche (à la cime de l'arbre où dormir) ou le cache (dans la grotte). Enfin, votre enfant retourne le lieu préféré sur la face où il n'y a plus grand-chose à manger...



Fin de la partie

La partie s'achève lorsque tous les lieux préférés ont été retournés et Lazy est rassasié et épuisé !



Notamment en jouant avec un seul enfant, il y a de nombreuses occasions de jouer à des jeux de rôle amusants. Faites parler le petit paresseux et encouragez votre enfant à en faire de même. Lorsque votre enfant atteint un lieu préféré avec Lazy, vous pourriez par exemple faire semblant de mastiquer des fruits savoureux ensemble, puis dire « Miam, délicieux ! » en faisant une drôle de voix lorsque votre enfant retourne le lieu préféré.

Jeu 2 : rendre visite à tout le monde

Un jeu d'équilibre coopératif pour 2 à 5 enfants.

Dans ce jeu aussi, il s'agit de transporter le paresseux d'un endroit à l'autre, mais cette fois, il passe d'un enfant à l'autre, comme dans une course de relais. En effet, Lazy souhaite rendre visite à tous les enfants.

Avant de commencer la partie :

Le dé ne sert pas, vous pouvez le laisser dans la boîte. Lors de l'installation des lieux préférés, placez aussi une tuile sur ou à côté de chaque lieu préféré, face paresseux visible. Chaque enfant se place à côté d'un lieu préféré. S'il y a moins de cinq enfants, certains lieux préférés ne sont pas occupés. Il ne peut pas y avoir plus d'un enfant par lieu préféré.

C'est parti !

Le plus jeune des enfants prend Lazy en premier et regarde la tuile qui est posée sur le lieu préféré où il se trouve. Demandez-lui : « Comment ton petit paresseux souhaite-t-il être porté maintenant ? » L'enfant transporte alors le paresseux comme indiqué sur la tuile jusqu'à un autre enfant de son choix.

Une fois arrivé à destination, le premier enfant remet le petit paresseux au deuxième enfant qui est debout et s'assoit ensuite à proximité du lieu préféré qu'il vient de rejoindre. C'est au tour du deuxième enfant de jouer : il regarde sa tuile et transporte le petit paresseux vers un autre lieu préféré où l'enfant est encore debout. Tous les autres enfants sont-ils déjà assis ? Dans ce cas, le dernier enfant transporte Lazy vers le lieu préféré de son choix et s'y assoit.

Fin de la partie

Cette partie s'achève après une course de relais complète, lorsque tous les enfants sont assis. Baillez tous ensemble et dites : « Faisons d'abord une petite sieste ! »

FRANÇAIS



FRANÇAIS

Jeu 3 : Caché et réveillé

Un jeu de cache-cache communicatif pour un ou plusieurs enfants.

Avant de commencer la partie :

Commencez par installer tous les lieux préférés sur le terrain de jeu que vous aurez défini (ex : votre maison ou appartement, ou seulement quelques pièces), de préférence comme décrit dans la partie « Jeu libre ». Il est important que les enfants sachent comment accéder aux différents lieux préférés. Définissez un point de départ qui se trouve à au moins quelques pas de tous les lieux préférés. Tout le monde s'y assemble. Demandez aux enfants de fermer les yeux. Cachez ensuite le petit paresseux à proximité du lieu préféré de votre choix. Placez aussi une tuile de votre choix entre ses pattes aimantées.

C'est parti !

Après avoir caché Lazy, retournez voir les enfants et donnez-leur un indice sur sa cachette. À vous de doser les indices en fonction des compétences des enfants.

Un indice simple serait par exemple : « Le petit paresseux s'est caché près du point d'eau dans la salle de bain ! » En revanche, il serait plus sympathique pour rester dans le thème, mais aussi plus difficile de trouver Lazy si vous dites : « Je crois que Lazy avait très soif au moment où il a disparu... »

Après avoir entendu l'indice, les enfants ouvrent les yeux et partent à la recherche de Lazy. Pour ce faire, donnez-leur un signal de départ clair, par exemple : « Ouvrez les yeux ! C'est parti pour la recherche ! »

Celui qui trouve le petit paresseux en premier crie « Réveille ! » et le prend. Ensuite, l'enfant regarde la tuile que le paresseux tient entre ses pattes pour savoir comment il doit le transporter jusqu'au point de départ. Les autres enfants se rassemblent à nouveau au point de départ et y attendent la manche suivante.

Cette fois-ci, il est très important de transporter Lazy avec précaution pour ne pas le faire tomber. Car ce n'est que lorsque l'enfant parvient à transporter le paresseux sans le faire tomber jusqu'au point de départ qu'il obtient la tuile qui lui rapportera 1 point. Si Lazy tombe, l'enfant ne gagne pas de point. Quand tout le monde est revenu au point de départ, les enfants ferment une nouvelle fois les yeux et une nouvelle manche de cache-cache commence.

Fin de la partie

Dès que les cinq tuiles ont été remportées, le jeu de cache-cache s'achève et on compte les points. L'enfant qui a le plus de points a gagné et a bien mérité de faire un gros dodo !



Gagner et perdre... Cela fait partie du jeu ! Celui qui gagne est aussi fier comme tout. Mais ceux qui perdent sont tristes, déçus et parfois même en colère. Échangez avec votre enfant dans tous les cas de figure. Réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre ont besoin qu'on leur confirme et qu'on leur fasse savoir qu'il y aura une nouvelle chance de gagner dès le prochain tour. Cela les prépare à être émotionnellement forts pour faire face aux bons et aux mauvais moments dans la vie.



Pour les indices thématiques, vous pouvez vous inspirer des petites descriptions des lieux préférés à la page 16/17.