

Coincoin et ses chapeaux

Deux premiers jeux de reconnaissance et de classement d'images pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur : Christiane Hüpper
Illustration : Antje Flad
Durée du jeu : 5 à 10 minutes par jeu

FRANÇAIS

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 : le sens de l'équilibre en avançant et en tirant le canard coiffé d'un chapeau, l'observation précise, la reconnaissance des illustrations et la motricité fine associée à la coordination main-œil.

En jeu libre, votre enfant joue comme il le souhaite et se familiarise avec le matériel de jeu. Jouez et parlez avec lui. Encouragez-le à placer un chapeau sur la tête du canard ou à le suspendre à son bec ou à sa queue, puis à tirer le canard derrière lui pour venir vous rejoindre. Il commencera prudemment en faisant seulement quelques pas, puis ira jusqu'à se déplacer d'un plateau de jeu à un autre.

Dans le jeu de classement coopératif, les enfants observent attentivement les tuiles pour identifier celles qui vont avec les illustrations des plateaux, puis ils les assemblent avec les plateaux de jeu correspondants. Ils apporteront les tuiles au bon endroit avec habileté.

Dans le second jeu, les enfants jouent les uns contre les autres. Au-delà du défi moteur, ils doivent également faire preuve de générosité et de tolérance lorsqu'ils retournent la tuile d'un autre enfant.

L'aspect essentiel demeure avant tout d'éprouver du plaisir à jouer. Apprendre se fait ici naturellement, sans s'en rendre compte.

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

Les créateurs pour enfants joueurs



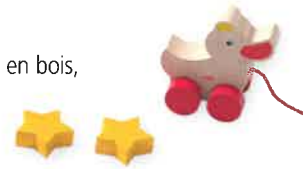
Avant de jouer pour la première fois

Important : avant de jouer pour la première fois, enlevez le bandeau et détachez soigneusement le matériel de jeu des plaques. Jetez le bandeau et tous les restes de carton avec un symbole de corbeille en respectant les consignes de tri. Ils ne servent pas pour jouer.



Contenu du jeu

1 canard Coincoin (petit canard à tirer en bois), 5 plateaux de jeu (4 coins douillets et 1 tapis étoilé), 2 étoiles en bois, 18 tuiles (12 chapeaux à motifs et 6 motifs étoilés), 1 règle du jeu



Jeu libre et découverte des différents éléments

Dans le jeu libre, votre enfant s'amuse avec le matériel de jeu comme il le souhaite. Jouez avec lui, au sol de préférence. Ensemble, observez le matériel de jeu et les différents plateaux de jeu. Quel est le motif préféré de chaque peluche ? De quelle couleur est-il ? Quelle est sa forme ? Avec votre enfant, réfléchissez pour trouver la tuile qui correspond à l'ensemble des différents plateaux de jeu. Essayez de suspendre des tuiles décorées sur la tête du petit canard, son bec ou sa queue, puis de le tirer. Si votre enfant a du mal à le faire au début, soyez patient avec lui. Ça viendra. Sinon, montrez à votre enfant qu'il peut d'abord le pousser comme une petite voiture. En développant ses capacités, votre enfant y arrivera de mieux en mieux.

Répartissez les plateaux de jeu et les tuiles sur le sol en les espaçant légèrement. Encouragez votre enfant à transporter les tuiles avec le canard d'un plateau de jeu à l'autre. Comparez ensemble le motif de la tuile à celui du plateau de jeu. Sont-ils identiques ou la tuile va-t-elle avec un autre plateau de jeu ? Aidez-le à l'apporter au bon endroit.

Si votre enfant s'est familiarisé avec l'intégralité du matériel de jeu, essayez les deux jeux ensemble. Il est préférable de jouer au sol pour les deux afin que les enfants puissent marcher tout en tirant Coincoin derrière eux.

Jeu n° 1 : Où va le chapeau ?

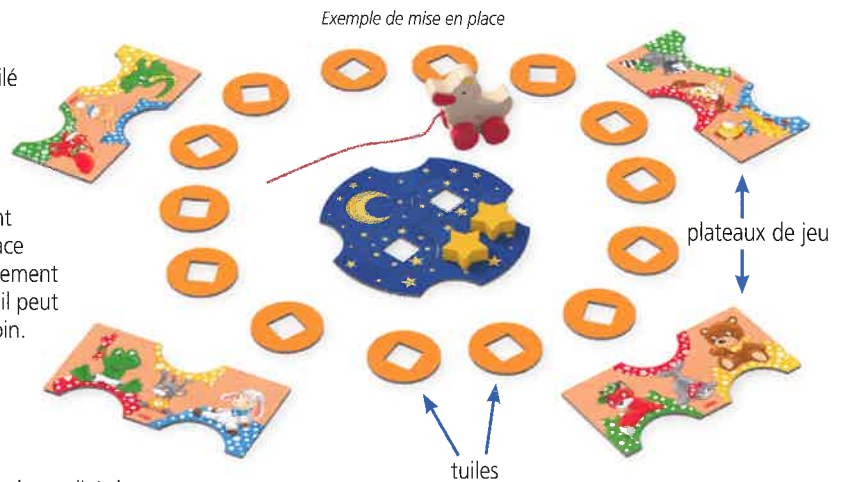
Un jeu coopératif de classement et d'identification de motifs.



Quel chaos dans la chambre des enfants ! Tout est en désordre. Les peluches sont très excitées et cherchent leur chapeau préféré partout. Mais Coincoin garde son calme. Il va les aider à les retrouver. Aidez Coincoin à trouver les chapeaux pour les rapporter aux peluches, qui ont chacune leur motif et leur couleur préférés.

Avant de commencer la partie :

Placez le tapis étoilé au centre. Prenez 2 tuiles au motif étoilé et posez-en une dans chacun des emplacements ronds. Mélangez ensuite les autres tuiles, face orange visible, et posez-les en formant un cercle autour du tapis étoilé. Posez les deux étoiles en bois sur le tapis étoilé. Répartissez les 4 plateaux de jeu comme sur l'illustration, en les écartant légèrement du cercle de tuiles. Laissez suffisamment d'espace entre les plateaux de jeu et les tuiles pour pouvoir tirer facilement Coincoin au milieu. Essayez votre mise en place pour voir s'il peut passer avant de démarrer la partie. Préparez ensuite Coincoin.



Astuce : le jeu devient un peu plus difficile si vous mélangez la totalité des tuiles au motif étoilé aux autres tuiles faces cachées pour former le cercle.



C'est parti !

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier enfant à avoir câliné sa peluche commence. Saisis la ficelle de Coincoin pour le tirer jusqu'à la tuile de ton choix puis retourne-la.

Demandez : *De quelle couleur est la tuile ? Quelles formes vois-tu ?*

Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer la principale couleur de la tuile. Interrogez-le ensuite sur les formes blanches qui s'y trouvent. Si l'enfant ne parvient pas à donner ces deux informations, aidez-le en cherchant la réponse ensemble.

Demandez : *Sur quel plateau de jeu vois-tu le même motif que sur la tuile ?*

Encouragez l'enfant à chercher le plateau de jeu correspondant. Il transporte ensuite la tuile jusqu'à la peluche ou au tapis étoilé auquel l'enfant pense qu'il appartient. Si jamais la tuile tombe, ce n'est pas si grave, il la replace simplement sur la tête de Coincoin.

Lorsque l'enfant ne connaît pas encore les motifs, il est possible qu'il ait besoin de faire plusieurs tentatives avant de trouver la solution. Laissez-lui le temps. Petit à petit, il pourra mieux classer les couleurs et les motifs.



Vérifiez les chapeaux ensemble

Demandez : *Les motifs sont-ils vraiment assortis quand on les voit côte à côte ? Est-ce la bonne couleur ? Est-ce le bon motif ? Vous pouvez aussi faire tourner la tuile dans l'emplacement pour vérifier plus facilement.*

- **Oui ? Bravo ! La peluche a retrouvé son chapeau préféré.**

L'enfant dont c'est le tour pose la tuile dans l'emplacement correspondant sous la peluche. Si l'enfant pose la dernière tuile sur ce plateau de jeu, les trois peluches ont retrouvé leur chapeau. L'enfant peut alors prendre une étoile en bois sur le tapis étoilé et la poser sur ce plateau de jeu.

- **Non ? La couleur ou la forme ne correspond pas ?**

Domage, mais ce n'est pas grave. Replace la tuile sur la tête de Coincoin. Observe à nouveau les plateaux de jeu et amène Coincoin sur le bon plateau. Assemble ensuite la tuile au plateau de jeu.

- **Le motif étoilé ?**

Place la tuile dans un emplacement disponible du ciel étoilé.

C'est bientôt l'heure d'aller se coucher. Combien reste-t-il d'emplacements libres dans le ciel ? Comptez-les. 1, 2, 3...

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il tire Coincoin jusqu'à la tuile orange de son choix, la retourne, et ainsi de suite.



Les motifs sont un peu plus complexes que les formes unies. Il s'agit de reconnaître et de classer la combinaison de couleur et de forme. Soyez patient lorsque votre enfant commence tout juste à percevoir cette combinaison précise.

Aidez-le en nommant séparément la couleur et la forme du motif ou en le félicitant s'il les a correctement nommées.



Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux manières différentes :

- Dès que les enfants ont déposé les deux étoiles en bois sur deux plateaux de jeu. Toutes les peluches sont ravies et les enfants gagnent tous ensemble. Si vous le souhaitez, vous pouvez apporter les chapeaux restants aux peluches assorties.
- Dès que tous les emplacements du tapis étoilé sont occupés. Les enfants ont retourné toutes les tuiles étoilées, alors que les peluches n'ont pas retrouvé leur chapeau préféré avant la tombée de la nuit. Vous avez malheureusement perdu ensemble.

Quoi qu'il en soit, marquez d'abord une pause avant de rejouer.

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 !



Idée de jeu n° 2 : Où est mon chapeau ?

Un jeu de loto haut en couleur pour approfondir l'observation précise et faire des premières expériences de compétition.

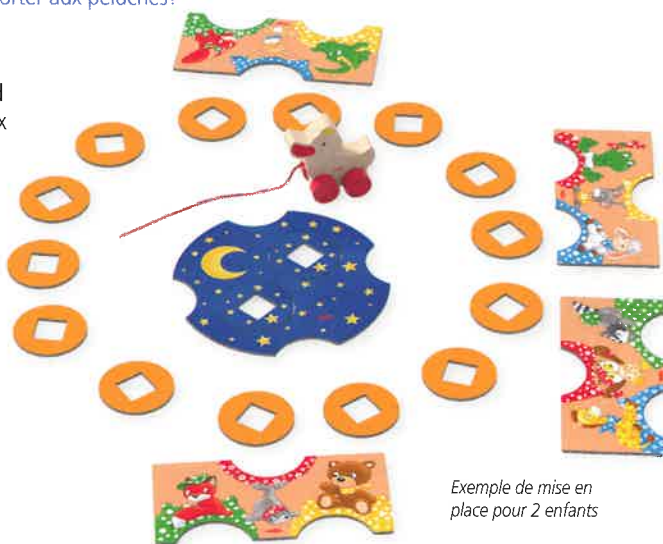
Grégoire la grenouille, Suzie la souris, Maurice le mouton et les autres peluches sont encore à la recherche de leur chapeau. Que s'est-il passé ? Ils ont encore disparu. Heureusement que Coincoin le canard à roulettes, rapide comme l'éclair, est là. Toutes les peluches appellent Coincoin à la rescousse. Voulez-vous l'aider à trouver les bons chapeaux et à les rapporter aux peluches ?

Avant de commencer la partie :

La préparation est identique à celle du **jeu n°1**, mais chaque enfant prend maintenant un plateau de jeu et le pose devant lui. S'il y a seulement deux joueurs, chacun peut prendre 2 plateaux de jeu. S'il y a moins d'enfants que de plateaux de jeu, il suffit de poser ceux en trop à côté. Ils seront également remplis pendant le jeu. Les deux étoiles en bois ne servent pas dans cette version du jeu, vous pouvez les ranger dans la boîte.

C'est parti !

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a déjà tiré un canard derrière lui aujourd'hui ? Cet enfant commence. Saisis la ficelle de Coincoin pour le tirer jusqu'à la tuile de ton choix puis retourne-la. Ensuite, pose-la sur la tête, le bec ou la queue de Coincoin.



Exemple de mise en place pour 2 enfants



Demandez : *Le motif correspond-il à l'un de ceux de ton plateau de jeu ? Compare-les !*

Encouragez l'enfant à nommer la couleur de la tuile, puis demandez-lui de quelles formes il s'agit. Si l'enfant ne parvient pas à donner ces deux informations, aidez-le en le disant ensemble.

• **Oui ? Super !**

À l'aide de Coincoin, apporte la tuile décorée à la peluche correspondante et place-la à l'emplacement approprié.

• **Non ? Ce n'est pas grave !**

Offre ta tuile à un autre enfant.

L'enfant regarde bien les autres plateaux de jeu et tire Coincoin jusqu'à celui qui convient. Il offre la tuile à cet enfant pour la placer à l'emplacement correspondant sur son plateau de jeu. Les enfants se réjouissent tous ensemble.

• **Le motif étoilé ?**

Tire Coincoin pour qu'il fasse une fois le tour du ciel étoilé et place la tuile dans un de ses emplacements disponibles.



C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il tire Coincoin jusqu'à la tuile de son choix, la retourne, et ainsi de suite.

Ensemble, les enfants ont plus de facilités à découvrir, apprendre et assimiler de nouvelles choses. Les vérifications effectuées ensemble aident les enfants à gagner en assurance et à développer leurs propres capacités.



Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsqu'un premier enfant remplit son plateau de jeu avec les 3 tuiles correspondantes. Super, tu remportes la partie !

Si les enfants finissent de remplir le tapis étoilé ou un plateau de jeu qui n'appartient à aucun joueur, la partie n'est pas encore terminée. Les enfants continuent de jouer jusqu'à ce qu'un joueur gagne.



Une fois que les enfants maîtrisent l'ordre des tours, vous pouvez aussi rendre le jeu un peu plus difficile : les enfants n'offrent pas les tuiles qui ne correspondent pas à leur propre plateau de jeu, mais les montrent à tous les autres enfants, puis les retournent et les remettent à leur place d'origine.

L'enfant suivant tente de retourner une tuile qui correspond à son plateau de jeu. Les enfants doivent donc mémoriser l'emplacement des tuiles assorties à leur plateau de jeu et les retourner lorsque vient leur tour. Dans cette variante, l'enfant qui finit de remplir son plateau de jeu en premier remporte également la partie.

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la rubrique Pièces détachées.

