

*Ma première sélection de jeux*

## Mon pays magique



10 premiers jeux aux pays de la magie, pour 1 à 3 joueurs à partir de 18 mois.

**Auteurs :** Annemarie Hölscher, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm  
**Illustration :** Katharina Wieker  
**Durée de la partie :** env. 5 minutes

FRANÇAIS

### Accessoires de jeu

- 1 plateau de jeu (imprimé des deux côtés), 1 magicien, 8 blocs de construction de château,
- 12 plaquettes-couronnes rondes (2 cubes, 2 colonnes, 1 pont, 1 cylindre, 1 toit pointu,
- 1 rondelle percée), 12 plaquettes-mémoire carrées, 15 plaquettes-dominos,
- 1 dé multicolore à symboles, 1 règle du jeu

### Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme *Mes premiers jeux*.

Vous avez fait un bon choix et offrez ainsi à votre enfant de nombreuses perspectives afin qu'il se développe dans un environnement ludique.

Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux.

Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : motricité fine, concentration, observation et l'apprentissage du calcul. L'aspect essentiel demeure en premier lieu de prendre plaisir à jouer. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous souhaitons à votre enfant et à vous-même d'agréables parties de plaisir en jouant !

**Les créateurs pour enfants joueurs**



*Ma première sélection de jeux*

HABA

35

## Accessoires de jeu

plateau de jeu « place du château »



case de départ

8 blocs de construction de château



plateau de jeu « découverte »



édifice

magicien



1 dé multicolore à symboles



12 plaquettes-couronnes rondes de devant / arrière



12 plaquettes-mémo carrées de devant / arrière



15 plaquettes-dominos de devant / arrière



## Récapitulatif des jeux

### Jeu n° 1 : Loto magique

38

Un premier loto d'images à partir de 18 mois  
Thèmes d'apprentissage : reconnaître les images et les classer

### Jeu n° 2 : Serpent magique aux étoiles

39

Un premier jeu de coopération à partir de 18 mois  
Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les couleurs et les symboles

### Jeu n° 3 : Mémo rigolo au château féerique

40

Un jeu de mémoire coopératif à partir de 20 mois  
Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les images

### Jeu n° 4 : Dominos magiques

42

Un premier domino à partir de 20 mois  
Thèmes d'apprentissage : reconnaître et nommer les couleurs

### Jeu n° 5 : Duos magiques

43

Un premier memory à partir de 2 ans.  
Thèmes d'apprentissage : reconnaître et nommer les couleurs

### Jeu n° 6 : Explorateurs de la forêt magique

44

Un premier jeu d'observation à partir de 2 ans  
Thèmes d'apprentissage : observation, reconnaître et classer les images

### Jeu n° 7 : Je vois ce que tu ne vois pas

45

Un premier jeu de reconnaissance des couleurs et de communication, à partir de 2,5 ans. Thèmes d'apprentissage : observation, reconnaître et nommer les images, les couleurs et les symboles, puis les attribuer à un objet

### Jeu n° 8 : La tour du magicien

46

Un premier jeu de motricité à partir de 2,5 ans. Thèmes d'apprentissage : reconnaître les formes, les couleurs et les symboles et les attribuer à un objet, attention et mémoire

### Jeu n° 9 : Superposition ensorcelée

47

Un captivant jeu d'adresse à partir de 3 ans. Thèmes d'apprentissage : reconnaître les formes, les couleurs et les symboles et les attribuer à un objet, motricité fine

### Jeu n° 10 : Si on construisait un château féerique

48

Un jeu d'adresse coopératif à partir de 3 ans. Thèmes d'apprentissage : observation, reconnaître les formes, les couleurs et les symboles et les attribuer à un objet, attention et mémoire





## Jouer librement et découvrir des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Racontez à votre enfant ce qu'il y a à voir sur les plateaux de jeu. Vous stimulez ainsi son langage et son attention.



Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions concernant des détails représentés sur les plateaux de jeu. Par exemple : Quel animal vois-tu ici ? De quelle couleur s'agit-il ici ? Où est la taupe/la fée ? Où sont les souris ? Les enfants auront également du plaisir à compter différents objets. Par exemple : Compte les sapins. Combien de champignons vois-tu ? Compte les bâtons de sucre.

## Jeu n° 1 : Loto magique

Un premier loto d'images à partir de 18 mois

### Accessoires de jeu nécessaires :

Plaquettes-couronnes rondes, plaquettes-mémoire carrées

### Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les images

## Préparatifs

Classez les motifs par paires, 3 paires par joueur.

Les plaquettes en trop sont remises dans la boîte. Mélangez les plaquettes, faces cachées.

Chaque joueur prend 3 plaquettes carrées et les pose devant lui, faces visibles.

Les plaquettes rondes sont posées au milieu du jeu, faces cachées.

### C'est parti

Le joueur le plus jeune commence.

Il retourne une plaquette ronde et la montre aux autres joueurs.

### Demandez aux enfants : Qui a l'image correspondante dans son jeu ?

Les enfants comparent l'image montrée avec celles posées devant eux, y compris le joueur qui vient de retourner la plaquette. Celui qui a la plaquette-mémoire correspondante la montre du doigt. Super ! Il pose la plaquette ronde dessus.

C'est au tour du joueur suivant de retourner une plaquette ronde.

## Fin de la partie

Le gagnant est celui qui aura recouvert en premier ses trois plaquettes carrées.



Commencez avec 3 paires par joueur et augmentez peu à peu le nombre de paires de plaquettes.

## Jeu n° 2 : Serpent magique aux étoiles

Un premier jeu de dé coopératif à partir de 18 mois

### Accessoires de jeu nécessaires :

Magicien, dé, plaquettes-dominos

### Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître les couleurs et les symboles et les classer

## Préparatifs

Poser les plaquettes-dominos, faces visibles, au milieu du jeu.

Mettre le magicien à côté un peu à l'écart et préparer le dé.

### C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

### Demandez à l'enfant : Qu'indique le dé ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Une couleur :**

Tu as le droit de prendre une plaquette

quelconque avec une étoile de la même couleur.

- **L'étoile :**

Tu as le droit de prendre n'importe quelle plaquette.

- **Le chapeau de magicien :**

Maintenant, c'est le magicien qui récupère une plaquette.

Pose n'importe quelle plaquette à côté du magicien.



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



## Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Celles récupérées par les enfants et celles remportées par le magicien sont respectivement posées les unes à côté des autres en un circuit. Maintenant, tous comparent qui a formé le plus grand serpent aux étoiles : les enfants ou le magicien ?



C'est en s'exerçant que les enfants apprennent à accomplir de manière autonome des actions simples au cours du jeu. Accompagnez les actions par de simples phrases énoncées lentement et laissez les enfants prendre/retourner les plaquettes eux-mêmes. Ils comprendront ainsi rapidement les actions à accomplir et auront du plaisir à jouer.

FRANÇAIS



## Jeu n° 3 : Mémo rigolo au château

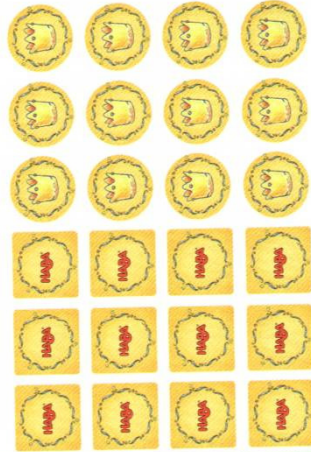
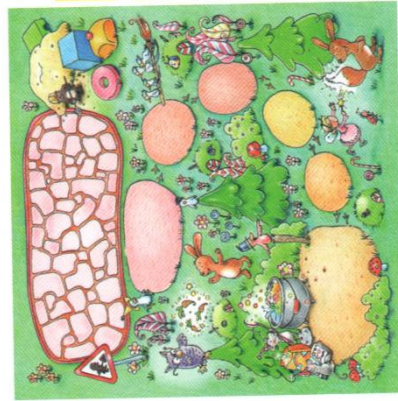
Un jeu de mémoire coopératif à partir de 20 mois

### Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu (face blocs de construction du château visible), magicien, plaquettes-couronnes rondes et plaquettes-memory carrées, blocs de construction (facultatifs)

### Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître les images et les classer



## Préparatifs

Poser au milieu du jeu le plateau de jeu, face « chantier de construction du château » visible. Poser le magicien sur la case représentant la marmite de magicien (= case de départ). Répartir les plaquettes-mémoire faces cachées autour du plateau de jeu. Celui qui voudra pourra assembler un château avec les blocs de construction.

### C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en retournant d'abord une plaquette carrée quelconque puis une plaquette ronde quelconque.

### Demandez à l'enfant : Le magicien est-il représenté sur une plaquette ou sur les deux plaquettes ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Oui !** Mince, le magicien se rapproche du château. Avance le magicien d'une case. Ensuite, le joueur retourne de nouveau les deux plaquettes.
- **Non !** Bien joué : regarde bien les deux illustrations.

### Demandez à l'enfant : Les deux illustrations vont-elles ensemble ?

- **Qui !** Empile les deux plaquettes, faces visibles, sur la place du château.
- **Non !** Dites aux enfants de bien regarder les motifs. Mémorisez bien les illustrations. Maintenant, retourne de nouveau les plaquettes.

C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une plaquette carrée et une plaquette ronde quelconques.

## Fin de la partie

Les enfants gagnent la partie s'ils trouvent toutes les paires avant que le magicien n'atteigne la place du château.



On pourra aussi jouer avec moins de paires de plaquettes. Si les enfants sont très jeunes, commencer d'abord avec 4 motifs, puis augmenter le nombre petit à petit. La paire de plaquettes représentant le magicien devra toujours être dans le jeu. Le jeu sera plus difficile si le magicien ne démarre pas sur la case de la marmite mais sur n'importe quelle case du circuit plus proche de la place du château.





## Jeu n° 4 : Dominos magiques

Un premier domino à partir de 20 mois

**Accessoires de jeu nécessaires :**  
Toutes les plaquettes-dominos

**Thèmes d'apprentissage :**

- reconnaître les couleurs et les nommer

### Préparatifs

Mélanger les plaquettes-dominos faces cachées. Chaque joueur prend 3 plaquettes et les pose devant lui faces visibles. Une des plaquettes restantes est posée face visible au milieu du jeu comme plaquette de départ. Les autres plaquettes sont réparties faces cachées autour de la plaquette de départ.

### C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en regardant bien la plaquette posée au milieu du jeu.

**Demandez à l'enfant : As-tu une plaquette avec une étoile de cette couleur ?**

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- Qui ! Super !** Pose la plaquette qui convient à côté de celle qui est déjà posée. On obtient ainsi au fur et à mesure un grand serpent d'étoiles.
- Non ! Dommage, tu as le droit de prendre une plaquette posée au milieu du jeu.** Si celle-ci peut être posée contre un autre domino du serpent d'étoiles, le joueur la pose tout de suite. Si elle ne convient pas, elle est ajoutée aux plaquettes du joueur. Quand il n'y a plus de plaquettes à piocher, le joueur ne peut plus en prendre.

Ensuite, le joueur suivant regarde s'il peut poser l'une de ses plaquettes.

### Fin de la partie

Le gagnant est celui qui, en premier, n'aura plus de plaquettes devant lui. Si aucun des joueurs ne peut plus poser de plaquettes et s'il n'y en a plus au milieu du jeu, la partie se termine ici. Celui qui a alors le moins de plaquettes gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre inférieur de plaquettes, il y a plusieurs gagnants.

Au cours du jeu, vous pouvez dire aux enfants les couleurs des étoiles. Ils apprendront ainsi petit à petit le nom des couleurs.



## Jeu n° 5 : Duos magiques

Un premier memory à partir de 2 ans.

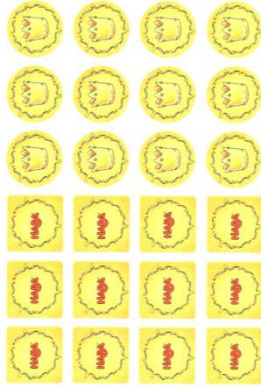
**Accessoires de jeu nécessaires :**  
Plaquettes-couronnes rondes, plaquettes-memory carrées

**Thèmes d'apprentissage :**

- reconnaître les couleurs et les classer

### Préparatifs

Mélanger chacune des piles de plaquettes. Puis, former deux rectangles en les posant suivant leur forme (verso des plaquettes visible).



### C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en retournant d'abord une plaquette carrée quelconque puis une plaquette ronde quelconque.

**Demandez à l'enfant : Les deux motifs vont-ils ensemble ?**

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- Qui ! Super, tu récupères la paire de plaquettes.**
- Non ! Dites aux enfants de bien regarder les motifs. Mémorisez bien les illustrations. Maintenant, retourne de nouveau les plaquettes.**

C'est alors au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les paires de plaquettes ont été trouvées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile.



On pourra aussi jouer avec moins de paires de plaquettes. Si des enfants très jeunes jouent, commencer d'abord avec 4 motifs, puis augmenter le nombre petit à petit. En sélectionnant les plaquettes, choisir des motifs bien reconnaissables.



## Jeu n° 6 : Explorateurs de la forêt magique

Un premier jeu d'observation à partir de 2 ans

### Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu tourné sur la face découverte, plaquettes-couronne rondes

### Thèmes d'apprentissage :

- observation
- reconnaître et classer les images

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu du jeu avec la face découverte visible.  
Mélanger les plaquettes et les répartir faces cachées autour du plateau de jeu.

### C'est parti

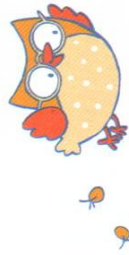
Le joueur le plus jeune commence, retourne une plaquette et regarde l'image.  
Dites à l'enfant ce qui y est représenté.

### Demandez à l'enfant : Vois-tu cette image sur le plateau de jeu ?

- **Qui !** L'enfant montre l'image et récupère la plaquette en récompense. Il pose la plaquette devant lui, face cachée.
- **Non !** Si l'enfant ne trouve pas l'image, il donne la plaquette à son voisin. Celui-ci cherche alors l'image.

### Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile.



Si des enfants plus âgés jouent, on pourra leur demander de nommer le motif des plaquettes.



## Jeu n° 7 : Je vois ce que tu ne vois pas

Un premier jeu de reconnaissance des couleurs et de communication, à partir de 2,5 ans

### Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu tourné sur la face découverte, dé, plaquettes-couronne rondes

### Thèmes d'apprentissage :

- observation
- reconnaître, classer et nommer les images, les couleurs et les symboles

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu avec la face découverte au milieu du jeu. Mélanger les plaquettes-couronne et les répartir faces cachées autour du plateau de jeu. Préparer le dé.

### C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

### Demandez à l'enfant : Qu'indique le dé ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

#### • Une couleur :

Regarde bien sur le plateau de jeu et montre/nomme un objet de la même couleur. Si l'enfant a trouvé un objet qui convient, il récupère une plaquette en récompense.



#### • Le chapeau de magicien :

### Demandez aux autres enfants : Quelle est la couleur recherchée ?

Les autres enfants nomment alors la couleur d'un objet sur le plateau de jeu que doit chercher le joueur dont c'est le tour. Si le joueur a trouvé un objet qui convient, il récupère une plaquette en récompense.

#### • L'étoile :

Super, tu as le droit de prendre une plaquette-couronne.



### Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est le joueur qui aura la plus grande pile.





## Jeu n° 8 : La tour du magicien

Un premier jeu de motricité à partir de 2,5 ans

**Accessoires de jeu nécessaires :**  
Blocs de construction, magicien, dé

**Thèmes d'apprentissage :**

- reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles
- attention et mémoire

### Préparatifs

Poser les blocs de construction, le magicien et le dé au milieu du jeu.

#### C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

#### Demandez à l'enfant : Qu'indique le dé ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Une couleur :**  
Prends un bloc de la couleur correspondante.
- **L'étoile :**  
Choisis un bloc quelconque.
- **Le chapeau de magicien :**  
Tu récupères le magicien ! Si un autre joueur a le magicien, il doit le redonner. Si le joueur dont c'est le tour l'a déjà, il le garde.



### Fin de la partie

La partie se termine quand tous les blocs de construction ont été récupérés. Chaque joueur empile ses blocs de construction. Celui qui a le magicien le pose en haut de sa tour. Le joueur qui aura la plus grande tour gagne la partie.

Le jeu sera un peu plus compliqué si l'on répartit les blocs de construction dans la pièce, les enfants devront alors se souvenir de la couleur recherchée en se déplaçant dans la pièce.



## Jeu n° 9 : Superposition ensorcelée

Un captivant jeu d'adresse à partir de 3 ans

**Accessoires de jeu nécessaires :**

Plateau de jeu tourné sur la face découverte, tous les blocs de construction, plaquettes-couronnes rondes

**Thèmes d'apprentissage :**

- reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles
- motricité fine

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu du jeu avec la face découverte tournée vers le haut. Mélanger les plaquettes-couronnes et les poser faces cachées en formant un rectangle à côté du plateau de jeu. Poser les blocs de construction à côté du plateau de jeu.

#### C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en retournant une plaquette.

#### Demandez à l'enfant : Où cette image se trouve-t-elle sur le plateau de jeu ?

L'enfant cherche sur le plateau de jeu le motif illustré sur la plaquette. Une fois qu'il a trouvé le motif, il sait quel édifice il doit construire. Il cherche les blocs correspondants et les assemble.

#### L'enfant a-t-il réussi ?

- **Qui ! Super !** Tout le monde est content. Le petit constructeur récupère la plaquette en récompense.
- **Non !** Repose la plaquette face cachée. Tu auras plus de chance au prochain tour.

### Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Les joueurs gagnent tous ensemble.



On peut aussi déterminer un gagnant : à la fin de la partie, chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant sera celui qui aura la plus grande pile.



## Jeu n° 10 :

### Si on construisait un château féérique

Un jeu d'adresse coopératif à partir de 3 ans

#### Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu avec place du château, magicien, dé, blocs de construction

#### Thèmes d'apprentissage :

- observation
- reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles
- attention et mémoire

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu du jeu avec la place du château tournée vers le haut. Poser le magicien sur la case avec la marmite (= case de départ). Poser les blocs et le dé à côté du plateau de jeu.

#### C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

#### Demandez à l'enfant : Qu'indique le dé ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Une couleur :**

Prends un bloc de la couleur correspondante et pose-le sur la place du château/empile-le sur les blocs déjà posés. S'il n'y a plus de blocs de la couleur recherchée, tu ne peux rien faire.



- **Le chapeau de magicien :**

Mince, le magicien se rapproche du château. Avance le magicien d'une case.



- **L'étoile :**

Tu as le droit de prendre n'importe quel bloc pour l'assembler.

## Fin de la partie

Les enfants gagnent la partie s'ils ont assemblé un château avec tous les blocs de construction avant que le magicien n'arrive sur la place du château.

Le jeu sera plus compliqué si le magicien n'est pas posé sur la case de départ mais plus loin en avant sur le circuit.



Se réjouir avec d'autres est une sensation qui rend fort du point de vue émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font... et celui qui perd est moins déçu car, dans l'euphorie commune, il est détourné de son triste sort. Se réjouir ensemble stimule les liens dans la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

