



Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme « Mon premier univers de jeu – La ferme ». 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 document vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour que vous fassiez découvrir les figurines à votre enfant en leur donnant vie. Il contient en plus différentes actions ludiques et des premiers jeux à règles. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant, telles que le langage, le vocabulaire, la concentration et la mémoire, la motricité fine, l'apprentissage du calcul, la créativité et l'imagination. L'aspect essentiel demeure en premier lieu d'avoir du plaisir à jouer. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

La particularité du jeu « Mon premier univers de jeu – La ferme » est que tous les éléments peuvent être combinés entre eux et se complètent parfaitement. Quel que soit le jeu par lequel vous commencez, cet univers de jeu reste évolutif de manière flexible et sera longtemps intéressant pour les enfants.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

Les créateurs pour enfants joueurs

Ma vache fait meuh !

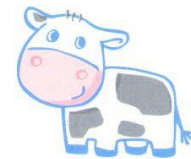
Jeu libre avec les figurines en bois

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les différentes figurines et leur donne vie. Jouez avec votre enfant !

Parlez-lui de la vie à la ferme et nommez-lui les différents animaux. Réfléchissez ensemble quels animaux on y trouve et imitez leur cri. Vous stimulez ainsi de manière ludique le langage de votre enfant, son sens auditif et son imagination !

Selon leur âge, les enfants créent eux-mêmes des petits jeux de rôle et racontent au fur et à mesure plus d'histoires en jouant avec les figurines. On peut facilement intégrer d'autres objets au jeu, tels que des blocs de construction, ou des objets trouvés, comme des bâtons, des cailloux ou des morceaux de ficelle. En un tour de main, on peut ainsi réaliser des petites étables, des barrières pour le pré ou des mangeoires qui pourront être remplies, par exemple, avec les carottes en bois ou les petites fleurs en tissu. Laissez libre cours à l'imagination !

Il est important que l'univers de jeu ainsi créé puisse aussi rester pendant un certain temps dans la chambre d'enfant sans être dérangé. Votre enfant aura donc la possibilité d'ajouter chaque jour de nouveaux éléments ou de jouer tous les jours à la même chose, car les répétitions sont essentielles pour l'apprentissage des tout-petits.



FRANÇAIS

Grand remue-ménage dans le pré

Actions d'écoute attentive pour 1 ou plusieurs enfants à partir de 1 an et demi et 1 adulte



Thèmes d'apprentissage :

- écouter attentivement
- concentration
- perception dans l'espace
- exécuter de simples actions suivant des instructions

Préparatifs :

Posez la vache, le chat et le paysan Tim au milieu de la table. Les trois clôtures, la botte de paille et le tracteur sont posés autour des figurines avec un peu d'écart. Ce sont les trois stations où les figurines devront se rendre pendant le jeu. Lisez les actions lentement. L'enfant dont c'est le tour joue l'action décrite en prenant les figurines. S'il y a deux enfants ou plus, ils jouent chacun à tour de rôle. Les actions d'attention auditives comprennent deux parties : l'histoire et les instructions relatives à l'action, figurant en bleu. La première fois que le jeu sera joué et pour les jeunes enfants, il est recommandé de lire les deux. Les enfants plus âgés pourront aussi imiter l'histoire décrite sans les instructions. Vous pouvez varier la petite histoire ou intervertir les stations. Le jeu restera plus longtemps intéressant. Vous pouvez bien sûr imaginer vous-même d'autres actions et continuer l'histoire à votre gré. Avec des enfants plus âgés, il sera aussi amusant d'intervertir les rôles. Votre enfant devra alors répéter les actions en se les remettant en mémoire ou imaginer lui-même une petite histoire.

Conseil :

Pendant que l'enfant déplace la figurine, il peut imiter le cri de l'animal correspondant. Le jeu en sera plus divertissant.

Actions d'écoute attentive:

La vache a très faim. Elle va vers la clôture du pré, car là-bas il y a encore de l'herbe bien grasse.

Fais marcher la vache vers la barrière.

Maintenant la vache est repue et fatiguée. Elle va à sa place préférée derrière la botte de paille. Comme l'endroit est agréable, elle s'endort vite.

Fais marcher la vache vers la botte de paille et mets-la derrière la botte.

Le chat trouve aussi que la botte de paille est agréable. Il se dépêche d'y aller et grimpe dessus.

Ouah, mais ce n'est pas facile. Il décide donc de s'asseoir devant la botte de paille.

Fais marcher le chat vers la botte de paille et essaye de le poser dessus. Mets-le ensuite devant la botte de paille.

Le paysan Tim a beaucoup de travail. Heureusement qu'il a son tracteur rouge.

Amène le paysan Tim vers le tracteur.

Vroum, vroum, toc, toc ... le tracteur fait un drôle de bruit. Tim doit l'inspecter de tous les côtés.

Fais tourner Tim une fois autour du tracteur.

Le chat est très curieux. Il court vite vers Tim et le tracteur.

Fais marcher le chat vers le tracteur.

18

Maintenant, la vache aimerait bien aussi voir ce qui se passe. Elle va vers le tracteur et se met devant le chat.

Fais marcher la vache vers le tracteur et mets-la devant le chat.

Le chat miaule car la vache est tellement grande qu'il ne voit plus rien. Il veut donc lui monter sur le dos.

Mets le chat sur le dos de la vache.

Cela ne plaît pas beaucoup au paysan Tim. Il voudrait être tranquille pour réparer son tracteur. Il renvoie donc la vache et le chat dans le pré.

Ramène la vache et le chat vers les clôtures.

Variantes :

- Ce jeu éducatif sera un peu plus compliqué si vous préparez quatre ou cinq stations et imaginez des actions d'attention auditive pour quatre animaux.
- Quand votre enfant connaîtra déjà bien le jeu, vous pourrez aussi décrire des petits circuits. Votre enfant devra d'abord écouter, se souvenir du circuit et le parcourir ensuite avec la figurine.

Exemples :

L'oie va de la clôture vers le tracteur, fait une fois le tour du tracteur et va ensuite vers la botte de paille.

Le chien tourne deux fois autour du bidon de lait, grimpe sur la botte de paille et saute par-dessus la clôture.

Les animaux jouent à cache-cache

Mémoire d'observation pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans et 1 adulte

Thèmes d'apprentissage :

- observation
- mémoire
- concentration

Préparatifs :

Poser 5 - 10 figurines en bois sur la table, en une rangée ou de manière désordonnée. Un enfant ou un adulte dirige la partie. Les autres joueurs mémorisent la disposition des accessoires et ferment les yeux. Le joueur meneur de jeu retire alors une figurine ou change la disposition, par ex. en intervertissant les emplacements de deux animaux. Maintenant, tous rouvrent les yeux. Qu'y a-t-il de changé ?

Variante coopérative :

Tous les enfants essaient de trouver ensemble ce qui a changé. Lorsqu'ils le savent, ils marquent un point qui est noté sur une feuille de papier. Si les enfants se sont trompés ou n'ont pas trouvé ce qui avait changé, le joueur meneur de jeu marque un point. Celui qui aura 5 points en premier gagne la partie.

Variante compétitive :

L'enfant qui sait en premier ce qui a changé marque un point qu'il note sur une feuille de papier. Cet enfant est alors le joueur meneur de jeu au tour suivant et a donc le droit de changer ou de retirer quelque chose. La partie se termine lorsqu'un joueur a 5 points.



FRANÇAIS

Une passionnante excursion à la ferme

Histoire à jouer pour 1 enfant à partir de 2 ans et demi et 1 adulte

Thèmes d'apprentissage :

- écouter attentivement
- concentration
- perception dans l'espace
- exécuter de simples actions suivant des instructions

Préparatifs :

Déplier la ferme et la poser sur la table. Le cheval et la vache y sont mis à l'intérieur. Le paysan Tim est posé devant la maison. Lisez ensuite l'histoire lentement. Faites une petite pause après chaque paragraphe. Votre enfant reproduit alors l'action décrite. Aidez votre enfant s'il ne sait pas exactement où emmener la figurine.

Pendant qu'il écoute l'histoire à jouer et fait le tour de la maison avec un animal, votre enfant apprend à se familiariser avec tous les détails qui se trouvent devant, derrière et sur la maison. Ceci est une bonne préparation aux actions d'attention auditives qui vont suivre.

Histoire à jouer :

Ce matin, le paysan Tim est encore à moitié endormi. Il se frotte les yeux en donnant à manger aux animaux. Il revient à la maison en baillant et va de nouveau se coucher. Tim était tellement fatigué qu'il a oublié de fermer la porte de l'écurie convenablement. Le cheval s'en réjouit et comme il est curieux, il passe sa tête par la fenêtre. Le cheval sort vite en passant par la porte de l'écurie et découvre plein de fleurs de toutes les couleurs contre le mur de la maison. Hum, elles sont bien bonnes. Puis, soudain le cheval trouve un tuyau rouge d'arrosage. Où mène-t-il donc ? Le cheval suit le tuyau et arrive directement dans le jardin potager. Là, il dévore tout de suite une salade.

« Wouff, wouff ! » Le cheval entend soudain un aboiement et regarde autour de lui. Qui a aboyé comme ça ? Ah, c'est le chien là-bas qui est en train de croquer ses os. Le cheval va vite vers le chien. En route, le cheval voit le gros tas de paille jaune. Oh, il y a une pomme à moitié mangée.

En moins de deux, le cheval la croque. Et voilà qu'il a soif maintenant. Le cheval va donc vers l'étang et boit une grande gorgée d'eau.

Ça fait du bien ! Le cheval fait une fois le tour de l'étang et rencontre plein d'autres animaux : l'oie, la taupe, le cochon en barque, la libellule et la grenouille. Et il voit aussi un petit hérisson sur le chemin. Celui-ci aime bien les pommes aussi.

Mais le cheval a découvert les petites fleurs blanches dans le pré et va tout de suite vers le chien et le petit poussin en prenant le chemin, car il veut manger quelques-unes des fleurs blanches.

Curieux, le cheval regarde au coin de la ferme. Oh, qu'est-ce que c'est ? Le paysan Tim a oublié le seau de pommes.

Vite le cheval va vers le seau et y dérobe deux pommes. Hum, elles sont délicieuses ! Mais le coq perché dans l'arbre regarde le cheval d'un air sévère. Le cheval continue son chemin au galop. Derrière la maison de la ferme, il se passe beaucoup de choses : le cheval trouve d'abord une échelle et un poussin qui sait bien grimper. Puis il voit la ruche et s'en va alors à toute vitesse, car il sait que les abeilles ne veulent pas être dérangées. Le cheval salue tous les autres animaux qui se trouvent derrière la maison en leur disant « bonjour ! ». Il y a l'oie et le coq. Le porcelet

passa sa tête à travers la fenêtre de l'étable. Et les deux vaches sont de nouveau endormies.

20

Mais que fait donc la poule marron ? Elle essaye d'attraper une chaussette à rayures du paysan Tim accrochée à la corde à linge. Le cheval voudrait essayer aussi mais il est trop petit et n'arrive pas à prendre la chaussette.

Le cheval poursuit sa balade et regarde ce qui se passe au coin de la maison. Oh, il y a le tracteur rouge de Tim !

Curieux comme il est, il renifle le gros pneu du tracteur. Puh, ça sent le caoutchouc !

Non vraiment, ça ne lui plaît pas et il va vite au coin suivant ... et se retrouve devant de jolis tournesols jaunes.

Oh, le cheval est revenu au jardin. Il y était déjà tout à l'heure.

Tim ressort de la maison. « Alors, mon cher cheval, tu étais parti en balade ? lui demande-t-il. Le cheval le regarde d'un air effronté et se met à hennir. « Bon, maintenant tu vas me faire le plaisir d'aller au pré, car le jardin potager ce n'est pas pour toi ! » lui dit Tim. Le cheval pense : « Espérons que Tim sera aussi fatigué demain et qu'il oubliera de fermer la porte de l'écurie, comme ça je pourrais faire une nouvelle excursion dans la ferme !

Variantes :

- Le chat part en excursion. Vous pouvez adapter l'histoire de manière correspondante, en laissant le chat renifler les fleurs/pommes/salades et en le faisant grimper à l'échelle pour attraper la poule marron dans l'arbre, etc.
- Le chien part en excursion. Vous pouvez adapter l'histoire en racontant que le chien rencontre son ami devant la maison, qu'il partage son os avec lui et qu'il va se baigner dans l'étang.
- Dites à votre enfant de choisir un animal et de raconter lui-même une histoire. Soit il joue l'histoire avec les figurines soit c'est vous.



FRANÇAIS

As-tu trouvé la poule ?

Actions d'observation visuelle pour 1 enfant à partir de 2 ans et demi et 1 adulte

Thèmes d'apprentissage :

- vocabulaire et langage
- reconnaissance et désignation
- observation
- compter jusqu'à 12

Dépliez la ferme et posez-la au milieu de la table. Les figurines en bois ne sont pas utilisées. On devra pouvoir déplacer la maison car quelques questions portent sur l'arrière de la maison.

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.

1. Se souvenir et raconter

- Posez des questions sur la nourriture :
Que mange la vache ? Et que mange ...
- Posez des questions sur les animaux :
Comment crie le coq pour réveiller les animaux ? Comment fait le chat ? ...
- Faites raconter l'histoire encore une fois par votre enfant :
Que fait le paysan Tim ce matin-là ? Et que fait le cheval ? Il part en balade. D'abord ...

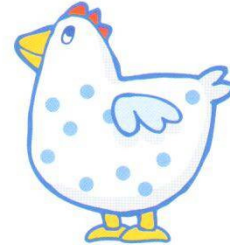
2. Chercher des détails et les trouver

Devant la maison :

- Où est le ver/l'abeille/le papillon ?
- Que fait la souris ?
- Où est le petit canard/l'oiseau bleu/la poule orange ?
- Où est le chien/le poussin/la taupe ?
- Cherche le cochon matelot !
- Que fait l'oie/le hérisson/la grenouille/le chien ?
- Regarde bien attentivement : où sont les deux escargots ? Et trouves-tu aussi les deux vers de terre ?

Au dos de la maison :

- Où est l'oiseau bleu/la poule marron/l'oie blanche/le poussin jaune ?
- As-tu vu les abeilles ?
- Cherche le nid d'oiseau !



22

- Qui est dans l'étable ?
- Qu'y a-t-il d'accroché à la corde à linge ?

3. Reconnaître les couleurs et les nommer :

Devant la maison :

- De quelles couleurs sont les fleurs devant le mur de la maison ?
- De quelles couleurs sont les animaux que tu vois ici (oiseau/chat/ver sur la fourche, etc.)
- Regarde dans le jardin potager : quelles couleurs y vois-tu ?
- A l'étang, il y a aussi beaucoup de choses à découvrir : de quelle couleur est ... ?

Au dos de la maison :

- De quelles couleurs sont les fleurs devant le mur de la maison ?
- De quelles couleurs sont les animaux que tu vois ici (oiseaux/coq/abeilles/vaches, etc.) ?
- Regarde le linge accroché à la corde : quelles couleurs et quels motifs vois-tu ?

4. Compter jusqu'à 12

Devant la maison :

- Combien de plumes la poule blanche qui vole au-dessus de la cheminée a-t-elle perdu ? (5)
- Combien de fleurs poussent contre le mur de la maison ? (9)
- Combien d'œufs y-a-t-il dans le nid que tu vois à côté de l'étang ? (3)
- Compte les petites fleurs blanches dans les prés ! (11)
- Compte les nénuphars sur l'étang ! (3)
- Regarde dans le jardin potager : combien de salades comptes-tu ? (3) Et combien de carottes ? (2) Compte aussi les tournesols (3)

Au dos de la maison :

- Combien d'animaux à deux pattes et deux ailes y-a-t-il derrière la maison ? (8)
- Combien d'échelons l'échelle a-t-elle ? (4)
- Compte les fleurs qui poussent ici ! (11)
- Compte les pièces de linge sur la corde ! (5)
- Regarde bien attentivement : combien d'abeilles vois-tu ? (3)