



Coffret de jeu Au zoo



Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme « Mon premier univers de jeu - Le zoo ». 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. 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, la créativité et l'imagination. 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 vous et à votre enfant d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

Les créateurs pour enfants joueurs



Mon premier univers de jeu - Le Zoo

15

HABA

Großes Spielset Im Zoo



Large Play Set At the Zoo • Coffret de jeu Au zoo
Grote speelset De zoo • Set grande de juegos En el zoo
Grande set di gioco Allo zoo

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2013

Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les différentes figurines et leur donne vie. Jouez avec lui ! Avec votre enfant, parlez des animaux du zoo et évoquez notamment les tâches d'un soigneur animalier. Réfléchissez ensemble quels animaux vous avez déjà vus. 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. Il n'y a pas de limites à l'imagination !

Actions d'écoute attentive

Pour 1 ou plusieurs enfants à partir de 2 ans et 1 adulte

Thèmes d'apprentissage :

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

FRANÇAIS



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.

Avant de jouer :

Mettez le soigneur animalier Georges et la brouette au milieu de la table. Poser les pièces suivantes autour des deux autres en laissant un peu de place entre elles : le zèbre, la girafe derrière le palmier et l'arbre, l'herbe à gauche, le gros rocher à droite.



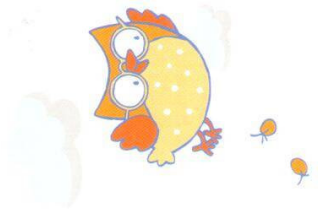
16

MABA



Mon premier univers de jeu - Le Zoo

Lisez les tâches lentement. L'enfant dont c'est le tour joue l'action décrite en prenant les figurines. Si deux enfants ou plus jouent, ils jouent chacun à tour de rôle. Les actions auditives comprennent deux parties : l'histoire et les instructions relatives à l'action, figurant en gris. 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 et intervenir les figurines ou les situations. 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'intervenir les rôles. Votre enfant devra alors répéter les actions en les mémorisant ou imaginer lui-même une petite histoire.

C'est parti :

- Le soigneur animalier Georges a beaucoup à faire. Ce matin, il veut d'abord donner à manger au chameau, à la girafe et au zèbre. Les trois amis se partagent le même enclos dans le zoo. Georges a emmené une brouette pleine d'herbe fraîche. Mais où sont les trois animaux ? Georges va vers le gros rocher.
Avance Georges vers le gros rocher.
- Georges regarde autour de lui ... les trois amis ne sont pas là. Il fait une fois le tour du gros rocher et va ensuite vers l'herbe.
Fais faire à Georges une fois le tour du rocher et emmène-le vers l'herbe.
- Les trois animaux se sont cachés derrière les deux arbres. Ils observent Georges en ricanant. C'est drôlement amusant ! Mais Georges se rapproche de plus en plus de leur cachette. Le chameau et le zèbre se fauillent alors tout doucement vers le gros rocher.
Prends le chameau dans une main et le zèbre dans l'autre. Avance-les vers le rocher.
- La girafe préfère rester cachée derrière l'arbre. Elle se met contre l'arbre.
Mets la girafe contre l'arbre.
- Le chameau se poste derrière le rocher. Mais il est trop grand pour pouvoir s'y cacher. Comme le zèbre est plus petit que le chameau, il se met derrière son ami.
Mets le chameau près du rocher et cache le zèbre derrière le chameau.

FRANÇAIS

17

MABA



Mon premier univers de jeu - Le Zoo

- Georges est près de l'herbe et il ne peut pas s'empêcher de rire. Les animaux jouent à cache-cache. Il fait demi-tour sur lui-même et regarde en direction des arbres, mais il n'y voit pas les animaux. Puis il regarde en direction du rocher ... et découvre le chameau. Il va vers la brouette et l'amène vers le rocher.

Avance Georges vers la brouette et prends la brouette dans l'autre main. Emmène-les tous les deux vers le rocher.

- « Bonjour, grand chameau ! » dit Georges en saluant le chameau. « Comme tes amis sont partis, je vais te donner toute l'herbe et tu vas pouvoir te régaler ! » lui-dit-il. Soudain, le zèbre bondit derrière le chameau, car il a aussi très faim !
Prends le zèbre dans une main et fais-le bondir pour qu'il atterrisse devant le chameau. Pose-le ensuite vers la brouette.

- La girafe va tout doucement à côté de l'arbre et regarde ce que font ses amis en compagnie de Georges. Et voilà qu'elle découvre le chameau et le zèbre en train de manger l'herbe fraîche. Vite, elle va aussi vers la brouette.
Mets la girafe à côté de l'arbre. Ensuite, fais-la avancer vers la brouette.

- Georges sourit : « Vous êtes terribles tous les trois. Vous vous cachez tout le temps et après il faut que je vous cherche. La prochaine fois, je vais cacher la brouette et ce sera à vous de la chercher ! ». Il fait une fois le tour des trois animaux, les caresse un petit peu et s'en va en leur faisant un signe de la main. « Au revoir, à demain ! ».
Fais marcher Georges une fois autour des trois animaux et dit « Au revoir ! ».

Histoire à jouer

Thèmes d'apprentissage :

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



Avant de jouer :

Posez le bâtiment du zoo sur la table et ouvrez-le. Posez les singes devant le soigneur animalier Georges, mettez l'éléphant et la girafe dans le bâtiment. Les autres figurines ne seront pas utilisées. 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 du bâtiment du zoo, votre enfant apprend à se familiariser avec tous les détails qui se trouvent devant, derrière et sur le côté du bâtiment du zoo. Ceci est une bonne préparation aux actions d'attention auditives qui vont suivre.



C'est parti :

Le singe Sim aime bien le zoo, car il y vit avec ses frères et y a plein d'amis. Georges, le soigneur animalier, est en train de nettoyer l'enclos que Sim et ses frères se partagent avec Edouard l'éléphant et Gwen la girafe. Gwen passe sa tête par la fenêtre et Edouard est sur le pas de la porte. Sim est content parce que Georges est occupé ... et qu'il va profiter de l'occasion pour faire un petit tour. Vite, il va sur le chemin qui longe l'étang et se dirige vers la brouette remplie de bananes.

Mais, que voit-il alors ? Dans la brouette, il n'y a plus que des peaux de banane. « Zut alors ! » se dit-il. Sim regarde autour de lui et entend ricaner aux alentours. Perché dans l'arbre, il y a Oscar, son frère. Est-ce qu'Oscar a mangé toutes les bananes avec le morse ? Sim ne leur en veut pas. Il leur fait un petit signe et saute par-dessus le mur.

En premier, il découvre le marchand de glace qui est à côté du bâtiment. Sim se réjouit, car Toni lui a déjà préparé une glace. Hum, quelle est bonne ! Sim fait encore une fois signe à Toni et tourne à l'angle pour aller vers le rocher du tigre.

Sim se met à côté de la petite fille à la sucette et regarde en direction de la grotte. Du tigre Timi, on ne voit que les yeux brillants et la queue à rayures. Dommage ! Jules, le frère de Sim, a grimpé sur le panneau et veut percer le ballon rose avec une aiguille. Même Madame la paonne lui jette un regard sévère. Sim préfère poursuivre son chemin avant qu'il n'ait des ennuis. Vite, il tourne au prochain angle du bâtiment.

Mais que se passe-t-il ici ? Le flamand rose et le tigre jouent à cache-cache. Mais Sim n'a pas envie de jouer avec eux ... il préfère sauter par-dessus le mur pour revenir sur le chemin devant son enclos.

« Ici aussi, quelqu'un s'est caché sous le rocher. Qui cela peut-il bien être ? Mais Sim se met à bailler une promenade comme ça, c'est fatiguant. Il rentre alors dans l'enclos pour retrouver Gwen et Edouard. « Bonjour Sim ! » dit Georges en saluant le petit singe. « Tu es états encore parti te promener ? Tiens, voilà un seau plein de belles pommes rouges et un gros tas de paille fraîche pour vous ». Georges passe sa main sur la tête de Sim. « Et où sont tes frères ? » demande-t-il. Sim ricane en faisant comprendre qu'ils sont dehors.

« Quoi ? Il faut que je les cherche aussi ? » demande Georges. Sim acquiesce en prenant une pomme. « Bon ça va » dit Georges « je vais aller voir où ils sont. A tout à l'heure Sim ! »

Actions d'observation visuelle

Pour 1 enfant à partir de 2 ans et demi et 1 adulte

Thèmes d'apprentissage :

- vocabulaire et langage
- reconnaître les couleurs et les nommer
- observation
- compter jusqu'à 10



Mettez le bâtiment du zoo au milieu de la table. Les figurines en bois ne sont pas utilisées. Le bâtiment du zoo doit pouvoir être déplacé car les questions concernent l'avant et l'arrière du bâtiment.

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 est 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 les animaux :
Quel cri fait le lion/l'éléphant ... ?
- Parlez de la nourriture des animaux.
Expliquez qu'il y a des animaux herbivores et carnivores et dites quel animal appartient à quel groupe.
- Parlez du travail d'un soigneur animalier.
Quelles tâches doit-il faire ?
- Faites raconter par votre enfant l'histoire que vous venez de lui lire.

2. Chercher des détails et les trouver

Devant le bâtiment du zoo :

- Où est le perroquet bleu ?
- Cherche le ballon rose.
- As-tu vu le singe ?
- Où est la brouette avec les bananes ?
- As-tu trouvé le raton laveur à la queue rayée ?

Au dos du bâtiment du zoo

- Montre où est la petite fille.
- As-tu vu le tigre ? Attention, il s'est caché !
- Où est le perroquet ?
- Cherche l'abeille !
- As-tu vu le vautour ? Qu'est-ce qu'il est en train de faire ?
- Cherche le papillon rouge.

3. Reconnaître les couleurs et les nommer

Devant le bâtiment du zoo

- De quelles couleurs sont les fleurs que tu vois devant le bâtiment du zoo ?
- De quelle couleur est le perroquet/le serpent/le morse/la tortue ?
- De quelles couleurs sont les bananes ?

Au dos du bâtiment du zoo

- Le ballon de la petite fille est ...
- Quelles sont les couleurs du singe ?
- Il y a un petit gecko sur le rocher.
De quelle couleur est-il ?
- De quelle couleur est le cou du vautour ?
- De quelle couleur est le buisson/sont les fleurs ?

4. Compter jusqu'à 10

Devant le bâtiment du zoo

- Combien de plumes le perroquet bleu perd-il ? (2)
- Compte les cailloux dans l'étang (3)
- Combien de fleurs roses poussent sous les arbres ? (5)
- Compte toutes les fleurs qui poussent dans le pré vert ! (6)
- Le morse montre ses dents.
Combien en vois-tu ? (2)

Au dos du bâtiment du zoo

- Combien de papillons vois-tu ? (1)
- Compte les fleurs qui poussent sous le panneau dans le pré (3)
- Compte les animaux à quatre pattes.
(1 singe, 1 gecko, 1 tigre caché)
- Compte les plumes de la queue du paon. (9)



Sur les deux côtés et à l'intérieur du bâtiment du zoo, il y a aussi beaucoup de détails à découvrir. Vous pouvez poser d'autres questions qui s'y rapportent si votre enfant et vous-même trouvez du plaisir aux tâches d'observation visuelle.

