

Another game variation is to guess the color instead of the symbol. The one child asks the other what color his tile is and the other child has to guess. It's easier if the other child doesn't guess, but rolls the die, and lets luck decide if he rolls the matching color.



Game#3: What Is Bubble Bath Bunny Taking with Him in the Bathtub?

A fun game that develops language skills and vocabulary for multiple children age 3+.

Before Starting to Play

Place the bathtub in front of the children and insert Bubble Bath Bunny and both ducks into the slots.

Play

The children play one by one in a clockwise direction. The child with the cleanest ears starts.

He looks at the bathtub and says, for example:

Bubble Bath Bunny takes a teddy bear with him in the bath tub.

Then it's the child's turn to his left. He repeats what the first child said and then adds some other bath accessory to it, for example:

Bubble Bath Bunny takes a teddy bear and a towel with him in the bathtub.

Of course, children can also name items that are not depicted.

In the silly version of this game, even items that do not typically belong in the bathtub, like rubber boots or jam toast, can be named.

End of the Game

The game is over when someone can't repeat all the named items in the proper order. Let's see what Bubble Bath Bunny takes with him the next time he takes a bath!

Mes premiers jeux Le bain de Trempette

Une adorable collection de jeux portant sur un amusant lapin qui prend son bain, pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteure: Miriam Koser
Illustration: Outi Kaden
Durée de la partie: ca. 5 Minuten

Contenu du jeu

1 baignoire (= fond de la boîte), 1 support en carton, 1 surface d'eau du bain, 1 lapin baigneur Trempette, 2 canards, 12 plaquettes, 1 dé, 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 allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer 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, langage et classement des couleurs et symboles. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

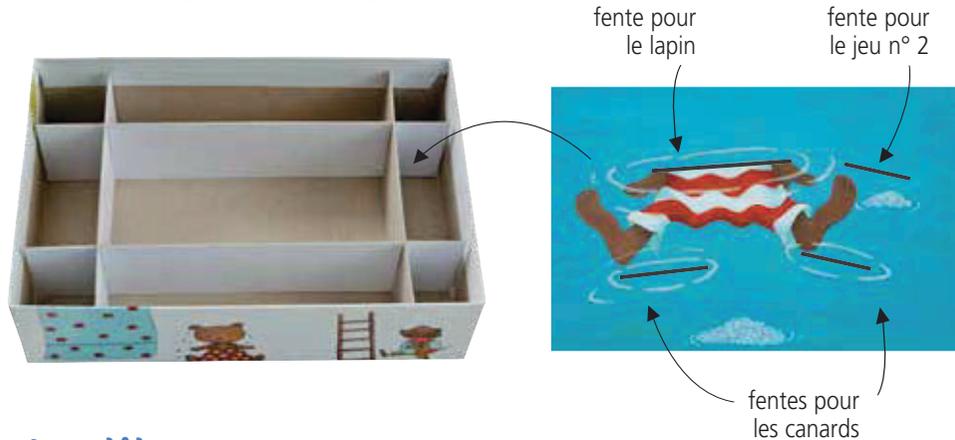
Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, sortez tous les accessoires en carton du sac plastique et jetez celui-ci sans attendre.

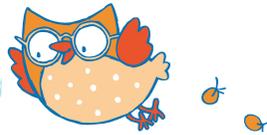
Assemblage de la baignoire:



Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Découvrez ensemble les illustrations. Parlez-lui de ce que l'on voit sur les plaquettes et tout autour de la baignoire et nommez les objets. Posez les plaquettes faces visibles à côté de la baignoire et montrez-lui que les mêmes couleurs et les mêmes symboles sont aussi représentés sur le dé. Apprenez à votre enfant comment lancer le dé et faites-lui poser dans la baignoire la plaquette correspondant au symbole du dé. Il s'initiera ainsi à classer les couleurs et les symboles.

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur tout ce qui concerne la baignoire. Par exemple :
Où est le shampooing ? As-tu vu la grenouille ? Qu'est-il arrivé à l'ours ? Que fait la souris ? etc.



Jeu n° 1 : Où sont les jouets de Trepette ?

Un captivant jeu de dé et de mémoire pour 2 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Tous les jouets de Trepette ont disparu dans la mousse du bain.
Qui peut l'aider à les retrouver ?

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trepette et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura pris en dernier un bain plein de mousse a le droit de commencer. Il lance le dé.

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

• Une couleur?

L'enfant essaie de trouver une plaquette de la **même couleur**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

• Le seau, la baleine ou le bateau ?

L'enfant essaie de trouver une plaquette avec le **même symbole**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

La plaquette retournée convient-elle ?

• Oui !

Super ! Tu récupères la plaquette et la poses devant toi.

• Non !

Ça ne fait rien. Regardez tous bien la plaquette et essayez de vous rappeler ce qu'elle indique. Ensuite, la plaquette est de nouveau retournée sur l'eau du bain.

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

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les jouets ont été récupérés. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin d'avoir la confirmation et de savoir qu'ils ont une nouvelle chance lors de la partie suivante. Cela les rend forts émotionnellement pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.



Jeu n° 2 : Qu'est-ce qui nage dans l'eau ?

Un jeu de devinette pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Plouf : qui va deviner quel jouet est caché dans la mousse ?

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempetto ainsi que les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a eu la peau des doigts toute plissée après un bain a le droit de commencer. Il prend une des plaquettes et regarde discrètement ce qu'elle représente.

Ensuite, l'enfant demande à son voisin de gauche :

Qu'il- y-a-t-il sur ma plaquette ? Le seau, la baleine ou le bateau ?

L'autre enfant devine et tourne le dé de manière à montrer le symbole qu'il pense être le bon. L'enfant qui a posé la question pose sa plaquette à côté du dé et ils comparent tous ensemble.

Demandez aux enfants : *Le motif représenté sur la plaquette correspond-il à celui du dé ?*

• Oui !

Très bien joué. L'enfant qui a bien deviné récupère la plaquette et la pose devant lui.

• Non ! Plouf, la plaquette disparaît dans le bain moussant :

L'enfant qui a posé la question insère la plaquette dans la fente à côté de Trempetto.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il prend une plaquette et la regarde discrètement.

Fin de la partie

La partie se termine quand il n'y a plus de plaquettes sur la surface de l'eau du bain. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Une variante du jeu est de deviner les couleurs au lieu des symboles. Dans ce cas, l'enfant demande quelle est la couleur de sa plaquette et l'autre enfant doit la deviner. Le jeu sera plus facile si l'autre enfant ne devine pas mais lance le dé. C'est alors le hasard qui décide si le dé indiquera le bon symbole ou la bonne couleur.

Jeu n° 3 : Que prend Trempetto avec lui dans la baignoire ?

Un jeu amusant pour l'apprentissage du langage et du vocabulaire, pour plusieurs enfants à partir de 3 ans.

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempetto et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mettez dans la baignoire une plaquette de chaque sorte (un seau, une baleine et un bateau), leur couleur n'ayant pas d'importance. Le dé n'est pas utilisé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui aura les oreilles les plus propres commence.

Il regarde la baignoire et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Trempetto emmène dans la baignoire un seau.

Puis c'est au tour de son voisin de gauche. Il répète la phrase du joueur précédent, la complète en nommant un autre accessoire de bain et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Trempetto emmène dans la baignoire un seau et une serviette de bain.

Les enfants peuvent aussi nommer des accessoires de bain qui ne sont pas illustrés.

Si on veut rendre le jeu plus amusant, on peut même nommer des objets qui n'ont rien à voir avec le bain, par exemple des bottes en caoutchouc ou une tartine de confiture.

Fin de la partie

La partie se termine quand un enfant ne peut plus répéter la suite des objets que Trempetto emmène avec lui dans son bain. On verra ce que Trempetto emmènera avec lui la prochaine fois qu'il prendra un bain !

