

**Jeux de
DÉCOUVERTE**
Recommandé en maternelle

Expérimenter
et comprendre



S'intéresser et
s'ouvrir au monde



Grandir et
devenir autonome

L'œuf a dit...
Fais ce qu'il te dit...mais surtout tiens-le bien droit !

Jeux Ravensburger® 24 273-3
Illustrations : Christel Desmoinaux
Design : Kinetic
Rédaction : Bilkis Média

Développe :

- la coordination gestuelle
- l'écoute et l'attention
- l'équilibre

JEUX DE DÉCOUVERTE – Des jeux éducatifs Ravensburger pour développer les compétences de l'enfant

Dès son plus jeune âge, votre enfant s'intéresse au monde qui l'entoure, il observe, compare, expérimente et comprend. La collection « Découverte » Ravensburger propose des jeux qui stimulent les capacités intellectuelles de votre enfant en explorant les notions clés de son développement. Développés avec des enseignants, ces jeux sont testés auprès des enfants.

Le jeu, activité fondamentale du développement de votre enfant, favorise son épanouissement et son autonomie.

L'œuf a dit

Jeu d'expression corporelle et d'équilibre pour 1 à 6 joueurs, de 3 à 6 ans

Avec *L'œuf a dit*, votre enfant va exercer sa coordination gestuelle en s'amusant. En effet, l'œuf électronique parle et invite l'enfant à bouger sur des musiques rythmées. L'enfant apprend à se concentrer pour reproduire des postures en tenant toujours l'œuf bien droit. Si l'enfant penche l'œuf, il rit et c'est perdu !

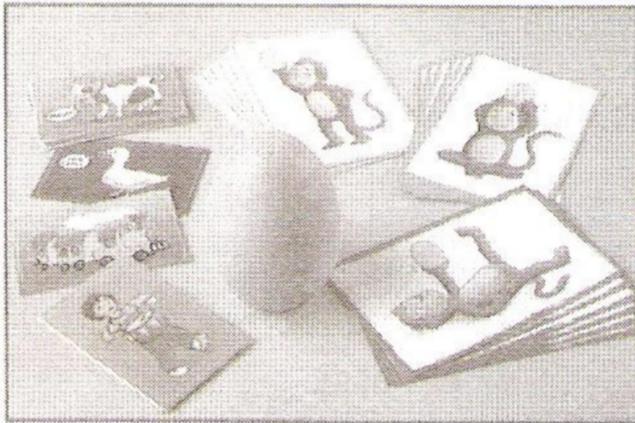
L'œuf a dit propose deux modes de jeu : un jeu d'initiation pour les plus jeunes avec trois niveaux de difficulté et un jeu collectif pour bouger et jouer à plusieurs, idéal pour les goûters d'anniversaire.

Contenu

1 œuf électronique

18 cartes postures

18 cartes gages



Note aux parents

L'œuf a dit est un jeu qui permet à l'enfant d'acquiescer, de façon très ludique, une véritable maîtrise de ses gestes et de ses postures, seul et à plusieurs.

L'œuf a dit est un œuf parlant, ce qui favorise l'autonomie de votre enfant. Votre enfant va vite se familiariser avec la petite voix de l'œuf qui lui donne les consignes et rit malicieusement si son geste n'est pas assez précis.

Mise en place des piles

Ce jeu est fourni sans pile. Lors de la première utilisation ou lors du remplacement des piles, veiller à respecter les consignes ci-dessous.

Attention !

La mise en place des piles doit être

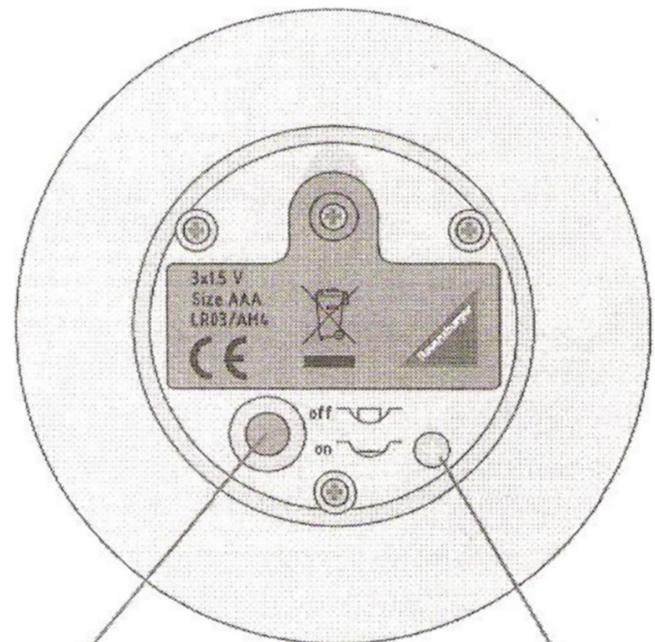
effectuée par un adulte.

Ce jeu fonctionne avec 3 piles de 1,5V de type LR03 (AAA) non fournies.

Dévisser la vis du compartiment à piles. Insérer 3 piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité.

Refermer le compartiment à piles en revissant fermement la vis.

Vous trouverez plus d'informations sur le remplacement des piles en fin de livret.



Bouton
Marche/Arrêt

Bouton de sélection
des jeux : jeu 1 / jeu 2

À l'allumage, l'œuf se met sur le jeu 1 par défaut

Presser sur le bouton pour passer d'un jeu à l'autre

Jeu 1 – Jeu d'initiation pour les plus petits à partir de 3 ans

L'enfant observe la position du petit singe sur la carte, puis par imitation, doit reproduire la même posture MAIS sans faire rir l'œuf !

Un jeu d'adresse et d'observation pour exercer votre enfant à des mouvements de plus en plus difficiles.

Un jeu ludique grâce à un œuf électronique qui parle, fait de la musique et rit si l'enfant le penche trop !

Matériel

- L'œuf électronique
- 18 cartes postures

Les cartes postures comportent un cadre de couleur qui correspond au niveau de difficulté de la posture

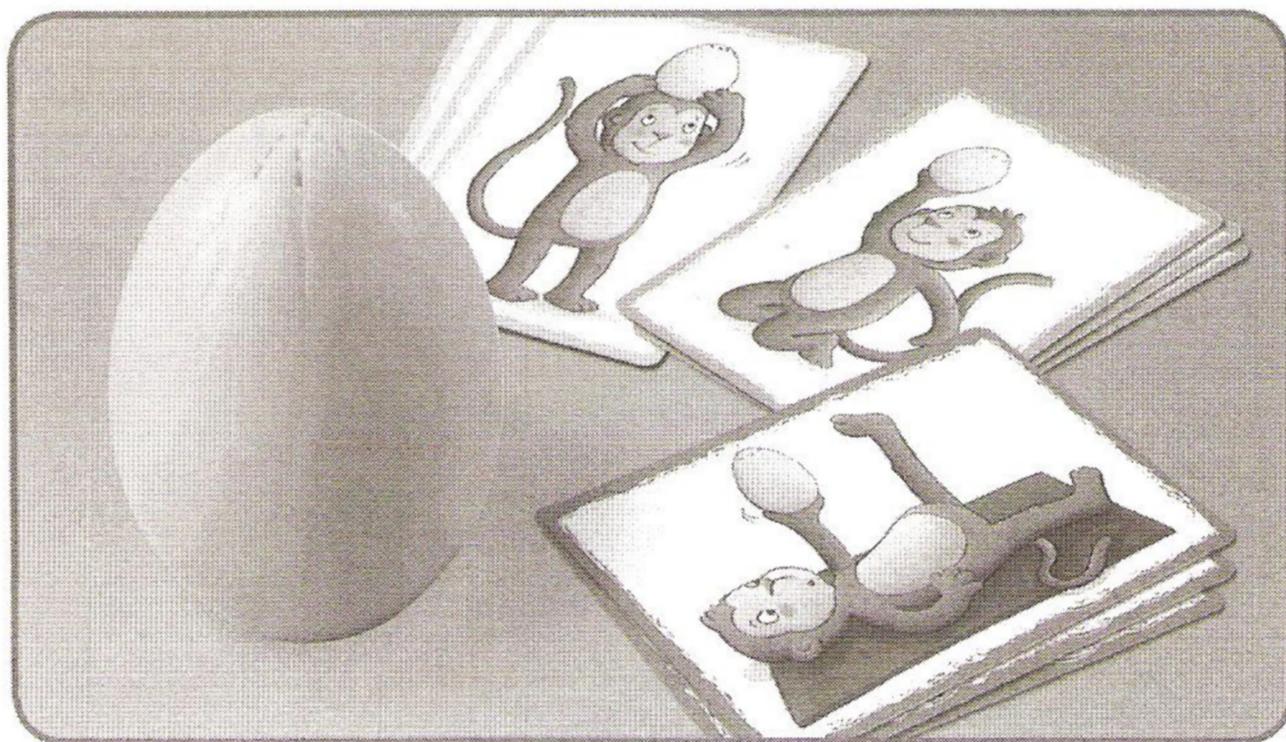
cadre vert = Facile

cadre orange = Moyen

cadre violet = Difficile

Découverte de l'œuf

Proposez à votre enfant de s'exercer d'abord à tenir l'œuf d'une main et à faire des gestes en le maintenant toujours droit. Pour cela, mettre l'œuf en position « On » et « jeu 1 » (voir schéma p.2). Ne tenez pas compte de la consigne et laissez votre enfant manipuler l'œuf, afin qu'il comprenne à quel moment l'œuf rit. Ensuite, le jeu peut commencer.



Pour jouer seul

Jeu progressif

Triez avec votre enfant les cartes pour faire 3 piles et placez devant lui, face cachée, la pile des cartes faciles.

Expliquez-lui, avant de mettre l'œuf en marche, qu'il devra suivre la consigne énoncée par l'œuf, à savoir : « Tire une carte... Fais la même chose » :

L'enfant doit reproduire l'attitude du petit singe, sans faire rire l'œuf.

- Si votre enfant réussit bien les attitudes du niveau facile, proposez-lui de jouer avec les cartes du niveau moyen puis difficile.
- S'il ne réussit pas tout de suite, vous pouvez attirer l'attention de votre enfant sur la posture du singe et sa façon de tenir l'œuf, pour qu'il parvienne à un geste plus précis. À son rythme, votre enfant va s'amuser à imiter les multiples positions du petit singe, les unes après les autres.

Il est possible que ce jeu de découverte l'amuse d'autant plus que l'œuf rit ! Laissez-le jouer ainsi, il aura plus de plaisir ensuite à réussir les postures sans faire rire l'œuf.

Variante pour les plus habiles

Placer toutes les cartes mélangées en une seule pile. Mettre en marche l'œuf, en position « jeu 1 ». L'enfant va ainsi être amené à tirer des cartes au hasard, avec

des postures plus ou moins faciles à reproduire.

L'enchaînement aléatoire de ces postures va lui permettre de façon très ludique de mieux maîtriser ses gestes et sa position dans l'espace.

Pour jouer à plusieurs

Toutes les cartes sont mélangées et placées en tas face cachée sur la table.

Les enfants sont en rond et jouent chacun à leur tour. Le premier enfant, prend l'œuf qui lui dit « Tire une carte... Fais la même chose ! ». L'enfant observe la carte et, en musique, doit imiter la posture du petit singe, sans faire rire l'œuf. S'il le fait rire, il passe son tour, sinon, il gagne la carte et la place devant lui. Puis c'est au tour du joueur suivant d'allumer l'œuf et de suivre la consigne.

Quand il n'y a plus de carte à tirer, le jeu s'arrête.

On compte les cartes de chaque joueur, celui qui en a le plus a gagné. En cas d'égalité, on compte le nombre de cartes de niveau difficile ou moyen, celui qui en a le plus a gagné.

Jeu 2 – Jeu d'ambiance collectif pour les plus grands à partir de 4 ans

Le jeu d'ambiance consiste à faire une ronde et à se passer l'œuf, bien droit, sur une musique rythmée, tout en faisant les gestes dictés par l'œuf.

Ce jeu favorise l'attention des enfants, et leur permet de développer une meilleure connaissance de leur schéma corporel tout en acquérant une grande précision du geste.

Chaque partie est nouvelle car, à chaque tour de jeu, l'œuf énonce 15 instructions de façon aléatoire. Ainsi l'attention des enfants est maintenue tout au long de la partie.

Le jeu collectif, sur une musique rythmée, favorise également la coordination des mouvements en groupe.

Matériel

- L'œuf électronique
- 18 cartes gages

Les enfants se placent en rond en s'écartant les uns des autres d'une longueur de bras.

L'un d'eux tient l'œuf dans sa main et le met en marche en position « jeu 2 » (voir schéma p.2).

Les cartes gages sont placées sur le côté, en pile, faces cachées.

