

30+  
m

mini steps®

# Mein erstes Mitmach-Spiel

Mon premier jeu de coopération

Primo gioco comunicativo

- ⓓ Spielen, singen,  
tanzen, turnen ...
- ⓕ Jouer, chanter,  
danser, bouger...
- Ⓛ Per giocare,  
cantare, ballare  
e fare movimento



Ravensburger

## **F** Mon premier jeu de coopération

### **Contenu**

- 1 plateau de jeu
- 15 cartes Action
- 1 dé en bois
- 1 souris en peluche
- 5 pièces en tissu pour la tente

**Quenotte la souris a envie de passer la nuit sous une vraie tente. Elle doit être colorée ! Brun l'ourson, Croqui le lapin, Plumet le canard et Bouclette le mouton sont heureux de l'aider à rassembler les différentes pièces en tissu. Mais avant d'y arriver, ils vont jouer et rire comme des fous !**

### **But du jeu**

Tous les joueurs doivent gagner ensemble les cinq pièces de la tente et la monter.

### **Avant la première partie**

Détachez le plateau et les 15 cartes Action de la planche. Éloignez immédiatement le sac plastique contenant les éléments en tissu : il ne doit pas tomber entre les mains des enfants !

La meilleure façon d'apprendre la règle est de la découvrir en jouant. Pour commencer, il suffit de savoir que la souris se déplace sur le plateau à l'aide du dé et qu'à chaque fois qu'elle atteint une grande case Action, il se passe quelque chose.

### **Préparation du jeu**

Triez les cartes Action selon leur couleur de fond : jaune, bleue et rouge, et placez chacun des trois paquets, face cachée, à côté de la case Action de la couleur correspondante, comme indiqué sur l'illustration. Posez les pièces de tissu pour la tente à portée de main.



### **Déroulement du jeu**

Placez la peluche au départ sur une case Repos violette, montrant une souris qui dort. Le plus jeune joueur commence. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent Quenotte dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée par le dé.

Celui qui déplace la souris sur une case repos violette la couche pour qu'elle dorme et passe un tour.

Si Quenotte atteint une grande case Action, le joueur retourne la carte supérieure du paquet correspondant. Chaque carte indique une action bien précise. Une fois effectuée, la carte est remise sous le paquet et, en récompense, une nouvelle pièce de la tente est gagnée.

Les actions varient selon la couleur : sur la case jaune, les cartes jaunes font faire de l'exercice, tandis que les bleues demandent d'imiter des cris d'animaux. Quant aux rouges, les joueurs doivent effectuer des épreuves amusantes tous ensemble ! Vous trouverez un aperçu des 15 cartes sur la dernière page.

### Fin de la partie

Dès que les joueurs ont rassemblé les cinq pièces de la tente, le grand moment est arrivé : il faut monter la tente ! Le dessin ci-dessous vous montre le moyen le plus simple d'y arriver. Pour finir, il suffit de crier : « Ça y est, Quenotte, ta tente est prête ! » et d'installer la petite souris à l'intérieur.



### Indications pédagogiques

Les nombreuses activités dynamisent sans arrêt le jeu, pour répondre aux besoins des enfants.

Tout en jouant, les enfants développent différentes capacités : l'imitation des cris

d'animaux participe au développement du langage, les exercices favorisent la motricité, tandis que les épreuves communes, telles que le chant, la danse et les accolades développent les compétences musicales et le vivre ensemble.

Les épreuves tendent vers un but commun et concret : le montage final de la tente. Les enfants sont ainsi amenés en douceur à apprendre à jouer ensemble et à respecter des règles communes.

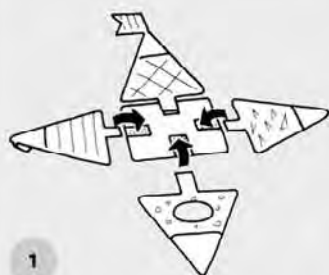
### Conseils d'entretien

La tente et la peluche sont lavables sans problème en machine à 30 °C, programme délicat. Des lavages fréquents peuvent entraîner une légère décoloration.

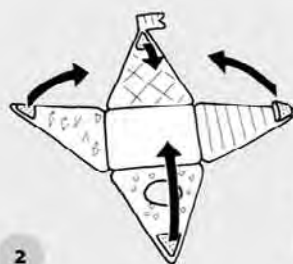
Pour toute question, veuillez vous adresser à notre Service Consommateurs :

Jeux Ravensburger  
Service consommateurs  
B.P. 60159 · F-60111 Méru Cedex  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

### Montage de la tente



1  
Fixer les côtés au fond de la tente comme indiqué.



2  
Retourner le fond et relever les côtés.



3  
Fixer les pointes des côtés à la boucle Velcro du côté bleu clair. Commencer par le côté opposé au côté bleu clair.

**D Übersicht über die 15 Mitmach-Kärtchen**

**F Présentation des 15 cartes Action**

**I Le 15 carte interattive**



- D** Tierlaute nachahmen
- F** Imitation de cris d'animaux
- I** Imitazione dei versi degli animali



- Hund
- Chien
- Il cane



- Kuh
- Vache
- La mucca



- Schwein
- Cochon
- Il maiale



- Frosch
- Grenouille
- La rana



- Katze
- Chat
- Il gatto



- D** Turnübungen
- F** Exercices
- I** Esercizi in movimento



- In die Höhe hüpfen
- Sauter en l'air
- Saltare in alto



- Sich auf dem Boden rollen
- Rouler par terre
- Rotolarsi sul pavimento



- Auf allen vieren laufen
- Marcher à quatre pattes
- Camminare gattoni



- Unter den Beinen durchkrabbeln
- Passer sous les jambes
- Passare in mezzo alle gambe dei compagni



- Den großen Zeh zur Nase führen
- Toucher son nez avec le gros orteil
- Toccarsi il naso con l'alluce



- D** Aufgaben für mehrere Mitspieler
- F** Épreuves en groupe
- I** Esercizi per più giocatori



- Ein Lied singen
- Chanter une chanson
- Cantare una canzone



- Im Kreis tanzen
- Faire une ronde
- Fare un girotondo



- Sich umarmen
- Se prendre dans les bras
- Abbracciarsi



- Lustige Gesichter machen
- Faire un visage amusant
- Fare smorfie



- Ein Fingerspiel machen
- Faire un jeu de doigts
- Giocare con le dita

**D Hinweis:** Das Lied und das Fingerspiel dürfen frei gewählt werden. Ein geeignetes Fingerspiel ist zum Beispiel: „Das ist der Daumen, der schüttelt die Pflaumen, der liest sie auf, der trägt sie nach Haus, und der kleine Wicht isst sie alle auf!“ (Nacheinander die Finger des Kindes anfassen und bewegen.)

**F Indications :** Chansons et jeux de doigts peuvent être choisis librement. Exemple de jeux de doigts : « Toc, toc, toc, Monsieur pouce ! », « Voici ma main, elle a cinq doigts ... »

**I Nota bene:** Potete scegliere voi la canzone da cantare e le filastrocche per il gioco con le dita. Ad esempio: "Questo è il dito bello, questo è suo fratello, questo è il mignolino, questo è suo cugino..." (Prendere e muovere le dita dei bambini un dito dopo l'altro.)