Jeu Habermaaß N°4254

Boa Bella

Un jeu tactile avec un fil pour les petits à partir de 2 ans.

Idée du jeu : Brigitte Pokornik
Conception graphique : Jutta Neundorfer
Durée du jeu : environ 10 minutes pour chaque variante

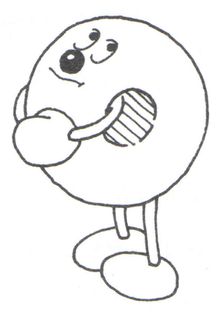
Chers parents,

Ce jeu offre à votre enfant plusieurs variantes et de nombreuses possibilités d'expériences :

- Le ventre plein, le gros serpent peut ramper sur la table, les bras, les jambes, les ventres : les enfants font bouger le serpent et sentent le contact.
- Le jeu de base, qui consiste à toucher, reconnaître et classer des formes simples, peut être rendu plus facile, mais aussi plus difficile.

Contenu de la boîte:

1 serpent en tissu
8 grandes perles en bois
8 cartes



Première variante : le serpentin

Jeu libre avec le fil pour un enfant à partir de 2 ans et un adulte.

But du jeu :

Enfiler les **perles en bois**.

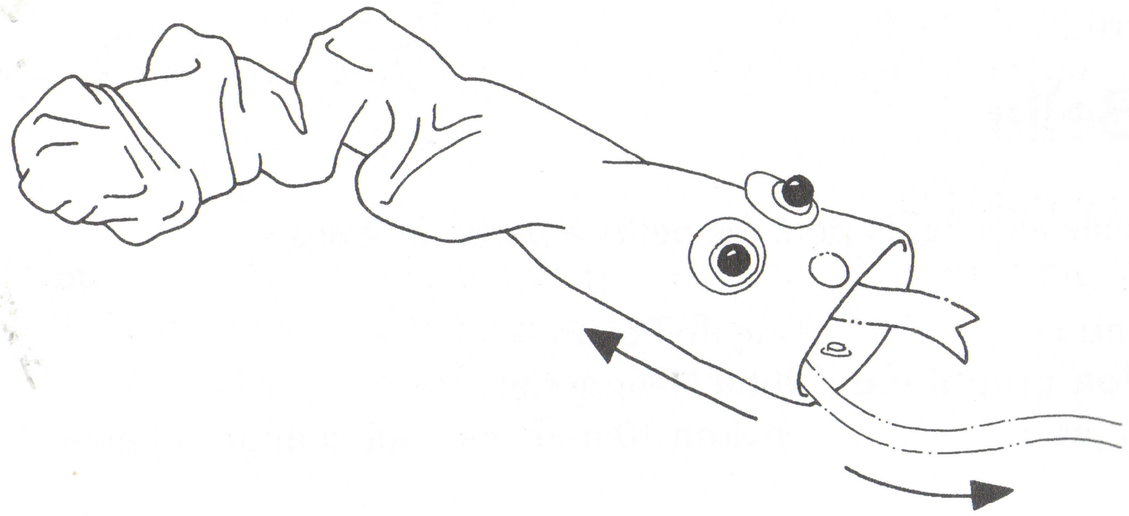
Préparatifs :

Préparer le **serpent** et les **perles en bois**. Les cartes restent dans la boîte.

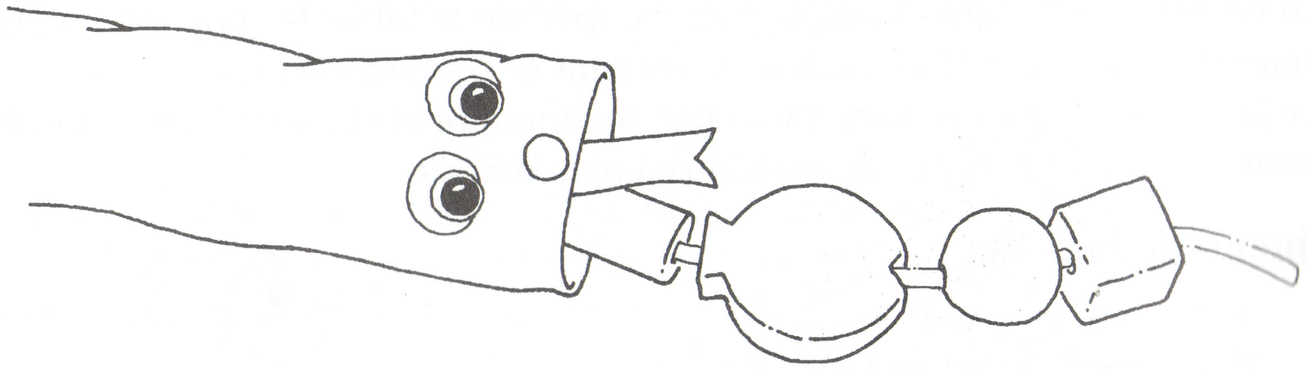
Déroulement du jeu :

Il s'agit de nourrir le serpent affamé :

- D'abord, il doit ouvrir la **bouche** : ouvrir le bouton-pression sur son nez.
- Il doit se faire tout petit : tenir le serpent par l'extrémité avant et faire sortir le **fil rouge** en le tirant (voir illustration).



- C'est sur ce fil rouge que votre enfant enfilera les perles.
- On ouvre grand la bouche du serpent et on fait disparaître, une à une, les perles dans son ventre - le **serpent** est tiré **sur les perles**, comme on enfilerait une chaussette.



- Lorsque le serpent a avalé toutes les perles, le **bouton-pression** rouge sur le nez du serpent **est refermé**.
- Il s'étire et devient tout long : tenir l'extrémité arrière et l'étirer.

Le serpent, gros et repu, peut maintenant aller se promener **(jeu libre)** sur la table, les bras, les jambes.

Si le serpent doit **recracher des perles**, ouvrir le **bouton-pression**. Faire glisser les **perles** de l'arrière vers l'avant en les tirant par le **fil**.
Variante : des enfants un peu plus âgés enfilent les perles en tenant compte des cartes, avant d'aller se promener avec le serpent.

Deuxième variante : le gros serpent

Jeu tactile pour un à deux enfants à partir de 3 ans et un adulte.

But du jeu :

Deviner au toucher dans quel ordre le serpent a avalé les perles en bois.

Préparatifs :

Préparer le serpent et les perles en bois. Les cartes montrant les perles sont posées face vers le haut.

Déroulement du jeu :

Pendant qu'un enfant détourne son regard, les autres enfilent les **perles en bois** sur le **fil rouge**. Un nœud lâche et simple empêche les perles de s'échapper, avant que le **serpent** soit enfilé **par-dessus les perles** et que l'on ait fermé le **bouton-pression**.

L'enfant qui avait détourné les yeux se retourne maintenant, saisit des deux mains le serpent et tente de **deviner, en palpant**, dans quel **ordre** le serpent a avalé les perles.

Chaque fois qu'il pense **avoir deviné juste**, il prend la **carte correspondante**. Les cartes forment ensuite une longue série, qui montre exactement ce que le serpent a avalé.

Fin du jeu :

Toutes les cartes sont posées ? C'est la fin du jeu. La bouche du serpent est alors ouverte. On sort doucement les perles en commençant par la dernière : le serpent recrache tout ce qu'il avait avalé. On compare la série de cartes et les perles enfilées : est-ce que cela correspond ?

Variante plus simple :

- Le nombre de **perles est réduit**. Les perles inutilisées et les cartes correspondantes sont remises dans la boîte.

Variantes plus difficiles :

- **Quelques perles** sont enfilées, les autres vont dans la boîte fermée. Toutes les cartes restent sur la table. Il s'agit maintenant de deviner quelles **perles** sont restées **dans la boîte**.

- Un enfant détourne les yeux pendant que le serpent est nourri. Se retourne et palpe le serpent. Ensuite, le serpent disparaît dans la boîte. L'enfant qui l'a palpé s'efforce, **de mémoire**, de placer les cartes dans l'ordre correspondant à la **bonne succession** des perles.