

# Mes premiers jeux

## Petite ferme tactile

Un jeu amusant de reconnaissance tactile pour 1 à 3 enfants dès 2 ans.

**Auteurs :** Kristin Mückel, Christiane Hüpper

**Illustration :** Martina Leykamm

**Durée de la partie :** env. 10 minutes

### Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce fascicule vous propose des règles de jeu simples et vous donne de nombreux conseils et suggestions pour savoir comment utiliser les accessoires de jeu pour le jeu libre et les jeux à règles. En jouant avec vous, votre enfant stimulera différentes capacités et aptitudes : reconnaissance tactile, désignation et classement des formes, motricité fine, coordination main-œil et langage.

Dans les jeux à règle, votre enfant va apprendre à suivre ses premières règles de jeu. Ces règles permettent à votre enfant d'entrer dans l'univers des jeux d'imitation et l'aident à mieux comprendre des instructions précises et à savoir les mettre en pratique.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant ensemble et en découvrant le monde de la ferme.

**Les créateurs pour enfants joueurs**



### Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 10 figurines d'animaux (2 de chaque : lapin, hérisson, canard, cochon, chat), 1 figurine Robin, 2 sacs, 10 plaquettes cachette, 1 règle du jeu

### Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Regardez le plateau de jeu, le petit fermier Robin, les animaux et les cachettes. Exercez-vous avec votre enfant à reconnaître au toucher les figurines dans le sac. Votre enfant est censé voir les différences entre les animaux puis savoir les reconnaître au toucher. Parlez des différences, par exemple :

*Le hérisson a des piquants, on sent des pointes sur le haut de son dos.*

*Le cochon est gros et a un dos long et rond.*

*Le lapin est mince et a de longues oreilles qui pointent vers le haut.*

*Sur le chat, on peut bien reconnaître les deux oreilles et la queue.*

*Le canard a une petite tête et un gros corps.*

*Tu peux toucher les pattes en bas. Ou est le bec ? etc.*



Réfléchissez ensemble aux animaux que vous avez déjà vus, voire peut-être caressés. Amusez-vous aussi à imiter les cris des animaux, à les nourrir ou à intégrer le plateau de jeu pour différents jeux de rôle sur le thème de la ferme.



Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur les détails, par exemple : *qui est assis dans le tracteur rouge ? Qui est assis sur la courge dans le potager à côté de la maison ? Ou se trouve la taupe ? Qui court sur le toit de l'étable ?* Tentez un quiz sur les animaux : disposez un animal de chaque catégorie au milieu de la table et posez, selon les connaissances des enfants, des questions simples : *Qui aime manger des escargots et des scarabées ? (= hérisson) Quel animal peut voler ? (= canard) Qui sait bien escalader ? (= chat) etc.*

### Jeu n°1 : Mon cher animal, rejoins-moi !

(pour 1 enfant)

Les animaux se sont cachés dans la maison et dans l'étable. Robin doit les chercher et les ramener dans le pré.

### Avant de jouer

Assemblez les éléments du plateau de jeu et disposez-le au milieu de la table. Posez tous les animaux à côté. Votre enfant doit maintenant mettre un animal de chaque sorte dans un sac et poser l'autre animal sur la maison ou l'étable : 3 animaux sur l'étable et 2 sur la maison. Robin est placé au milieu du plateau de jeu. Les autres accessoires du jeu sont remis dans la boîte.

### C'est parti

L'enfant prend le sac, tire un animal sans regarder et le pose dans le pré.

**Demandez à l'enfant :** *de quel animal s'agit-il ? Où est le deuxième animal ?*

**L'enfant se glisse dans la peau du fermier Robin et dit par exemple :**

*Lapin, mon cher lapin, sors de la maison/l'étable et rejoins-moi !*

Il prend ensuite Robin et l'amène jusqu'à la maison/l'étable pour accompagner ensuite l'animal jusqu'au pré.

**Laissez l'enfant comparer les contours :** *mets les deux animaux l'un sur l'autre et compare-les en faisant glisser tes doigts le long des contours. Est-ce le bon animal ?*

- **Oui !** L'enfant peut poser les deux animaux sur les formes correspondantes dessinées sur le plateau de jeu.
- **Non !** Un animal est remis dans le sac, l'autre retourne sur la maison/l'étable.

Ensuite, Robin est reposé au milieu du plateau de jeu et l'enfant tire le prochain animal du sac.

### Fin de la partie

Le jeu se termine une fois que le dernier animal a trouvé sa place dans le pré.



Chaque animal a des contours différents. Les enfants doivent d'abord voir les différences puis les toucher. Ils peuvent poser l'animal sur le plateau de jeu pour contrôler. Ils doivent ainsi comprendre que les formes dessinées sur le plateau de jeu correspondent aux contours des animaux en bois.

## Jeu n°2 : Un, deux, trois... Viens vers moi !

(pour 2 à 3 enfants)

Le soleil brille. Robin appelle donc les animaux. Mais les enfants aussi veulent appeler les animaux à les rejoindre. Qui rassemblera à la fin le plus d'animaux dans le pré ?

### Avant de jouer

Assemblez les éléments du plateau de jeu et disposez-le au milieu de la table. Posez tous les animaux à côté. Les enfants doivent mettre un animal de chaque catégorie dans un sac et l'autre animal dans le deuxième sac. Robin est placé au milieu du plateau de jeu. Empilez les plaquettes cachette à côté du plateau de jeu.

### C'est parti

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a déjà caressé un chat commence et choisit un des sacs. Le joueur à sa gauche reçoit le deuxième sac.

Le premier enfant sort un animal du sac sans regarder.

**Demandez à l'enfant :** *de quel animal s'agit-il ?*

**L'enfant répond par exemple :** *un, deux, trois... chat, viens vers moi !*

L'autre enfant doit maintenant tirer le même animal de son sac. Il essaie de reconnaître au toucher le bon animal dans le sac sans regarder. Puis, il sort l'animal qu'il pense être le bon.

**Laissez les enfants comparer les contours :** *mettez les deux animaux l'un sur l'autre et comparez-les en faisant glisser vos doigts le long des contours. Est-ce le bon animal ?*

• **Oui !** Le premier enfant peut poser les deux animaux sur les formes correspondantes dessinées sur le plateau de jeu. Le deuxième enfant reçoit une plaquette cachette en guise de récompense.

• **Non !** Chacun repose son animal dans le sac. Une plaquette est posée à côté de l'emplacement de Robin.

Les sacs avec les animaux sont ensuite passés aux autres enfants dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est au tour des deux prochains enfants de reconnaître au toucher et de sortir un animal du sac.

### Fin de la partie

Le jeu se termine une fois que les deux derniers animaux ont été déposés sur le plateau de jeu. L'enfant ayant rassemblé le plus de plaquettes cachette remporte la partie. Si Robin a plus de plaquettes cachette, c'est lui qui a gagné.



Parfois, la grande difficulté du jeu est de résister à la tentation de regarder à l'intérieur du sac. Les enfants apprennent de manière ludique à se concentrer, à se contenir, à reconnaître au toucher et à faire preuve de patience.



## Jeu n°3 : Am, stram, gram, mais qui s'est caché ici ?

(pour 2 à 3 enfants)

Les animaux jouent à cache-cache... et Robin doit les trouver. Qui a un bon sens du toucher et aidera à trouver le plus d'animaux ?

### Avant de jouer

Assemblez les éléments du plateau de jeu et disposez-le au milieu de la table. Posez tous les animaux à côté. Les enfants mettent un animal de chaque sorte dans un sac et posent les autres animaux au milieu du plateau de jeu. Recouvrez les dix formes d'animaux dessinées sur le plateau de jeu avec les plaquettes cachette. Posez Robin à côté du plateau de jeu. Le sac vide restant est remis dans la boîte de jeu.

### C'est parti

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a déjà nourri un lapin s'empare de Robin et se rend avec lui jusqu'à une des cachettes. Il retourne la plaquette pour révéler la cachette.

**Demandez à l'enfant :** *de quel animal s'agit-il ? (Attirez son attention sur les contours de l'animal)*

**L'enfant répond par exemple :** *Am, stram, gram, c'est le hérisson qui s'est caché ici !*

L'enfant doit maintenant sortir du sac l'animal qui correspond à la forme dessinée. Il touche les animaux dans le sac sans regarder et sort l'animal qu'il pense être le bon. Pour s'aider et avant de sortir l'animal du sac, l'enfant pourra regarder les animaux disposés au milieu du plateau de jeu et les prendre en main pour pouvoir les comparer au toucher avec ceux du sac.

**Quand l'enfant a tiré un animal du sac, demandez-lui de le poser sur la forme dessinée et de comparer les contours :** *est-ce le bon animal ?*

• **Oui !** L'enfant reçoit la plaquette cachette en guise de récompense.

• **Non !** L'enfant repose la plaquette cachette sur la forme pour la recouvrir.

L'animal est remis dans le sac.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de s'emparer de Robin et de l'amener jusqu'à une autre cachette.

### Fin de la partie

Le jeu se termine une fois que toutes les plaquettes cachette ont été distribuées. L'enfant ayant rassemblé le plus de plaquettes remporte la partie.



Les plaquettes cachette ne recouvrent pas totalement les formes des animaux. Les enfants ont donc quelques indices pour découvrir qui se cache à quel endroit. Les enfants qui connaissent déjà bien le jeu peuvent annoncer le nom de l'animal avant même de révéler la cachette.

## Jeu n°4 : Am, stram, gram, où te caches-tu ?

(pour 2 à 3 enfants dès 3 ans)

Il a plu toute la nuit et du coup, tous les animaux se sont cachés dans la ferme. Le soleil brille à nouveau, mais aucun animal n'est visible. Qui pourra aider Robin à chercher les animaux ?

### Avant de jouer

Assemblez les éléments du plateau de jeu et disposez-le au milieu de la table. Posez tous les animaux à côté. Les enfants mettent un animal de chaque sorte dans un sac et l'autre animal dans le deuxième sac. Recouvrez les dix formes d'animaux dessinées sur le plateau de jeu avec les plaquettes cachette. Posez Robin à côté du plateau de jeu.

### C'est parti

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui se dandine le mieux comme un canard s'empare de Robin et se rend avec lui jusqu'à une des cachettes. Il retourne la plaquette pour révéler la cachette.

**Demandez à l'enfant :** *de quel animal s'agit-il ? (Attirez son attention sur les contours de l'animal)*

**L'enfant répond par exemple :** *Am, stram, gram, tu te caches ici, mon cher cochon !*

L'enfant doit maintenant sortir du sac l'animal qui correspond à la forme dessinée. Il reconnaît au toucher les animaux dans le sac sans regarder et sort l'animal qu'il pense être le bon. Si l'enfant pense que l'animal n'est plus dans ce sac, il peut prendre l'autre sac et chercher à l'intérieur de celui-ci.

**Laissez l'enfant comparer les contours :**

*pose l'animal sur la forme et compare les contours. Est-ce le bon animal ?*

- **Oui !** L'enfant reçoit une plaquette cachette en guise de récompense.
- **Non !** L'enfant recouvre la forme avec la plaquette cachette et repose l'animal dans le sac d'où il l'avait tiré à l'origine.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de s'emparer de Robin et de l'amener jusqu'à une autre cachette.

### Fin de la partie

Le jeu se termine quand un des enfants a rassemblé 3 plaquettes cachette. Il remporte ainsi la partie.



Le jeu se complique si les enfants ne peuvent explorer qu'un seul des sacs ou si les animaux sont répartis au hasard dans les deux sacs.

