

Mes premiers jeux

1, 2, 3, qui est caché là ?

Un amusant jeu de mémoire avec 2 idées de jeu pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Auteure : Miriam Koser
Illustration : Mascha Greune
Durée de la partie : 5 à 10 minutes par jeu

Contenu du jeu

18 plaquettes d'animaux (3 de chaque sorte : coq, chien, chat, vache, mouton, cochon), 3 maisons, 2 toits, 1 règle du jeu

FRANÇAIS

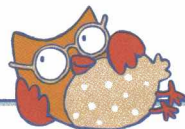
Chers parents,

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 donne de nombreux conseils et suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et savoir comment les utiliser. En jouant, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et facultés, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et le classement des couleurs et des illustrations. 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 beaucoup de plaisir en jouant à ces jeux de cache-cache !

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, détachez les plaquettes prédécoupées avec précaution ! N. B. : Jetez tout de suite les morceaux restants pour éviter le risque qu'ils soient avalés par les jeunes enfants.



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 différents animaux, les maisons et les toits. Avant de jouer la première partie, parlez des animaux : quels cris font-ils ? Quels animaux vivent à la ferme ? Exercez-vous ensemble à cacher les plaquettes d'animaux sous les maisons.

Jeu n° 1 : Un, deux, trois, qui est caché là ?

Un amusant jeu de devinettes pour 2 enfants ou plus, à partir de 2 ans.

Avant de jouer

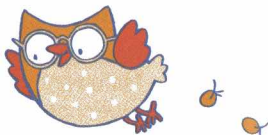
Posez une plaquette de chacune des espèces d'animaux, face visible, au milieu de la table. Posez les trois maisons à côté des plaquettes, l'ouverture étant tournée vers le bas. Les accessoires restants ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.

C'est parti

Qui a joué à cache-cache en dernier ? Cet enfant commence : il choisit une plaquette d'animal et la cache discrètement sous la maison de son choix (les autres enfants ferment les yeux ou se retournent).

En cachant la plaquette, l'enfant dit en même temps : *Un, deux, trois : camouflé ! Où le/la... est-il/est-elle caché(e) ?* – le nom de l'animal correspondant est nommé dans la rime.

Dites les rimes en même temps que l'enfant dont c'est le tour de jouer. Vous stimulez ainsi son langage de manière ludique.



Les autres enfants rouvrent les yeux ou se tournent de nouveau vers la table. Les enfants devinent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant dont c'est le tour de deviner montre une maison et dit en ajoutant le nom de l'animal : *Un, deux, trois, ... sors de là !* – et il soulève la maison.

- Pas de chance : aucun animal n'est caché ici. C'est au tour de l'enfant suivant.
- Bravo : l'animal était bien caché ici. La plaquette est mise dans la boîte. En récompense, l'enfant a le droit de cacher un autre animal sous une maison.

Fin de la partie

Quand tous les animaux ont été trouvés, les enfants se réjouissent tous ensemble de leur réussite !



Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

Variante pour chanceux

La plaquette d'animal est posée sous une maison de manière à ce que tous la voient. L'enfant qui a caché l'animal a alors le droit de changer la position des maisons autant de fois qu'il veut. Il devra les déplacer lentement pour que l'animal posé en dessous ne soit pas « délogé ». Les autres joueurs ont bien sûr le droit de l'observer et doivent bien garder un œil sur la maison qui héberge l'animal. Pour deviner la bonne maison, on suit les règles du jeu de base.

Jeu n° 2 : Un, deux, trois, turlututu, dans quelle maison es-tu ?

Un jeu de mémoire rigolo pour 2 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

On a besoin ici de toutes les plaquettes des trois espèces d'animaux, de deux maisons et d'un toit. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

Posez une plaquette de chaque espèce d'animaux de manière visible au bord de la table. Les deux plaquettes restantes d'une espèce d'animal sont posées l'une sur l'autre et mises en cercle au milieu de la table. Cachez deux piles au choix avec les maisons et posez le toit sur l'une des deux maisons.



C'est parti

Celui qui pourra meugler le plus fort comme une vache commence.

Demandez : *Quel animal est caché sous la maison SANS toit ?*

En cherchant, l'enfant dit : *Un, deux, trois, vite : c'est là que le/la ... habite !* – en nommant l'animal correspondant dans la rime.

La rangée de plaquettes posées au bord de la table indique quels animaux participent au jeu. Dites les rimes en même temps que l'enfant dont c'est le tour de jouer. Vous stimulerez ainsi son langage.



L'enfant soulève alors la maison :

- Mal deviné ! *Dommage, tu ne récupères pas de plaquette.*
- Bien deviné ! *Super, ramasse la plaquette supérieure de la pile.*

Ensuite pose la maison sur l'autre pile de plaquettes. Enlève le toit posé et pose-le sur la maison que tu viens de déplacer

N. B. : La maison et le toit doivent TOUJOURS être déplacés !

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de deviner.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la première pile de plaquettes est épuisée. Les enfants empilent leurs plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la pile la plus haute. Il se réjouit en présentant une danse « vachement » amusante. En cas d'égalité, les gagnants dansent tous ensemble.

FRANÇAIS

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.



Variante 1 : Pour petits futés à partir de 2 ans et demi

On joue comme dans le jeu n°2 avec les changements suivants :

- On a besoin de toutes les plaquettes de quatre espèces d'animaux, des trois maisons et des deux toits. Les plaquettes en trop sont remises dans la boîte.
- On recouvre trois piles de plaquettes avec les maisons et pose respectivement un toit sur deux maisons.

Variante 2 : Pour petits fans des jeux de mémoire, à partir de 3 ans

On joue comme dans le jeu n°2 avec les changements suivants :

- On a besoin de toutes les plaquettes des six espèces d'animaux, des trois maisons et des deux toits.
- On recouvre trois piles de plaquettes avec des maisons et pose respectivement un toit sur deux maisons.



Le jeu sera encore plus difficile si l'on mélange les piles de plaquettes n'importe comment et plus selon l'espèce d'animal. Les enfants doivent alors bien observer chaque fois quel animal est posé en haut de la pile.

Mijn eerste spellen

Iene, miene, mij, in welk huis woon jij?

Een leuk geheugenspel met 2 spelideeën voor 1-3 kinderen vanaf 2 jaar

Auteur: Miriam Koser

Illustraties: Mascha Greune

Speelduur: 5-10 minuten per spel

Inhoud van het spel

18 dierplaatjes (3 x haan, hond, kat, koe, schaap, varken), 3 huizen, 2 daken,
1 spelhandleiding

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks *Mijn eerste spellen* hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en om het voor verschillende spelideeën te gebruiken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, concentratie, taal en het ordenen van afbeeldingen. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen,
verstoppert en ontdekken!

De uitvinders voor kinderen



Duw de plaatjes voor het eerste spel voorzichtig uit de plaat!

Gooi de overgebleven stukjes van de plaat meteen weg, zodat er geen
gevaar bestaat dat kleine kinderen ze kunnen inslikken.

FRANÇAIS

NEDERLANDS



Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de verschillende dieren, de huizen en de daken. Praat voor het eerste spel over de dieren: Welk geluid maken ze? Welke dieren vind je nog op de boerderij? Oefen samen om de dierplaatjes onder de huizen te verstoppen.

Spel 1: Iene, miene, mopt, wie heeft zich hier verstoppt?

Een leuk zoek-en-raadspeel voor 2 of meer kinderen vanaf 2 jaar.

Voordat er wordt begonnen

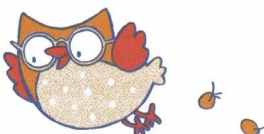
Leg voor elke diersoort een plaatje met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel. Plaats de drie huizen met de opening onderaan naast de plaatjes. Het overige materiaal is niet nodig en gaat terug in de doos.

Nu begint het

Wie heeft het laatste verstopperje gespeeld? Die mag beginnen. De eerste speler kiest een dierplaatje en verstoppt het stiekem onder een willekeurig huis terwijl de andere kinderen hun ogen sluiten of zich omdraaien.

Bij het verstoppen zegt het kind: "Iene, miene, mopt, waar is de/het ... verstoppt?" Het betreffende dier wordt daarbij in het rijmpje toegevoegd.

Zeg het rijmpje op samen met het kind dat aan de beurt is. Zo bevordert u al spelend de taalontwikkeling.



Vervolgens doen de andere kinderen hun ogen open of draaien ze zich weer om. Nu wordt kloksgewijs geraden.

Het kind dat aan de beurt is, tikt op een huis en zegt: "Iene, miene, muilt, ..., kom eruit!" en tilt het huis op.

- Prima, juist geraden! Het plaatje gaat in de doos. Als beloning mag het kind een nieuw dier onder een willekeurig huis verstoppen.
- Helaas, fout geraden! Het volgende kind is aan de beurt.

Einde van het spel

Als alle dieren gevonden zijn, vieren de kinderen dat samen.



Samen plezier maken, maakt de kinderen emotioneel sterker en zorgt voor een goed humeur! Het moedigt de kinderen aan in hun activiteiten en stimuleert de samenwerking in het gezin of in de groep waarin het spel wordt gespeeld.

Variante voor geluksvogels

Het dierplaatje wordt zichtbaar voor iedereen onder een huis gelegd. Het kind dat het dier verstoppt heeft, mag de huizen een willekeurig aantal keer van plaats veranderen. De huizen moeten langzaam worden verschoven, zodat het dier eronder 'meeloopt'. De medespelers mogen daarbij toekijken en moeten proberen om het huis waaronder het dier verstoppt is, niet uit het oog te verliezen. Voor het raden van het juiste huis gelden de regels van het basisspel.

Spel 2: Iene, miene, mij, in welk huis zit jij?

Een grappig geheugenspel voor 2-3 kinderen vanaf 2 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Er wordt gespeeld met alle plaatjes van drie diersoorten, twee huizen en één dak.

Het overige materiaal is niet nodig en gaat terug in de doos.

Leg voor het overzicht van elke gekozen diersoort één plaatje met de afbeelding naar boven aan de rand van de tafel. De overige plaatjes worden per diersoort op elkaar gelegd en in het midden van de tafel in een cirkel gerangschikt. Plaats dan de huizen op twee willekeurige stapeltjes en leg het dak op een van beide huizen.



Nu begint het

Wie het luidste kan loeien als een koe, mag beginnen.

Vraag: "Welk dier zit verstoppt onder het huis zonder dak?"

Bij het zoeken zegt het kind: "Iene, miene, mopt, hier zit de/het ... verstoppt!"

Het betreffende dier wordt daarbij in het rijmpje toegevoegd.

Welke dieren in het spel zijn, vertelt het plaatjesoverzicht aan de rand van de tafel. Zeg het rijmpje op, samen met het kind dat aan de beurt is. Zo bevordert u al spelend de taalontwikkeling.



Het kind tilt dan het huis op.

- Fout geraden! "Helaas, je mag geen plaatje nemen."
- Juist geraden! "Prima, neem het bovenste plaatje bij jou."

Zet het huis dan op de andere vrije stapel plaatjes. Neem het dak en plaats het op het huis dat zonet is neergezet.

Belangrijk: Het huis en het dak moeten ALTIJD van plaats wisselen.

Dan is het volgende kind aan de beurt om te raden.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als de eerste stapel plaatjes weg is. De kinderen leggen hun plaatjes achter elkaar. Het kind met de langste rij is de winnaar. Het maakt een gekke koeiendans rond de tafel. Bij een gelijke stand dansen de winnaars samen.

Winnen en verliezen ... dat hoort nu eenmaal bij het spel! Wie wint, is zo trots als een pauw. Wie echter verliest, is treurig, teleurgesteld en vaak zelfs boos. Toon in iedere situatie begrip voor uw kind en verheug u samen of troost het. Kinderen die zojuist hebben verloren, hebben de bevestiging en wetenschap nodig dat ze in het volgende spel weer een nieuwe kans krijgen. Zo worden ze emotioneel sterk voor de ups en downs van het leven.



Variant 1: Voor kleine slimmeriken vanaf 2,5 jaar

De regels van spel 2 zijn van toepassing met de volgende wijzigingen:

- Er wordt gespeeld met alle plaatjes van vier diersoorten, drie huizen en beide daken. De overige plaatjes zijn niet nodig en gaan terug in de doos.
- Er worden huizen gezet op drie willekeurige stapels plaatjes en op twee huizen wordt een dak geplaatst.

Variant 2: Voor profspelers vanaf 3 jaar

De regels van spel 2 zijn van toepassing met de volgende wijzigingen:

- Er wordt gespeeld met alle plaatjes van de zes diersoorten, drie huizen en beide daken.
- Er worden huizen gezet op drie willekeurige stapels plaatjes en op twee huizen wordt een dak geplaatst.



Het wordt nóg moeilijker, als de stapels helemaal gemengd zijn en niet meer per diersoort gesorteerd zijn. Dan moeten de kinderen altijd onthouden welk dier precies bovenaan ligt.