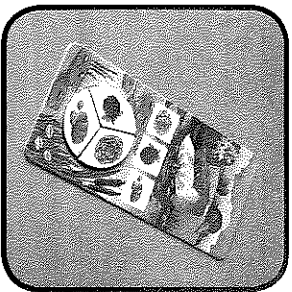
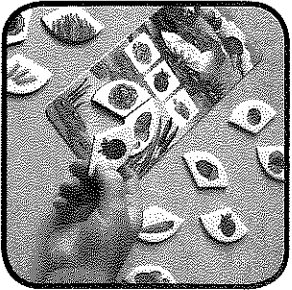


cerle. Si cela ne convient pas, il remet la nourriture face cachée. Les autres enfants mémorisent bien quelle nourriture a été retournée. Peut-être qu'elle conviendra à leurs animaux et qu'ils voudront la prendre...

Fin de la partie

La partie prend fin dès que l'un des joueurs a nourri tous ses animaux. Il est déclaré vainqueur.



©2008 Jeux Ravensburger S.A.S.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 PFASTATT

Service consommateurs
Tel.: 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)
www.ravensburger.com

226608



- Expérimenter et comprendre
- ↳ S'intéresser et s'ouvrir au monde
- ↳ Grandir et devenir autonome

Oui Mange quoi?

Nourrites animaux préférés

Jeux Ravensburger® 21255 9
Auteur : Franz-Josef Lamminger
Illustrations : Katharina Siegers
Design : Kmetz, DE Ravensburger, KniffDesign

- Ce jeu favorise :
- la connaissance d'animaux familiers
 - la concentration
 - la motricité fine

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.

Ces jeux abordent des thèmes essentiels qui participent à l'épanouissement et à l'autonomie de votre enfant. Apprendre devient alors un vrai jeu d'enfant!

Qui mange quoi ?
Jeu d'association et de manipulation pour 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Où vit le chevreuil ? Que mange l'écureuil ? Les animaux exercent une grande fascination sur les enfants.

« Qui mange quoi ? » leur offre une première rencontre ludique sur ce thème. Les enfants apprennent, par exemple, que le cheval vit à la ferme, le sanglier dans la forêt et le canard dans l'eau. Ils nomment les animaux et leur associent la bonne nourriture. Au moment de placer les animaux et leur nourriture sur la planche, ils font travailler leur motricité fine.

Les cases Info vous proposent des conseils de jeu et des moyens supplémentaires de solliciter votre enfant.

Contenu

- 8 cartes Animal : chevreuil, cheval, sanglier, hamster, écureuil, lièvre, canard et âne.
- 24 portions de nourriture : céréales / grains, pain, salade, baies, herbe, glands, noisettes, pommes, châtaignes.



Avant la première partie, détachez soigneusement les portions de nourriture des planches pré-découpées. Sur chaque carte est représenté un animal. En dessous figurent 3 petites images. Elles indiquent la nourriture préférée de l'animal. Le cercle découpé accueille les trois portions de nourriture. Bien entendu, les animaux mangent aussi d'autres aliments que ceux représentés ici.

Découverte des animaux et de leur nourriture

Jeu d'association pour 1 à 4 enfants à partir de 3 ans

Posez les cartes Animal et les portions de nourriture au milieu de la table, face visible. Choisissez une carte Animal et désignez le joueur qui doit compléter la première carte. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur observe attentivement la carte Animal. Que mange donc cet animal ? Il place les portions de nourriture dans le cercle. À tour de rôle, chacun complète les cartes Animal avec les portions de nourriture correspondantes. Les joueurs peuvent bien entendu s'entraider.

Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes sont complètes.

Encouragez votre enfant à parler et à raconter ce qu'il découvre sur la carte pendant le jeu. Par exemple : « C'est la forêt. Le chevreuil vit dans la forêt. »

Conseil : Pour jouer seul, prends trois cartes Animal et retourne les portions de nourriture face cachée sur la table. Tire-les une par une et place-les dans le bon cercle.

Jeu 1 : Animaux mystère

Jeu de déduction pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

But du jeu

Il s'agit de retrouver l'animal.

Préparation

Placer tous les animaux face cachée dans le fond de la boîte. Les portions de nourriture ne sont pas utilisées pour ce jeu.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur pioche une carte Animal au choix.

Les autres ne doivent pas voir le recto de la carte Animal tirée. Le joueur regarde bien l'animal. Il peut alors choisir une action pour faire deviner son animal :

- Imiter le cri de l'animal. Exemple de l'âne : « Hi-han ! »
- Se déplacer comme l'animal. Exemple du lièvre : sauter en faisant des bonds.
- Le décrire par des mots. Exemple du canard : « J'adore nager ! »

Les autres joueurs doivent deviner de quel animal il s'agit. S'il l'un d'eux le trouve, il gagne l'animal. C'est au tour du joueur suivant. Si aucun enfant ne trouve l'animal, il est remis dans la boîte. C'est au tour du joueur suivant. La partie continue jusqu'à ce que la boîte soit vide.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus d'animaux dans la boîte. Celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur.

Jeu 2 : Qui mange quoi ?

Jeu d'association pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

But du jeu

Il s'agit d'associer la bonne nourriture à chaque animal.

Préparation

Étaler les cartes Animal, face visible, et les portions de nourriture, face cachée, au centre de la table.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour,

le joueur retourne une portion de nourriture et annonce ce qu'il voit. Il regarde attentivement les cartes Animal. Quel animal mange ceci ? S'il a trouvé un animal qui convient, il le nomme et place la portion de nourriture dans le cercle.

Les autres enfants doivent bien sûr vérifier que l'animal a reçu la bonne nourriture.

Dès qu'un animal a reçu toutes les portions de nourriture représentées sur sa carte, il est content et n'a plus faim. L'enfant qui lui a donné la dernière portion de nourriture le garde devant lui jusqu'à la fin du jeu.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de nourriture sur la table. Celui qui possède le plus d'animaux est déclaré vainqueur.

Jeu 3 : Jeu de mémoire

Jeu de mémorisation pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

But du jeu

Il s'agit de trouver les bonnes portions de nourriture permettant de nourrir ses propres animaux.

Préparation

Répartir équitablement les cartes Animal entre les joueurs. Retourner les portions de nourriture, face cachée, au milieu de la table.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il choisit une portion de nourriture, la retourne et regarde si elle convient à l'un de ses animaux. Aime-t-il cela ? Le joueur place alors la bonne nourriture dans le