



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele



1, 2, Hüpferei!

My Very First Games – One, Two Hoparoo!

Mes premiers jeux – 1, 2, 3 Hop là !

Mijn eerste spellen – 1, 2, hupsakee!

Mis primeros juegos – ¡1, 2, 3, salta la rana otra vez!

I miei primi giochi – Ranocchi salterini!



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2013

Mes premiers jeux

1, 2, 3 Hop là !

Une première course jouée avec des dés, pour 2 petites grenouilles à partir de 2 ans.
Avec une variante pour grenouilles plus expérimentées.

Auteurs : designdirect
Illustration : Anna Karina Birkenstock
Durée de la partie : env. 5 minutes



FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 paysage de jeu étang des grenouilles (= fond de la boîte avec plateau de jeu posé en étang)
1 plateau de jeu pré (imprimé des deux côtés), 2 grenouilles, 3 blocs de construction
(= escaliers des grenouilles), 1 dé à points (1 et 2 points), 1 dé à symboles et points,
1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et offrez ainsi à votre enfant de nombreuses perspectives afin qu'il se développe dans un environnement ludique.

Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant, telles que la motricité fine, la concentration, l'observation visuelle, et l'apprentissage des premiers chiffres. L'aspect essentiel demeure en premier lieu de prendre plaisir à jouer. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

Les créateurs pour enfants joueurs



1. Jouer librement et découvrir des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Racontez à votre enfant ce qu'il y a à voir sur les plateaux de jeu. Vous stimulez ainsi son langage et son attention. Vous pouvez aussi jouer des petites scènes, par exemple : une grenouille va rendre visite aux canards ou une grenouille s'amuse à sauter de pierre en pierre. Votre enfant pourra bien sûr aussi faire tomber les grenouilles dans l'étang en les faisant glisser sur le cours d'eau. Ce sera amusant !



Si les enfants connaissent déjà les accessoires de jeu, vous pourrez poser des questions sur des détails. Par exemple : quel animal vois-tu ici ? De quelle couleur est-il ? Où est la taupe/la souris/où sont les canards ? Les enfants auront également du plaisir à compter différents objets. Vous trouverez quelques exemples à la fin de la règle.

FRANÇAIS

2. Un et deux : petits sauts de grenouilles

Avant de commencer la partie :

Posez le plateau de jeu représentant l'étang dans le fond de la boîte, comme illustré. Devant, posez le plateau de jeu représentant le pré en tournant la face printemps vert clair (= face avec la taupe) vers le haut. Assemblez l'escalier des grenouilles en posant les blocs de construction appropriés sur la case de couleur correspondante. Chaque enfant prend une grenouille et la pose devant la première case (= devant le plateau de jeu). Préparez le dé vert clair. Remettez l'autre dé dans le couvercle de la boîte.



C'est parti :

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui dira le plus vite « Coaaaa ! » commence en lançant le dé.

Que représente le dé ?

Demandez à l'enfant combien il y a de points sur le dé.

L'enfant avance ensuite la grenouille du nombre de cases correspondant au nombre de points. Incitez l'enfant à compter à voix haute en même temps que vous. Le dé est ensuite passé à l'autre enfant, qui le lance.

Quand les grenouilles arrivent à l'escalier, les enfants continuent de les avancer marche après marche de la même manière que sur les cases. Quand une grenouille arrive sur la dernière marche, elle a encore besoin d'un bond pour aller se rafraîchir dans l'étang.

Fin de la partie

Avec le dernier lancer du dé, l'enfant pose sa grenouille sur le cours d'eau et la laisse glisser dans l'étang. Les points en trop sont perdus. Cet enfant gagne la partie et démontre sa joie en criant tout fort : « yououh !!! coaaaa !! » Coassez avec lui et dites-lui : « Hourra, hourra, la grenouille est là ! ». La partie se termine ainsi dans un joyeux concert de coassements.

FRANÇAIS



Se réjouir avec d'autres est une sensation qui rend fort du point de vue émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font ... et celui qui perd est moins déçu car, dans l'euphorie commune, il est détourné de son triste sort. Se réjouir ensemble stimule les liens dans la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.



3. Un, deux, trois : grands sauts de grenouilles

Avant de commencer la partie :

Assemblez les accessoires, comme décrit pour le premier jeu, en tournant cette fois la face été vert foncé (= avec la souris) vers le haut. Distribuez les grenouilles et placez-les devant la première case (= devant le plateau de jeu). Préparez le dé vert foncé. L'autre dé est mis dans le couvercle de la boîte.



C'est parti :

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui pourra dire le plus vite : « Un, deux, trois, grenouille : c'est à toi ! » commence en lançant le dé.

Que représente le dé ? *Demandez à l'enfant ce qu'il voit.*

- **1, 2 ou 3 points ?**

Super ! Agilement, la grenouille avance – selon le nombre de points – d'une, de deux ou même de trois cases. L'enfant compte à voix haute en même temps.

- **La grenouille ?**

Grand concert de grenouilles ! La grenouille donne le signal pour que tous se mettent à coasser très fort : « Coaaaa, coaaa ! » et la course des grenouilles continue.

3. Un, deux, trois : grands sauts de grenouilles

Avant de commencer la partie :

Assemblez les accessoires, comme décrit pour le premier jeu, en tournant cette fois la face été vert foncé (= avec la souris) vers le haut. Distribuez les grenouilles et placez-les devant la première case (= devant le plateau de jeu). Préparez le dé vert foncé. L'autre dé est mis dans le couvercle de la boîte.



C'est parti :

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui pourra dire le plus vite : « Un, deux, trois, grenouille : c'est à toi ! » commence en lançant le dé.

Que représente le dé ? *Demandez à l'enfant ce qu'il voit.*

- **1, 2 ou 3 points ?**

Super ! Agilement, la grenouille avance – selon le nombre de points – d'une, de deux ou même de trois cases. L'enfant compte à voix haute en même temps.

- **La grenouille ?**

Grand concert de grenouilles ! La grenouille donne le signal pour que tous se mettent à coasser très fort : « Coaaaa, coaaa ! » et la course des grenouilles continue.

Attention, chardons piquants !

La grenouille ne peut pas aller sur toutes les cases. Si la grenouille devait atterrir sur une case avec des chardons, elle doit d'abord prendre son élan pour pouvoir sauter par-dessus. Elle reste donc devant la case aux chardons et doit attendre le tour suivant pour essayer de sauter par-dessus.

Fin de la partie



Avec le dernier lancer du dé, l'enfant pose sa grenouille sur le cours d'eau et la laisse glisser dans l'étang. Les points en trop sont perdus. Cet enfant gagne la partie et crie tout fort « Vive la fête des grenouilles ! ». Tous se réjouissent en sautant autour de la table.



Passer son tour ou attendre d'avoir le bon chiffre : pour les tout-petits, c'est une situation qui n'est pas facile à accepter. Dans la vie quotidienne, ils sont aussi souvent confrontés au fait que tout doit aller vite, que ce soit pour les repas ou la toilette, ou qu'il s'agisse de l'attention que leur portent leurs parents. Ils doivent d'abord apprendre à être patients et attendre pendant quelques instants. Peu à peu, les enfants font aussi des progrès dans ce domaine, surtout si les parents les y initient sciemment et s'ils jouent avec leurs enfants en les faisant patienter un court instant. Quand les enfants sont en mesure d'attendre et d'être un peu patients, ils ont alors appris un aspect essentiel des relations sociales nécessaires pour la vie commune.

FRANÇAIS



4. Exercices pour compter jusqu'à 5

Assemblez l'étang des grenouilles. Les accessoires en bois ne sont pas utilisés. Indiquez à quel endroit se rapportent les questions que vous allez poser et lisez les questions lentement. Laissez à votre enfant le temps de réfléchir, de chercher et de compter. Au début, comptez avec lui. Si une question est trop difficile, laissez-la de côté. Vous pouvez bien sûr poser d'autres questions que vous aurez inventées vous-même.

- Combien de poissons vois-tu ?
- Combien de libellules y-a-t-il ici ?
- Compte les feuilles des nénuphars.
- Combien de poussins jaunes vois-tu ?
- Compte les œufs dans le nid.
- Montrez un groupe de fleurs : combien de fleurs rouges/roses ... vois-tu ici ?

FRANÇAIS

Les tout-petits et les nombres : les deux vont bien ensemble ! Comme les nombres jouent un grand rôle dans la vie d'adultes, la plupart du temps, les tout-petits commencent par eux-mêmes à aligner des nombres ou compter des choses (par exemple, des marches d'escalier). Avec des jeux de dé simples et des exercices faciles pour apprendre à compter, vous entraînez votre enfant de manière ludique pour qu'il comprenne les chiffres et les quantités et lui donnez ainsi une base pour qu'il ait une attitude positive envers les mathématiques.

