

Game 2:
aged 4 and up

My perry is ... Search and guessing game

What is a perry?

You don't know what or who a perry is? Perry is a new word we invented exclusively for this game. It exists only in this game. A perry can be i.e. an apple, a pear or an onion.

Short instructions:

Aim of the game:
The one who guesses which fruit or vegetable (= perry) another player has chosen gets a carrot as reward.

slabs face up
carrots

Preparation:
All the 12 slabs are put face up on the table.
Get the carrots ready.
The four slabs which show the outline of the tree, bush, lettuce and carrot stay in the box.

choose fruit =
perry

How to play:
The player with the lightest eyes starts and secretly chooses a fruit or vegetable. In order to keep the secret he/she calls it perry and says i.e.:

give a hint

"My perry is red."

The other players guess one after another each one time until one of them has guessed correctly.

The questions have to be put in a way they can be answered with a "Yes" or "No".

You may ask for example: "Does your perry grow on a tree?" or "Does your perry have a big pit?"

Guessed?
slabs face
down, carrot

The one who guesses right gets a carrot as reward. The slab on the table which shows the fruit or vegetable guessed - the perry - is turned face down.

2 slabs face
up: count
carrots

End of the game:
The game ends when there are only two slabs left face up. Whoever has collected the most carrots, wins the game.

Jebermaaf N° 4580

Le jardin bariolé

Qui sait où poussent les fruits et les légumes ?

Idée de jeu

Ces 2 idées de jeux pour apprendre, auxquels peuvent jouer de 2 à 6 enfants de 4 ans et plus, leur permettront de mieux connaître des fruits et légumes qui leur sont déjà familiers. En regardant, en écoutant attentivement et en bougeant, les enfants apprendront où poussent les fruits et les légumes : sur les arbres, comme les pommes ; sur un arbrisseau, comme les framboises ; au ras du sol, comme les fraises ; ou sous la terre, comme les pommes de terre.

Durée du jeu : de 10 à 15 minutes
Sur une idée de : Anja Wrede / Ursula Ritter
Conception graphique : Walter Matheis

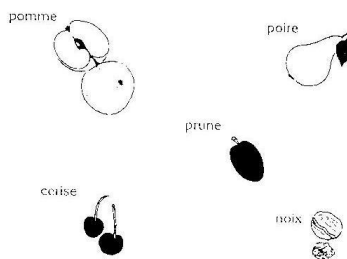
Contenu de la boîte :
16 fiches en bois
30 carottes

Où ça pousse ?

La couleur du fond de chaque fiche en bois indique là où poussent les fruits ou les légumes qui y sont représentés ; les enfants pourront ainsi savoir instantanément s'ils ont ou non trouvé la bonne réponse.

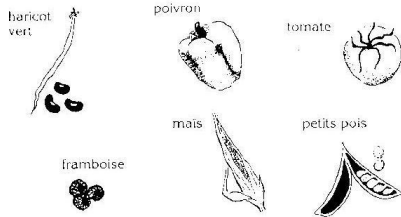
Bleu clair :
sur un arbre

Les fiches à fond bleu clair représentent des fruits poussant sur un arbre :



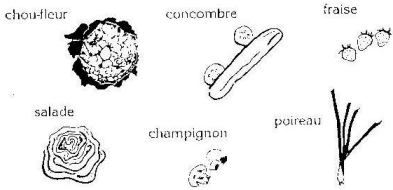
Vert clair : sur un arbrisseau, une plante herbacée, ou une plante graminée

Les fiches à fond vert clair représentent des fruits ou des légumes poussant sur un arbrisseau, une plante herbacée ou une plante graminée :



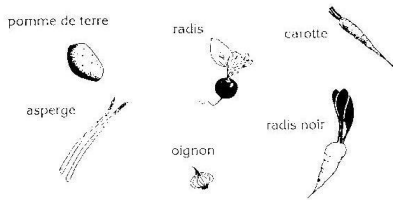
Vert foncé : au ras du sol

Les fiches à fond vert foncé représentent des fruits ou des légumes poussant au ras du sol :



Marron : sous terre

Les fiches à fond marron représentent des légumes poussant sous la terre :



Commencez par regarder attentivement chacune des fiches. Vous savez ce qu'elles représentent ? Pour vous en assurer, vous allez jouer au jeu du carré potager.

Où ça pousse ?

placer 4 fiches maitresses d'une seule couleur

Quatre des 16 fiches ne représentent que la silhouette d'un arbre, d'un arbrisseau, d'une salade et d'une carotte. Les prendre et les placer les unes en dessous des autres en mettant d'abord la bleue (l'arbre), puis la vert clair (l'arbrisseau), la vert foncé (le champignon) et, enfin, la marron (la carotte).

12 fiches pioche à mélanger

Retourner les 12 fiches qui restent afin que l'on ne puisse pas voir ce qu'elles représentent, les mélanger et les poser en pile : c'est la pioche.

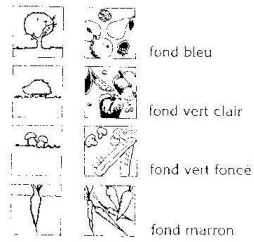
observer, décrire

On joue à tour de rôle en commençant par le plus petit et en prenant toujours la fiche du dessus. Tous les joueurs doivent pouvoir la voir afin de pouvoir tous répondre aux questions suivantes :

Qu'est-ce que c'est ? Où ça pousse ? Comment ça se prépare et comment ça se mange ?

placer les fiches

Ensuite, on place la fiche à côté de la fiche maitresse de même couleur, comme indiqué sur le dessin ci-dessous :



Les trois fiches piochées qui sont de la même couleur doivent être mises l'une à côté de l'autre.

Quand les 12 fiches seront à leur place, on obtiendra un carré de 4 x 4 fiches.

Jeu n° 1
5 ans et +

Le jardin bariolé

Jeu de mouvements

Brève
description :

But du jeu :
Le vainqueur sera celui qui aura obtenu le plus de carottes en réagissant le plus vite à la question "Où pousse ce fruit (ou ce légume) ?".

fiches cachées,
carottes

Préparation du jeu :
Retourner les fiches et les répartir sur la table. Préparer les carottes :
Seulement 2 joueurs : 20 carottes. Plus de 2 joueurs : toutes les carottes.
Les quatre fiches représentant sommairement la silhouette d'un arbre, d'un arbrisseau, d'une salade et d'une carotte ne seront pas utilisées.

s'asseoir à
1 m de la table

Important :
Tous les joueurs devront être assis à un mètre de la table.

prendre
les fiches,
les autres
croisent les
bras

Déroulement du jeu :
Le joueur qui a les yeux le plus fermés commence. Il prend une fiche sans la montrer aux autres.
Les autres restent assis, bras croisés.

Le joueur qui a pris la fiche choisit, sans rien dire, l'un des fruits ou légumes dessinés sur la fiche qu'il a tirée.
Il dit à haute voix (si, par exemple, il a choisi un oignon) :

"Où poussent les oignons ?"

question

les autres
répondent par
des mouve-
ments

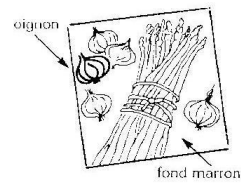
Les autres doivent donner, par des gestes, la bonne réponse le plus rapidement possible.

La fiche sur laquelle est dessiné un oignon a un fond marron.
(Un fond marron, ça veut dire "sous terre".

L'enfant qui pose la question peut donc savoir instantanément quelle est la bonne réponse et dire tout de suite quel est l'enfant qui a bien répondu.

Fond marron :
s'allonger par
terre

Dans ce jeu, le dessus de la table représente la surface de la terre.
Le premier enfant qui s'accroupira sous la table, donc sous terre, gagnera une carotte.



Où poussent les oignons ?

Si aucun joueur ne peut donner la bonne réponse, c'est celui qui a posé la question qui gagne une carotte.

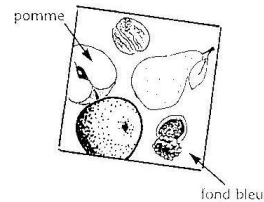
Fond bleu :

Si un joueur tire une fiche à fond bleu, ça veut dire que tous les fruits qui y sont représentés poussent sur un arbre. Il dira alors à haute voix (si, par exemple, il a choisi une pomme) :

"Où poussent les pommes ?"

se lever et
lever les bras

Le premier qui se lèvera et mettra les mains en l'air gagnera une carotte.



Où poussent les pommes ?

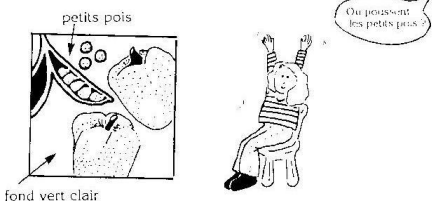
Fond vert clair :

Si un joueur tire une fiche à fond vert clair, ça veut dire que tous les fruits ou légumes qui y sont représentés poussent sur un arbrisseau, une plante herbacée ou une plante graminée (parfois au bout d'une longue tige, comme le maïs).
Il dira alors à haute voix (si, par exemple, il a choisi les petits pois) :

"Où poussent les petits pois ?"

**rester assis,
lever les bras**

Le premier qui lèvera les deux bras en l'air restant assis gagnera une carotte.

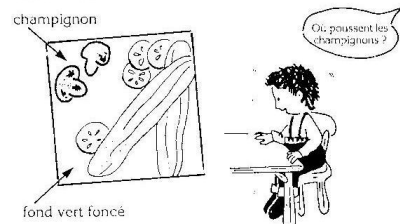


**Fond
vert foncé :**

Si la fiche à un fond vert foncé, c'est que tous les fruits et légumes qui y sont représentés poussent au ras du sol. Le joueur qui l'aura tirée devra dire (si, par exemple, il a choisi un champignon) :
"Où poussent les champignons ?"

**les mains à plat
sur la table**

Le premier qui posera les mains à plat sur la table gagnera une carotte.



**retourner
les fiches**

Les fiches utilisées doivent être retournées et remises dans la pioche. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs doivent être assis et, si ce n'est pas à eux de piocher, garder les bras croisés.

**Toutes les
carottes sont
distribuées ?**

Fin du jeu :
Le jeu se termine quand il ne reste plus de carottes. Le joueur qui en a remporté le plus a gagné la partie.

**Jeu n° 2 :
4 ans et +**

Ma mandarotte est...

Jeu de devinettes

**Qu'est-ce
qu'une manda-
rotte ?**

Vous ne savez pas ce que c'est qu'une mandarotte ? C'est normal, c'est un nouveau mot que nous avons inventé pour ce jeu. Il n'y a que des mandarottes dans ce jeu. Parfois c'est une pomme, parfois une poire, ou un oignon, etc.

**Brève
description :**

But du jeu :
Le premier qui trouvera le nom du fruit ou du légume (la mandarotte) décrit par un autre joueur gagnera une carotte.

**dessins visibles
carottes**

Préparation du jeu :
Disposer les 12 fiches représentant des fruits et des légumes sur la table, **dessins visibles**. Préparer les carottes.
Laisser dans la boîte les quatre fiches sur lesquelles ne sont dessinées que les silhouettes d'un arbre, d'un arbrisseau, d'une salade ou d'une carotte.

**choisir un fruit
= mandarotte**

Déroulement du jeu :
Le joueur qui a les yeux les plus clairs commence. Il choisit, en secret, l'un des fruits ou des légumes. Pour conserver son secret, il appellera toujours "mandarotte" le fruit ou le légume qu'il a choisi. Il dira par exemple :

**donner une
piste**

"Ma mandarotte est rouge."

Chacun à leur tour, les autres joueurs poseront une question jusqu'à ce que l'un des joueurs trouve la bonne réponse. **Les questions doivent être formulées de telle sorte que l'on puisse répondre par oui ou par non.**
On peut, par exemple, demander : "Ta mandarotte pousse sur un arbre ?", ou : "Ta mandarotte a un gros noyau ?".

**Trouvé ?
Retourner la
fiche, carotte**

Dès qu'un joueur a deviné le nom du fruit ou du légume, il reçoit une carotte et on retourne la fiche sur laquelle est représentée la mandarotte.

**Plus que deux
fiches : compter
les carottes**

Fin du jeu :
Le jeu se termine quand il ne reste plus que deux fiches non retournées. Le joueur qui a remporté le plus de carottes a gagné la partie.