



La vie à la ferme

15m

Mes amis de la ferme à découvrir et à manipuler

Déjà très tôt, votre tout-petit s'intéresse au monde qui l'entoure, il observe, expérimente, manipule et comprend.

La gamme JEUX D'ÉVEIL de Ravensburger invite les très jeunes enfants à **découvrir leur univers** tout en jouant. Le matériel de jeu, adapté aux tout-petits, l'accompagne pas à pas à travers toutes les **phases importantes de son développement**. Réalisés dans des matériaux de qualité, avec des illustrations adaptées, tous nos jeux offrent ainsi un support optimal pour l'**éveil de votre enfant**, favorisant **son langage, sa curiosité et sa motricité**.

La vie à la ferme

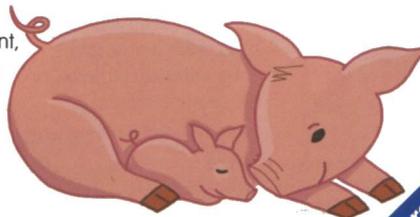
Jeu d'encastrement et de langage
à partir de 15 mois

Dans les cadres INFOS, vous trouverez des conseils pour jouer avec votre enfant et le stimuler.

Le coffret **La vie à la ferme** propose aux tout-petits leurs **premiers encastnements** simples en manipulant les figurines du veau, du porcelet, de la fermière et du tracteur. Pour chaque sujet, **un livret** en carton épais permet à votre enfant de découvrir sa vie ou son rôle à la ferme et de raconter son histoire. Les cartes favorisent aussi un jeu d'identification et d'association pour les plus grands.

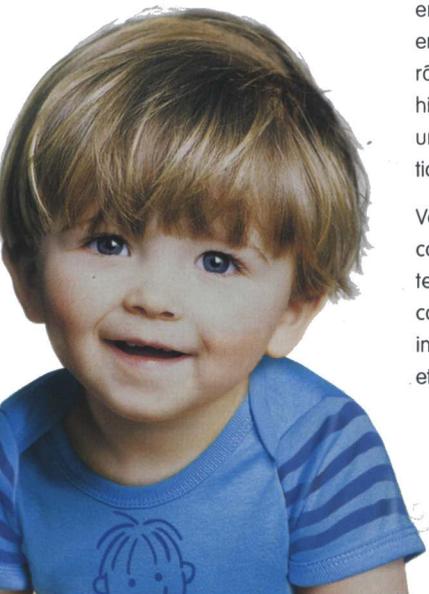
Vous y trouverez des activités colorées conçues pour partager de tendres moments de complicité avec votre enfant, importants pour son éveil et son épanouissement.

Favorise :
le développement du vocabulaire
•
les échanges parent-enfant
•
la motricité fine



Jeux Ravensburger® n° 24 519 2

Ravensburger



CONTENU

- 4 livrets de jeu avec des figurines encastrables (veau, porcelet, fermière, tracteur)
- 16 cartes de loto
- 1 guide conseil



Avant la première partie

Commencez par sortir tous les éléments de la boîte et détachez soigneusement les figurines, les cartes prédécoupées.



Que vois-tu dans la remorque du tracteur ?

Que fait le veau dans le pré ?

Que vend la fermière au marché ?

Chaque image invite votre enfant à s'exprimer : s'il ne décrit pas spontanément ce qu'il voit, posez-lui des questions, et invitez-le à raconter à raconter des histoires avec les animaux, la fermière ou le tracteur.

F : Veillez à ce que les bordures des éléments et les résidus en carton restent hors de portée des enfants. Ce ne sont pas des jouets et ils doivent être éliminés !

D : Bitte dafür sorgen, dass die Umrandungen der Pappteile und die ausgelösten Pappreste nicht in Kinderhand gelangen. Sie sind kein Spielzeug und müssen entsorgt werden!

I : Assicurarsi che i bordi delle parti di cartone e i resti di cartone fusi non finiscano nelle mani dei bambini. Dette parti non sono un giocattolo e vanno gettate via!

PREMIÈRE DÉCOUVERTE

Commencez par laisser votre enfant manipuler les personnages, les regarder, les comparer, les nommer, raconter des histoires. Petit à petit, vous pourrez introduire un premier livre pour montrer à votre enfant comment la figurine peut s'encaster dans la couverture.

Au fur et à mesure que votre enfant découvre les livres et leurs images, prenez le temps de les observer avec lui et de **l'inviter à s'exprimer dessus**. Chaque sujet de la ferme a une vie ou un rôle différent.

Par exemple, demandez à votre enfant :

- Que mange le petit cochon ?
- De quelle couleur est le tracteur ?
- Comment s'appelle cet animal ?
- Qui mange le grain distribué par la fermière ?



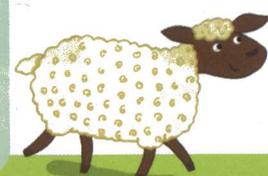
QUELLE EST LA PLACE DE CHAQUE PERSONNAGE ?

Le but du jeu consiste à **replacer chaque figurine** dans la **page encastrement** du bon livre. Votre enfant se familiarise ainsi avec les personnages, leurs différentes formes.

Vous pouvez commencer avec deux personnages et donner à votre enfant un seul livre correspondant à l'une des deux figurines. À votre enfant de trouver celle qui s'encastre parfaitement.

Cette activité favorise la discrimination visuelle et la motricité fine.

Si votre enfant est très jeune, ne cachez pas les figurines de façon trop difficile, pour éviter qu'il ne se décourage.



COMPARER ET ASSOCIER

Première étape :

Choisissez un livre jeu et les cartes loto correspondantes. Proposez à votre enfant d'observer chaque carte et de trouver sur le livre celle qui est identique.

Posez-lui des questions :

 Que fait la fermière sous l'arbre ? Que met-elle dans son panier ?



Prenez chaque livre séparément avec sa série d'images, pour les plus jeunes enfants. Ensuite vous pourrez introduire un nouveau livre avec sa série de cartes, très progressivement.

Deuxième étape :

Dès que votre enfant est familiarisé avec l'association des cartes et d'un livre, introduisez petit à petit tous les livres et les séries d'images correspondantes. Il s'agit cette fois de retrouver les bonnes cartes qui vont avec chacun des livres. Cela permet à votre enfant de **comparer**, d'**identifier** et d'**associer** des images semblables.



Plus vous posez de cartes images, plus la comparaison devient difficile. Les répétitions sont importantes et pédagogiques pour l'enfant : peu à peu, il essaie de façon autonome et réussit.

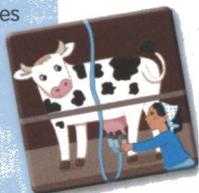
RACONTE-MOI LA FERME

Proposez à votre enfant de donner un nom aux animaux et à la fermière, et de **raconter** leur histoire ensemble, ainsi que celle du tracteur à partir des images du livre ou des cartes loto.

Décrivez les images et inventez les détails :

 Pourquoi Julie la fermière traite-elle la vache ? Parce qu'elle veut du bon lait frais pour faire un gâteau.

Procédez ainsi ensemble pour chaque personnage.



CACHE-CACHE DE LA FERME

Demandez à votre enfant de fermer les yeux et de placer ses mains devant ses paupières. Puis, prenez les quatre figurines et cachez-les dans la pièce où vous vous trouvez.

Puis demandez à votre enfant quel personnage il veut chercher en premier. Appelez-le ensemble, par exemple :

 Petit veau... où te caches-tu ?

Si votre enfant s'approche, faites-lui comprendre qu'il est près de la figurine à trouver, en lui disant :

 Je crois que tu es près de la fermière...

Partez ainsi à la recherche des quatre personnages de la ferme.



Si votre enfant ne trouve pas une suite spontanément, proposez-lui des pistes en lui posant des questions. Ces jeux de narration permettent aux enfants d'exprimer leur ressenti devant les scènes, notamment celles des jeunes animaux.

LOTO DES IMAGES

POUR 1 À 3 JOUEURS

Le but du jeu consiste à placer toutes les cartes loto sur les images correspondantes de chaque livre.

Préparation

Chaque enfant reçoit un livre ou deux qu'il place devant lui, **les quatre images en dernière page, visibles**. À 2 ou 3 joueurs, chaque enfant reçoit un ou deux livres. Si l'enfant joue seul, il peut choisir de un à quatre livres selon son développement. Mélangez toutes les cartes loto, **face cachée**, et placez-les au milieu de la table.

La partie commence

Jouez le rôle de meneur de jeu et tirez une carte au choix. Montrez la carte à tous les enfants. Demandez-leur ensuite :

 **À quel livre appartient cette image ?**

Le joueur concerné prend la carte et la place sur la case identique de son livre.

Avec des enfants plus âgés, l'un d'eux peut tenir le rôle de meneur de jeu.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que toutes les cartes ont bien été placées sur les livres. À 2 ou 3 joueurs, le vainqueur est celui qui complète son livre le premier.

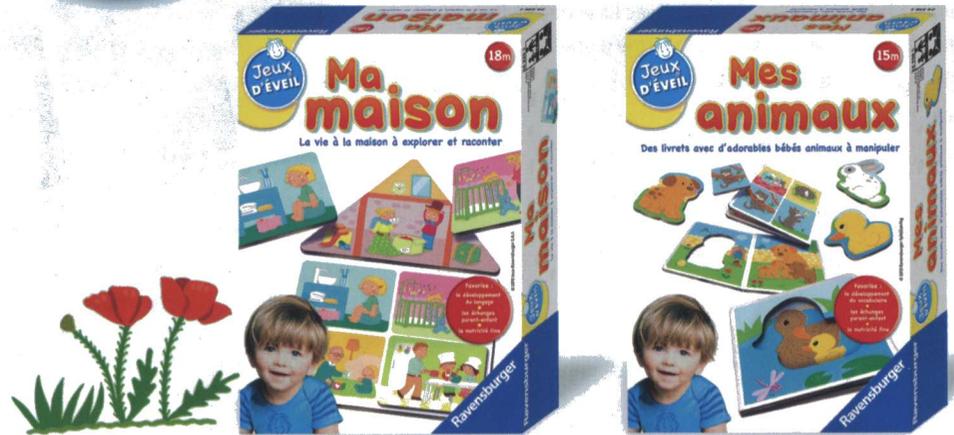


Si vous jouez seul avec votre enfant, aidez-le en décrivant avec lui ce que vous voyez sur la carte, pour qu'il cherche le livre qui comporte la même image.



Découvrez l'ensemble de la gamme Jeux d'Éveil

Une collection complète de **jeux adaptés aux tout-petits** dès 15 mois pour accompagner leur développement.



Illustrations : Virginie Chiodo
Rédaction : Bilkis Média
Design graphique : Sophie Voisin
Design packaging : Kinetic MCD

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos

Pour toute question, adressez-vous au :
Service consommateurs
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 PFASTATT
© 2015 Jeux Ravensburger S.A.S.
Visitez notre site : www.ravensburger.fr