

# Mes premiers jeux

## Chut, Coco !

Un jeu coopératif de collecte pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.  
Avec variante compétitive.

**Idée et design :** Anna Lena Räckers

**Durée de la partie :** env. 10 minutes

### Chers parents,

Dans le jeu libre, les enfants jouent avec le coq, le tas de paille et les bébés animaux en les mettant en scène et leur donnant vie.

Le jeu à règles familiarise les enfants avec leurs premières règles du jeu qu'ils apprennent à appliquer. Les règles sont ici décrites de manière à amener votre enfant vers le jeu de rôle et à lui faire mieux comprendre une règle du jeu et à la mettre en pratique.

Le jeu de base coopératif stimule notamment l'esprit d'équipe et renforce le sentiment de communauté. Il devra être joué avant la variante compétitive. Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la vie à la ferme. Réfléchissez avec lui, nommez les animaux qui y vivent et imitez leur cri. Vous stimulerez ainsi la créativité de votre enfant qui prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

**Les créateurs pour enfants joueurs**

### Contenu du jeu

- 1 coq Coco
- 1 tas de paille en 3 parties
- 12 plaquettes de bébés animaux
- 5 plaquettes de jour
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu





## Idée

Les mamans et papas animaux de la ferme sont dans le pré et font une grande fête. Le coq Coco a donc été chargé de mettre au lit les bébés animaux. Mais ce n'est pas simple car d'habitude, c'est le matin qu'il réveille tout le monde. De temps en temps, il ne peut s'empêcher de lancer un « cocorico ! » et tous sont de nouveau réveillés. Pourrez-vous aider Coco à mettre au lit tous les bébés animaux ?

## Préparatifs

Prenez les deux grandes parties du tas de paille et emboîtez-les l'une dans l'autre au milieu de manière à ce que les mêmes animaux soient les uns en face des autres dans les quatre coins du tas de paille. Posez la plaquette ronde en carton sur le tas de paille. Veillez à ce que les languettes s'emboîtent bien dans les perforations.

Une fois assemblé, posez le tas de paille entre vous et mettez le coq par dessus. Prenez les plaquettes d'animaux d'une même espèce (= bordure de la même couleur) et posez-en une dans chaque coin du tas de paille. Les plaquettes doivent montrer la face avec les animaux réveillés. Posez les cinq plaquettes de jour à côté du tas de paille, avec la face soleil visible. Préparez le dé.



## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra chanter le plus fort comme un coq a le droit de commencer. Tu vas aider Coco le coq à mettre au lit un des bébés animaux. Pour cela, tu prends le coq, le fais voler auprès de n'importe quel petit réveillé et lances le dé.

### Qu'indique le dé ?

- **La lune ?**  
Le petit animal dort tranquillement en paix. Chut ! Retourne la plaquette sans faire de bruit.  
Si tu peux endormir le dernier des trois petits animaux qui se trouvent dans un coin du tas de paille, tu lui chuchotes : « Bonne nuit, petit .... (par ex. agneau), fais de beaux rêves ! ».
- **Le coq ?**  
Tu dis « cocorico » et te mets vite la main devant la bouche car tu ne veux pas réveiller les petits animaux.  
Trop tard ! Coco le coq a poussé un cocorico et tous les jeunes animaux sont réveillés. Retourne de nouveau toutes les plaquettes montrant les petits endormis dans ce coin du tas de paille.
- **Le tas de paille ?**  
Retourne une plaquette de jour. Maintenant, on voit un sombre ciel étoilé et il fait nuit petit à petit. Coco vole sur le tas de paille et fait un petit somme.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il prend le coq, le fait voler auprès d'un petit animal réveillé et lance le dé.

## Fin de la partie

Si tous les bébés animaux sont endormis avant que la dernière plaquette de jour ne soit retournée, vous gagnez la partie tous ensemble. Super ! Vous avez bien aidé Coco le coq. Sans votre aide, il n'aurait pas pu y arriver. Mais si vous retournez la dernière carte de jour avant que tous les petits animaux ne soient endormis, Coco le coq s'endort de fatigue. Dommage, il ne peut plus endormir les bébés animaux !

## Variante compétitive

**Vous jouez comme dans le jeu précédent, avec les différences suivantes :**

- On ne prend que quatre plaquettes de jour. Elles sont empilées à côté du tas de paille. La cinquième plaquette est mise dans la boîte.
- Lorsque le dé tombe sur le tas de paille, Coco le coq s'envole sur le tas de paille car il est fatigué. On ne retourne pas de plaquette de jour.
- Quand un joueur retourne la troisième et dernière plaquette d'animal placée dans un coin du tas de paille, il récupère une plaquette de jour en récompense.

On joue jusqu'à ce que les douze animaux soient endormis. Ensuite, chaque joueur empile ses plaquettes de jour. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie ! En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.



## Mijn eerste spellen

# Kukeleku!

Een coöperatief slaap-lekker-spel voor 1 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.  
Met wedstrijdvariant.

**Spelidee & design:** Anna Lena Räckers  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

### Lieve ouders

Tijdens het vrije spel raken de kinderen met de haan, de hooiberg en de dierenkinderen vertrouwd en wordt hun verbeelding tot leven gewekt. Door het spel maken de kinderen voor het eerst kennis met spelregels en hoe ze worden toegepast. Hierbij moet een speelse beschrijving van de spelregels uw kind in de wereld van het rollenspel introduceren en hem helpen om de voorschriften van het spel beter te begrijpen en in de praktijk te brengen. Het coöperatieve basisspel bevordert in de eerste plaats de gemeenschappelijke beleving en versterkt het wij-gevoel. Aanbevolen wordt om het voor de wedstrijdvariant te spelen. Speel mee! Praat met uw kind over het leven op de boerderij en haar dieren. Bespreek samen welke dieren er wonen en doe gezamenlijk de geluiden na die ze maken. Hiermee stimuleert u het spraakvermogen, de gehoorzin en de fantasie van uw kind!

Veel plezier tijdens het spelen!

**Uw uitvinders voor kinderen**

### Spelinhoud

- 1 Hannes Haan
- 3 -delige hooiberg
- 12 dierenkinderkaartjes
- 5 dagkaartjes
- 1 symbooldobbelsteen
- spelregels





## Spelidee

De dierenouders van de boerderij zijn op de wei om een groot feest te vieren. Daarom moet Hannes Haan de dierenkinderen vanavond naar bed brengen. Maar dat is geen gemakkelijke opgave, want Hannes is immers gewend om de dieren 's morgens wakker te maken en dus ontsnapt hem zo af en toe een "kukeleku!" waardoor alle dierenkinderen weer wakker worden. Kunnen jullie Hannes helpen om de dierenkinderen naar bed te brengen?

## Spelvoorbereiding

Pak de twee grote stukken van de hooiberg en steek ze zodanig in elkaar dat in elk van de vier hoeken steeds dezelfde dieren te zien zijn. Vervolgens leggen jullie het ronde kartonnen kaartje op de hooiberg. Zorg dat de lipjes in de openingen vallen.

Zet de complete hooiberg tussen jullie in en plaats de haan erbovenop.

Pak de dierkaartjes van een bepaalde diersoort (= met dezelfde randkleur) en leg iedere soort in een van de vier hoeken van de hooiberg. Op alle kaartjes moeten de wakkere dierenkinderen te zien zijn.

Leg de vijf dagkaartjes met de zonzijde omhoog op enige afstand van elkaar rondom de hooiberg. Leg de dobbelsteen klaar.



## Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het hardst kan kraaien, mag beginnen. Jij mag nu Hannes Haan helpen om een van de dierenkinderen in slaap te laten vallen. Je pakt de haan en laat hem naar een wakker dierenkind naar keuze vliegen. Daarna gooi je met de dobbelsteen.

### Wat vertoont de dobbelsteen?

#### • De maan?

Stilletjes valt het dierenkind vreedzaam in slaap. Sst, draai het dierenkaartje om zonder geluid te maken.

Kan je het laatste van de drie dierenkinderen in een hoek van de hooiberg in slaap wiegen, dan zeg je zachtjes: "Welterusten, lief... (bv. schaapje), slaap lekker!"

#### • De haan?

Roep "kukeleku"... en houd snel je hand voor je mond, want je wilde de dierenkinderen helemaal niet wakker maken.

Te laat. Hannes Haan heeft een kukeleku laten ontsnappen en alle dierenkinderen worden weer wakker. Keer alle kaartjes met slapende dierenkinderen van deze hoek van de hooiberg opnieuw om.

#### • De hooiberg?

Draai een dagkaartje om. Nu is een donkere sterrenhemel te zien want langzaam wordt het nacht. Hannes Haan fladdert nu naar de hooiberg en doet een dutje.

Daarna is het volgende kind aan de beurt. Hij pakt Hannes Haan, laat hem naar een wakker dierenkind vliegen en gooit met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Als alle dierenkinderen op tijd slapen voordat het laatste dagkaartje is omgedraaid, winnen jullie met z'n allen het spel. Geweldig! Jullie hebben Hannes Haan ontzettend geholpen. Zonder jullie hulp was het hem vast en zeker niet gelukt.

Als jullie echter het laatste dagkaartje omdraaien voordat alle dieren slapen, vallen Hannes' ogen dicht van vermoeidheid. Hij kan helaas geen dierenkinderen meer in slaap wiegen!

## Contenido del juego

- Caja de juego
- Manual de reglas y normas
- 12 cartas de animales
- 5 cartas de días
- 1 dado de 6 caras
- 1 muñeco de Hannes Haan



## Wedstrijdvariant

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Er worden slechts vier dagkaartjes gebruikt. Deze worden naast de hooiberg op een stapel gelegd. Het vijfde kaartje gaat terug in de doos.
- Als de hooiberg wordt gegooid, vliegt Hannes Haan vermoeid naar de hooiberg. Er wordt geen dagkaartje omgedraaid.
- Als een kind het derde en laatste dierkaartje bij een van de hoeken van de hooiberg omdraait, krijgt hij als beloning een dagkaartje.

Er wordt net zolang gespeeld tot alle twaalf dieren slapen. Vervolgens legt ieder kind zijn dagkaartjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel heeft gewonnen! Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.