

Mes premiers jeux

Petit ver luisant

Trois petits jeux rigolos pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Auteur : Tim Rogasch
Illustration : Christine Faust
Durée de la partie : env. 5 mn.
Rédaction : Kristin Mückel

Chers Parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant d'évoluer dans un environnement ludique en lui ouvrant de nombreuses perspectives.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et savoir comment les utiliser pour jouer à différentes variantes. Ce jeu stimule différentes capacités et aptitudes chez votre enfant : reconnaître les animaux, les nommer et les associer, la motricité fine, la coordination main-œil et le langage.

Il permettra à votre enfant d'apprendre à jouer à ses premiers jeux à règles. Il apprendra à reconnaître les symboles sur les dés et à suivre les instructions. Ce jeu apprend aussi à se concentrer, car parfois il n'est pas si facile de rester attentif jusqu'à la fin de la partie.

Ce jeu est surtout fait pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble et à faire des découvertes.

Les créateurs pour enfants joueurs



Contenu du jeu

1 ver luisant Victor, 1 chenille Myrtille, 1 dé, 1 fleur, 12 feuilles, 1 règle du jeu

*Détachez les feuilles prédécoupées des plaquettes avec précaution.
Jetez immédiatement les chutes de carton. Il peut rester des petites pièces.*



Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires de jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Regardez chacune des feuilles en détail. Quelles couleurs et quelles formes ont-elles ? Quelles petites bêtes peut-on voir dessus ? Des petits insectes différents sont représentés au recto et au verso.

Vous pouvez réfléchir avec votre enfant aux insectes que vous avez découverts ensemble lors de votre dernière promenade dans les champs. Quelles plantes et quelles fleurs poussent dans un champ ? Et que ressent-on lorsque l'on marche pieds nus dans un champ ?

Myrtille la chenille et Victor le ver luisant sont représentés sur le dé et les figurines. Expliquez à votre enfant pourquoi Victor le ver luisant brille la nuit. Si l'on met la face avant de la figurine pendant un certain temps à la lumière, les fesses de Victor brillent dans l'obscurité (effet luminescent), comme chez les vrais vers luisants.

Vous pouvez également profiter de l'occasion pour parler avec les enfants des particularités de chacune des petites bêtes :

FRANÇAIS



Les vers luisants ou lucioles ne sont pas de petits vers, mais des petits coléoptères. Ils possèdent un organe leur permettant d'émettre de la lumière et d'envoyer des signaux. Certaines espèces de vers luisants clignotent, d'autres émettent de la lumière en permanence. Le type de lumière émise permet aux vers luisants de reconnaître leurs semblables.

Les chenilles sont fascinantes, car ces petites bêtes insignifiantes deviennent de magnifiques papillons colorés ! Tout d'abord, la chenille mange pour devenir grande et grosse, puis elle se tisse un cocon, d'où elle sortira sous l'apparence d'un merveilleux papillon.



Les araignées sont très travailleuses. Elles tissent des toiles en filigrane pour attraper les insectes. En automne, leurs toiles sont particulièrement belles lorsqu'elles sont couvertes de gouttes de rosée.

Les mouches ont des yeux intéressants : ils sont composés de nombreux petits yeux appelés aussi facettes. Cela leur permet de voir les mouvements beaucoup plus rapidement que nous, les humains - c'est pour ça qu'il nous est tellement difficile d'attraper une mouche avec la main !



Les fourmis sont de vraies bâtisseuses. Les nombreuses fourmis d'une colonie peuvent construire d'énormes fourmilières dans la forêt à l'aide de feuilles et d'aiguilles. Il y a une reine dans la fourmilière. Elle est la mère de toutes les autres fourmis.

Les coccinelles sont généralement rouges avec des points noirs. Il y a aussi des coccinelles jaunes et orange. Comme les coccinelles mangent les pucerons nuisibles, les gens croient depuis des siècles que ces insectes portent bonheur.



Les escargots se déplacent lentement sur les feuilles, car ils n'ont qu'un seul « pied » sur leur ventre. Les escargots rampent sur un « tapis de bave » secrété au niveau de la tête. Comme cette bave est visqueuse, les escargots peuvent même grimper le long de parois lisses.

Les papillons sont de bons aviateurs. Certaines espèces de papillons peuvent parcourir de longues distances, par exemple d'Afrique du Nord à l'Europe en traversant même les Alpes.



Jeu n°1 : Viens près de moi petit vermisseau !

Un premier jeu de comptage coopératif.

Il est l'heure de se coucher. Mais Myrtille la chenille a découvert Victor le ver luisant dans le crépuscule et voudrait bien jouer avec lui. Alors Myrtille rampe de feuille en feuille pour rejoindre Victor. Les enfants aident Myrtille à arriver jusqu'au ver luisant avant qu'il ne s'envole de la dernière feuille du chemin de feuilles.

Avant de commencer

Alignez les 12 feuilles sur une rangée. L'ordre et le sens (recto ou verso) des feuilles importent peu. Posez Myrtille la chenille sur la fleur, que l'on place au début de la rangée. Posez Victor le ver luisant sur la huitième feuille. Préparez le dé.



FRANÇAIS

C'est parti !

Tous les enfants jouent ensemble. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui a déjà vu un ver luisant peut commencer et lancer le dé.

Demandez à l'enfant : *Qu'indique le dé que tu as lancé ?*

• 1, 2 ou 3 points

L'enfant déplace Myrtille la chenille en direction de Victor le ver luisant d'autant de feuilles que de nombre de points sur le dé. Les enfants comptent à haute voix.

• Petit ver luisant

L'enfant déplace Victor le ver luisant d'une feuille. Victor s'éloigne de Myrtille la chenille vers le bout de la rangée.

• Un coussin moelleux

Myrtille n'est pas la chenille la plus sportive et doit se reposer un moment, Victor fait également une pause. Les deux figurines restent debout.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui lance le dé.

Fin de la partie

Lorsque Myrtille rejoint Victor, les deux amis peuvent jouer ensemble et les enfants ont tous gagné la partie.

ou

Lorsque Victor est placé sur la dernière feuille, et doit se déplacer d'une feuille vers l'avant, il s'envole. Les deux amis ne peuvent pas jouer ensemble et les enfants ont tous perdu la partie.

Si les enfants veulent toutefois continuer à jouer, la chenille revient sur la fleur. Le petit ver luisant revient en volant et s'assied sur la huitième feuille. Le jeu recommence depuis le début.



Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

Jeu n° 2 : Qu'est-ce qui se promène par-là ?

Un premier jeu de comptage et d'objets cachés.

Qui s'est caché sous les feuilles ? Victor le ver luisant vole de feuille en feuille, découvre les petits insectes et les récupère.

Avant de commencer

Posez la fleur au centre de la table et posez Victor dessus. Répartissez toutes les feuilles autour de la fleur. La chenille et le dé ne sont pas nécessaires, remettez-les dans la boîte.



C'est parti !

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà vu une chenille commence et s'envole avec Victor le ver luisant de la fleur vers une feuille au hasard. L'enfant retourne la feuille.

Demandez à l'enfant : *Quel insecte vois-tu ?*

Aidez l'enfant s'il ne sait pas comment s'appelle cet insecte.

L'enfant regarde alors attentivement les autres feuilles et essaye d'y trouver d'autres animaux de ce type. (sans les retourner)

Demandez à l'enfant : *Combien de fourmis / d'araignées / de mouches / de papillons / d'escargots / de coccinelles as-tu trouvé ?*

Tous les enfants comptent à haute voix. L'enfant dont c'est le tour prend les feuilles correspondantes et les place devant lui. Puis il s'envole avec Victor vers la fleur et le dépose dessus.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant.

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus aucune feuille au milieu de la table, la partie est finie. Chaque enfant forme une rangée continue avec ses feuilles. L'enfant ayant la rangée la plus longue a gagné.

ASTUCE: Il est également possible d'empiler les feuilles. C'est alors l'enfant avec la plus haute pile qui gagne.



Les petits enfants et les chiffres... vont très bien ensemble. Comme les chiffres jouent un rôle important dans la vie des adultes, les enfants commencent généralement tous seuls à aligner des nombres ou à compter des choses (par exemple les marches d'escalier). Avec des jeux de dés simples, et des comptages faciles, vous apprenez de manière ludique les notions de chiffres et de quantité à votre enfant et posez ainsi les bases d'une approche positive des mathématiques.

Jeu n° 3 : Pyramide des petites bestioles

Un jeu d'empilement de feuilles vacillant.

La nuit est tombée. Maintenant Myrtille la chenille est fatiguée et voudrait dormir. Mais elle doit d'abord se construire un nid de feuilles.

Avant de commencer

Posez la fleur au centre de la table et posez n'importe quelle feuille dessus. Il s'agit de la feuille de départ. Toutes les autres feuilles sont réparties au hasard autour de la fleur. Préparez Myrtille la chenille. Le ver luisant et le dé ne sont pas nécessaires, remettez-les dans la boîte.



C'est parti !

Celui qui ronfle le plus peut commencer et ramper avec Myrtille la chenille vers une feuille correspondante.

Attention :

La feuille doit avoir **la même forme** ou posséder le **même insecte** que la feuille de départ. On n'a pas le droit de retourner les feuilles.

Lorsque la feuille correspond, l'enfant la pose prudemment sur la feuille de départ. Puis l'enfant donne la chenille au joueur suivant. Celui-ci cherche maintenant avec Myrtille une feuille correspondante à la feuille qui vient d'être posée.

Si les feuilles tombent de la fleur, elles sont posées à nouveau dessus. L'enfant qui était en train de jouer pose de nouveau sa feuille sur la table et passe son tour.

Fin de la partie

Lorsqu'un enfant ne trouve plus aucune feuille correspondante, il pose Myrtille la chenille sur les feuilles empilées sur la fleur. Les enfants regardent le nombre de feuilles qu'ils ont pu empiler. S'il reste **quatre** ou **moins** de quatre feuilles à côté de la fleur, le nid de Myrtille est très moelleux et les enfants ont tous gagné la partie. Maintenant, Myrtille la chenille peut s'endormir confortablement. S'il reste **plus** de quatre feuilles à côté de la fleur, le nid de Myrtille n'est pas très confortable et la chenille ne peut pas s'endormir. Les enfants feraient mieux d'essayer de construire de nouveau un beau nid pour Myrtille.



Les jeux coopératifs sont bons pour le développement des enfants. Chacun peut apporter ses propres capacités au sein du groupe et renforcer sa confiance en soi. Lorsque les enfants gagnent ensemble et s'en réjouissent, cela favorise leur sociabilité. Cela s'applique également lorsqu'ils perdent ensemble. L'apprentissage de l'échec est une expérience importante qui est plus facile à supporter ensemble. Et lorsque l'on rejoue, on a alors bien sûr une nouvelle chance de gagner !

Mijn eerste spellen

Dobbelwormpje

Drie leuke spellen voor 1-3 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteur: Tim Rogasch
Illustraties: Christine Faust
Speelduur: ca. 5 minuten
Redactie: Kristin Mückel

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks Mijn eerste spellen hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en om het voor verschillende speeldomeinen te gebruiken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: dieren herkennen, benoemen en ordenen, fijne motoriek, hand-oog-coördinatie en taal.

Verder leert uw kind voor het eerst te spelen volgens bepaalde regels. Het leert om de symbolen op de dobbelsteen te herkennen en overeenkomstig te handelen. Daarnaast traint het spel het concentratievermogen, want het is soms niet zo eenvoudig om tot het einde aandachtig te blijven.

Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!

De uitvinders voor kinderen



Inhoud van het spel

1 glimwormpje Gloria, 1 rups Roel, 1 dobbelsteen, 1 bloem, 12 blaadjes, 1 spelhandleiding

Maak de gestanste blaadjes voorzichtig los uit de platen. Verwijder de resten onmiddellijk, omdat er kleine stukken zouden kunnen loskomen.



Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen. Bekijk de verschillende blaadjes aandachtig. Welke kleur en vorm hebben ze? Welke beestjes zitten erop? Op de voor- en achterkant is telkens een ander beestje afgebeeld.

U kunt ook samen met het kind overlopen welke beestjes jullie samen in het gras hebben gezien tijdens jullie laatste wandeling. Welke planten en bloemen groeien op een weide? En hoe voelt het om met blote voeten op het gras te lopen?

Op de dobbelsteen en de speelfiguren ziet u ook nog rups Roel en glimwormpje Gloria. Vertel uw kind over de lichtgevende eigenschappen van glimwormpje Gloria. Als men de speelfiguur enige tijd met de voorkant in het licht legt, dan licht Gloria's achterlijf op in het donker (glow in the dark effect), net als bij een echt glimwormpje.

U kunt verder van de gelegenheid gebruikmaken om met uw kind te praten over de specifieke kenmerken van de verschillende dieren:



Glimwormpjes zijn eigenlijk geen wormpjes, maar kleine kevers. Ze hebben een lichtorgaan waarmee ze signalen uitzenden. Sommige glimwormsoorten knipperen, terwijl andere voortdurend licht geven. Aan het type licht kunnen andere glimwormpjes hun eigen soort herkennen.

Rupsen zijn opwindend: deze onopvallende dieren worden immers prachtige, kleurrijke vlinders! Eerst eet de rups tot hij groot en dik is, dan verpopt hij zich in een cocon en wat later kruipt hij er als een wondermooie vlinder weer uit.



Spinnen zijn zeer vlijtig. Om insecten te vangen, weven ze een zeer fijn web. Wanneer het vol dauwdruppels hangt, ziet dat er heel mooi uit.

Vliegen hebben interessante ogen: ze zijn samengesteld uit zeer veel kleine oogjes of facetten. Daardoor kunnen vliegen bewegingen veel sneller zien dan mensen en daarom is het zo moeilijk om ze met de hand te vangen.



Mieren zijn getalenteerde architecten. De talrijke mieren van een kolonie kunnen met bladeren en naalden reusachtige mierenhopen in het bos bouwen. In de kolonie is er één koningin. Zij is de moeder van alle andere mieren.

Lieveheersbeestjes zijn doorgaans rood met zwarte stippen. Maar er zijn ook gele en oranje varianten. Ook wel omdat lieveheersbeestjes schadelijke bladluizen opeten, geloven mensen al eeuwenlang dat deze kevertjes geluk brengen.



Slakken bewegen zeer langzaam over de blaadjes, want ze hebben maar één voet onder hun buik. Slakken kruiwen over een slijmspoor dat ze via hun kop afscheiden. Omdat dat slijm dik en taai is, kunnen slakken omhoog kruiwen op gladde wanden.

Vlinders zijn goede vliegers. Sommige vlindersoorten leggen lange trajecten af, ze fladderen bijvoorbeeld van Noord-Afrika naar Europa en steken daarbij zelfs de Alpen over.



Spel 1: Kom naar mij, kleine rups!

Een allereerste coöperatief telspel.

Eigenlijk is het bedtijd, maar rups Roel heeft in de schemering glimwormpje Gloria opgemerkt en wil heel graag met haar spelen. Daarom kruipt Roel van blaadje naar blaadje, om tot bij Gloria te raken. De kinderen helpen Roel om het glimwormpje te bereiken, voordat ze van het laatste blaadje van het bladerpad wegliegt.

Voordat er wordt begonnen

Leg de 12 blaadjes op een rij. De volgorde van de blaadjes en welke kant zichtbaar is, is niet belangrijk. Aan het begin van de rij wordt de bloem neergezet en daarop zit rups Roel. Op het achtste blaadje wordt glimwormpje Gloria geplaatst. Houd de dobbelsteen klaar.



Nu begint het

Alle kinderen spelen samen. Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Het kind dat al een glimwormpje heeft gezien, mag beginnen en met de dobbelsteen gooien.

Vraag aan het kind: Wat heb je gegooid?

• 1, 2 of 3 ogen

Het kind verplaatst rups Roel evenveel blaadjes vooruit in de richting van glimwormpje Gloria. Alle kinderen tellen luidop mee.

• Een glimwormpje

Het kind verplaatst Gloria één blaadje naar voren. Gloria beweegt zich van Roel weg en naar het einde van de blaadjesrij toe.

• Een kussen

Roel is niet echt een sportieve rups en moet even uitrusten. Ook Gloria neemt een kleine pauze. Beide figuren blijven staan.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

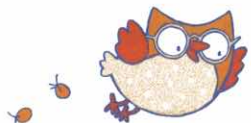
Einde van het spel

Als Roel Gloria bereikt, kunnen beide vriendjes samen spelen en hebben de kinderen het spel samen gewonnen.

Ofwel

Als Gloria op het laatste blaadje staat en nog een veld naar voren moet bewegen, vliegt ze weg. De beide vriendjes kunnen niet samen spelen en de kinderen hebben het spel helaas samen verloren.

Maar als de kinderen verder willen spelen, keert de rups terug naar de bloem. Ook het glimwormpje fladdert terug en landt op het achtste blad. Het spel begint opnieuw.



Samen plezier maken, maakt de kinderen emotioneel sterker en zorgt voor een goed humeur! Het moedigt de kinderen aan in hun activiteiten en stimuleert de samenwerking in het gezin of in de groep waarin het spel wordt gespeeld.

Spel 2: Wat kruipt daar?

Een eerste zoek- en telspel.

Wie zit onder al die blaadjes verstopt? Glimwormpje Gloria vliegt van blad naar blad, ontdekt de beestjes en verzamelt ze.

Voordat er wordt begonnen

Zet de bloem in het midden van de tafel en zet glimwormpje Gloria erop. Verdeel de blaadjes willekeurig rond de bloem. De rups en de dobbelsteen zijn niet nodig en gaan terug in de doos.



Mijn eerste spellen

Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie al eens een rups heeft gezien, begint en vliegt met glimwormpje Gloria van de bloem naar een willekeurig blaadje. Het kind draait het blad om.

Vraag aan het kind: Welk beestje zie je?

Help het kind, als het niet weet hoe het beestje heet.

Nu kijkt het kind naar de andere blaadjes en probeert daar andere beestjes van dezelfde soort te vinden. De andere blaadjes worden daarbij niet omgedraaid.

Vraag aan het kind: Hoeveel andere mieren, spinners, vliegen, vlinders, slakken of lieveheersbeestjes heb je gevonden?

Alle kinderen tellen luidop mee. Het kind dat aan de beurt is, neemt de overeenkomstige blaadjes en legt ze voor zich neer. Dan vliegt het met Gloria terug naar de bloem, waar hij/zij het glimwormpje weer neerzet.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als er geen blaadje meer in het midden van de tafel ligt, is het spel beëindigd. Elk kind vormt met zijn/haar blaadjes een rij. Het kind met de langste rij heeft gewonnen.

TIP: De blaadjes kunnen ook worden gestapeld. Dan wint het kind met de hoogste stapel blaadjes.



Kleine kinderen en tellen, dat gaat goed samen. Omdat het in het leven van volwassenen een belangrijke rol speelt, beginnen kinderen meestal vanzelf om getallen te verbinden of dingen te nummeren (bijv. treden). Met eenvoudige dobbelspellen en gemakkelijke telopdrachten traint u al spelend het inzicht van uw kind in getallen en hoeveelheden en legt u de basis voor een positieve houding tegenover wiskunde.

Spel 3: Op de stapel!

Een wankel bladstapelspel

De nacht is gevallen. Rups Roel is moe en wil slapen, maar eerst moet hij een nest van blaadjes bouwen.

Voordat er wordt begonnen

Zet de bloem in het midden van de tafel en leg er een willekeurig blaadje op. Dat is het beginblad. Alle andere blaadjes worden willekeurig rond de bloem verspreid. Zet rups Roel klaar. Het glimwormpje en de dobbelsteen zijn niet nodig en gaan terug in de doos.

Mijn eerste spellen



Nu begint het

Wie het beste kan snurken, mag beginnen en met rups Roel naar een geschikt blaadje kruipen. Het kind legt dat blaadje op het beginblad op de bloem.

Let op!

Het blaadje moet **dezelfde vorm** hebben of **hetzelfde beestje** afbeelden als het beginblad. De blaadjes worden niet omgedraaid.

Als het blaadje past, legt het kind het voorzichtig op het beginblad.

Dan geeft het de rups door aan de volgende speler. Die zoekt nu met Roel een blaadje dat past bij het zonet neergelegde blaadje.

Als de blaadjes van de bloem vallen, worden ze er weer op gelegd. Het kind dat op dat moment aan de beurt is, legt zijn/haar blaadje weer op de tafel en slaat deze ronde over.

Einde van het spel

Als een kind geen passend blaadje meer kan vinden, zet het rups Roel op de stapel bladeren op de bloem. De kinderen tellen hoeveel blaadjes ze hebben kunnen stapelen. Als er **vier** of **minder** blaadjes naast de bloem zijn blijven liggen, is Roels nest lekker zacht en hebben de kinderen samen gewonnen. Nu kan de rups rustig gaan slapen.

Als er **meer** dan vier blaadjes naast de bloem zijn blijven liggen, is Roels nest niet zo zacht en kan de rups niet slapen. De kinderen kunnen dan het beste nog een keer proberen om voor Roel een leuk nest te bouwen.



Coöperatieve spellen zijn goed voor de ontwikkeling van kinderen. Elk lid van de groep kan zijn eigen talenten inbrengen en zo zijn zelfzekerheid versterken. Als kinderen samen winnen en dat leuk vinden, bevordert dat hun sociale vaardigheden. Dat geldt overigens ook als ze samen verliezen. Het omgaan met een nederlaag is immers een belangrijke ervaring die gezamenlijk gemakkelijker wordt. En met een nieuw spel komt natuurlijk ook een nieuwe kans!