

# Speelpret Kabouterfeest

Een boordevolle doos met 3 voorleesverhalen, 4 spelideeën en 5 puzzels voor kinderen vanaf 2 jaar. Veel speelpret gegarandeerd!

**Auteur:** Miriam Koser

**Illustraties:** Sabine Kraushaar

**Tekst:** Marion Munz-Krines

## Lieve ouders

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

Dit spel en de handleiding zorgen voor veel afwisseling:

### • 3 voorleesverhalen

Duik samen in de wereld van de boskabouters en de bosdieren. De verhalen verwijzen naar de illustraties op het speellandschap en gaan over de schattige speelfiguren. Zo komt het spel tot leven!

### • 4 spelideeën

Bouw het speellandschap op en spelen maar! Het uitgebreide spelmateriaal en de afwisselende, op de leeftijd afgestemde ideeën zorgen voor heel wat speelplezier.

### • 5 puzzels

De puzzels bestaan uit twee, drie of vier puzzelstukken en zijn van stevig karton. Zo kan uw kind zijn eerste ervaringen met puzzels opdoen en altijd opnieuw plezier beleven aan de boskabouters en hun vijf dierlijke vriendjes.

In deze handleiding vindt u veel tips en suggesties om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken.

Bij het voorlezen en het luisteren, het spelen en het puzzelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, concentratie en het ordenen van kleuren en vormen. 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 tijdens het spelen!

**De uitvinders voor kinderen**



## Inhoud:

1 speellandschap met een open plek in het bos (= bodem van de doos met speelbord en insteekbaar bosdecor), 5 speelfiguren (vos, reekalf, uil, eekhoorn, das), 1 looppad, 28 plaatjes (4 vruchten, 3 ballonnen, 12 bladeren, 9 bloemen), 6 dennen, 1 dobbelsteen, 5 puzzels, 1 spelhandleiding.

Duw de plaatjes voor het eerste spel voorzichtig uit de plaat! Belangrijk: gooi de overgebleven stukjes van de plaat meteen weg, zodat er geen gevaar bestaat dat kleine kinderen ze kunnen inslikken.



	<b>speellandschap</b>	
	open plek in het bos	
	feestveldje	
	looppad	
	brug	
	bosdecor	
	<b>plaatjes</b>	
	bloemen, voorkant	
	bloemen, achterkant	
	bladeren	
	ballonnen	
	vruchten	
	speelfiguren	
	dennen	
	dobbelsteen	

## Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen op de doos, de speelfiguren, de plaatjes en de puzzels. Praat met uw kind over de details die het overal kan ontdekken ... Zo bevordert u de taal, de woordenschat en de opmerkzaamheid.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de details.

Bijvoorbeeld: *Wat draagt de das / de eekhoorn / de vos? Welke kleur is dat? Waar zie je overal kabouters / rode paddenstoelen? Waar is de rivier / een egel / een vogel?*

## Spelen en plezier hebben

### Spel 1: Hardloopwedstrijd naar het feestveldje

Een leuke dobbelwedstrijd met 2 varianten voor 2 - 4 kleine hardlopers.

Een van de leukste spelletjes tijdens het kabouterbosfeest is de hardloopwedstrijd. Rosalie, de kleine ree, en Daan, de das, trainen vooraf altijd heel vlijtig. Maar ook Emma, de eekhoorn, Victor, de vos, en Ubi, de uil, zijn behoorlijk snel. Wie zal deze keer winnen? Het wordt nog spannender, als de vruchten en de ballonnen in het spel worden gebruikt. De boskabouters hebben er iets heel leuks mee bedacht.

#### Benodigd spelmateriaal:

Speellandschap, speelfiguren, looppad, dobbelsteen

Voor de varianten: de plaatjes met vruchten en ballonnen

### Voorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel en leg het looppad ervoor, zodat een doorlopende weg wordt gevormd. Elk kind kiest een speelfiguur en zet die op het grote startveld aan het begin van het looppad. Leg de dobbelsteen klaar.

### Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Wie het laatste op een leuk feest was, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

#### Vraag aan het kind: *Hoeveel ogen staan er op de dobbelsteen?*

Het kind telt de ogen. Als het juist geteld heeft, krijgt het een grote pluim. Help het kind als het niet weet hoeveel ogen het zijn. Dan mag het kind zijn speelfiguur op het pad in de richting van het feestveldje verplaatsen. Hierbij mag de speelfiguur evenveel vakjes als het aantal getelde ogen worden verplaatst. Er kunnen meerdere speelfiguren op één vakje staan.

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

## Einde van het spel

Wie met zijn speelfiguur als eerste het feestveldje bereikt (overtollige ogen op de dobbelsteen vallen weg), heeft gewonnen en mag één keer rond de tafel rennen.

De andere kinderen spelen verder en als alle speelfiguren op het feestveldje staan, doen de kinderen een leuke kabouterdans.

#### Variant 1: *Veel lekker fruit!*

Verspreid de 4 plaatjes met vruchten met de 'complete' afbeelding naar boven over het pad. Er mag telkens maar één vrucht op een vakje liggen en tussen twee plaatjes moet ten minste één vakje leeg blijven.

Tijdens het spel gelden de spelregels van het gewone spel met de volgende variant:

Als een speelfiguur op een vakje met een vrucht terechtkomt, mag het kind zijn dier ermee voederen. Het brengt het plaatje naar de mond van de speelfiguur, draait het om en legt het dan weer op het vakje. Met die extra versterking kan het kind zijn speelfiguur nog een extra vakje in de richting van het feestveldje verplaatsen. Als een tweede dier op het vakje met de vrucht terechtkomt, gebeurt er niets, want de vrucht is al opgegeten.

#### Variant 2: *Let op! Ballonnen!*

Verspreid de 3 plaatjes met ballonnen met de 'intacte' afbeelding naar boven over het pad. Er mag telkens maar één ballon op een vakje liggen en tussen twee plaatjes moet ten minste één vakje leeg blijven.

Tijdens het spel gelden de spelregels van het gewone spel met de volgende variant:

Als een speelfiguur op een vakje met een ballon terechtkomt, knapt de ballon en schrikt het dier. Nu moet het kind zijn dier een stap terug in de richting van het startveld zetten. Het plaatje wordt omgedraaid en blijft op het vakje liggen. Als een tweede dier op het vakje met de ballon terechtkomt, gebeurt er niets, want de ballon is gelukkig al geknapt.

U kunt beide varianten ook combineren en plaatjes met vruchten en ballonnen mengen. Kies 5 willekeurige plaatjes en verspreid ze met de 'intacte' afbeelding naar boven over het pad. Er mag telkens maar één plaatje op een vakje liggen en tussen twee plaatjes moet ten minste één vakje leeg blijven.

### Spel 2: Bladeren-balanceer-parade

Een grappig behendigheidsspel voor 2-4 kinderen met een fijn gevoel.

Op het programma van het kabouterbosfeest staat ook een behendigheidsspel: de bladeren-balanceer-parade. Wie kan een blad op zijn kop laten balanceren en naar de brug dragen, zonder dat het valt? De boskabouters hebben het al uitgeprobeerd en nu zijn de dieren aan de beurt. Het is helemaal niet zo gemakkelijk, maar wel enorm leuk! Wie kan de meeste bladeren naar de brug brengen?



### Benodigd spelmateriaal

Speellandschap, speelfiguren, plaatjes met bladeren

## Vorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel en leg de bladeren op de open plek in het bos. Op welke kant de bladeren liggen, maakt niet uit, omdat de memoriefiguren in dit spel geen rol spelen.

### Nu begint het:

De kinderen spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Wie het laatste een boswandeling heeft gemaakt, mag beginnen door een dier te kiezen en dat op het eerste vakje vóór de brug te zetten. De andere kinderen zetten hun dier om beurten erachter op de brug. Dan is weer het eerste kind aan de beurt. Het schuift zijn dier naar een willekeurig blad op de open plek in het bos. Het blad wordt op de kop van het dier gelegd en vervolgens schuift het kind het dier weer naar de brug.

Is het gelukt om het dier met het blad op zijn kop terug naar de brug te duwen?

- **Ja!** Prima! Je mag het blad bij jou nemen.
- **Nee!** Spijtig, maar de volgende keer lukt het vast wel.  
Het gevallen blad wordt niet terug op de open plek in het bos, maar op het feestveldje gelegd.

Het kind zet zijn dier achter alle andere dieren op de brug en schuift deze telkens één plaats naar voren.

Nu is het kind aan de beurt waarvan het dier op de voorste plek staat.

## Einde van het spel

Als alle bladeren verzameld zijn, eindigt het spel. Elk kind telt zijn bladeren. Wie de meeste bladeren heeft, is gewonnen. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars. De kinderen kunnen ook zelf eens proberen om de plaatjes met bladeren op hun hoofd te laten balanceren.

Dit spel kan ook coöperatief worden gespeeld. Dan leggen de kinderen hun bladeren samen op een rij. Daarnaast komen de bladeren van het feestveldje. Kunnen de kinderen meer bladeren naar de brug brengen dan dat ze laten vallen?

## Spel 3: Goed verstopt en niet gevonden

Een coöperatief geheugenspel voor 2 - 4 speurneuzen.

Het lievelingsspel van de boskabouters heet 'Goed verstopt en niet gevonden'. Daarbij verstopten Kasper, Klaas en Kobe altijd twee dezelfde dingen: eentje onder een blad, en eentje onder een den. En dan moeten de dieren op zoek gaan. Wie kan goed onthouden wat waar verstopt is en slaagt er zo in om een paar te vinden?

### Benodigd spelmateriaal

Speellandschap, speelfiguren, 6 plaatjes met bladeren en memoriefiguren, dennen

## Vorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel. Toon de kinderen de memoriefiguren op de bladeren en de dennen. Meng dan de bladeren en verspreid ze op de open plek in het bos. Zet de dennen willekeurig rond de bladeren.

## Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Wie het laatste iets heeft gevonden, mag beginnen door een dier te kiezen en dat op het eerste vakje vóór de brug te zetten. De andere kinderen zetten hun dier om beurten erachter op de brug.

Nu is weer het eerste kind aan de beurt: het loopt met zijn dier naar een blad en draait het om. Dan loopt het met zijn dier naar een den. Het tilt de den op en kijkt eronder.

**Vraag aan het kind:** Horen die figuren bij elkaar?

- **Ja!** Prima! Je mag het blad op het feestveldje leggen. Zet de den weer op zijn plek naast je dier.
- **Nee!** Jammer! Onthoud beide figuren. Zet de den weer op zijn plek naast je dier en draai het blad weer om.

Het kind zet zijn dier achter alle andere dieren op de brug en schuift die telkens één plaats naar voren. Nu is het volgende kind aan de beurt.

## Einde van het spel

Als alle bladeren verzameld zijn, eindigt het spel. Jullie kunnen dat samen vieren door een bladerdans te maken door de kamer.

Het wordt moeilijker, als de dennen niet op dezelfde plek, maar ergens anders worden teruggezet. Dat is een echte uitdaging voor kleine speurneuzen!

## Spel 4: Bloemen-zoekspel

Een coöperatief kleuren-geheugenspel voor 2 - 4 bloemenliefhebbers.

Het zomerfeest is bijna voorbij. Maar voordat het helemaal is afgelopen, spelen de dieren nog het leuke bloemen-zoekspel. Daarbij kijkt iedereen uit naar een bloem in zijn lievelingskleur. Victor, de vos, houdt van paarse bloemen, Rosalie, de kleine ree, verkiest blauwe bloemen. Ubi, de uil, vindt oranje bloemen de mooiste, terwijl Emma, de eekhoorn, alleen maar gele bloemen wil. En Daan, de das? Die houdt van groen. Kan hij ook een bloem in zijn lievelingskleur vinden?

### Benodigd spelmateriaal

Speellandschap, alle speelfiguren, plaatjes met bloemen

## Voorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel. Toon de kinderen de verschillende kleuren van de bloemen en vertel hen dat een plaatje met gras niet meetelt. Meng dan de plaatjes en verspreid ze op de open plek in het bos. Overal moet de achterkant met de vijf kleine bloempjes zichtbaar zijn. Ook wanneer minder dan vier kinderen meedoen, worden alle speelfiguren op de brug opgesteld. In dit spel heeft niet iedereen zijn eigen figuur; alle kinderen spelen samen.

NEDERLANDS

## Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Wie het laatste bloemen heeft geplukt, mag beginnen. Het kind neemt het dier dat vooraan staat, loopt ermee naar een bloem op de open plek en draait deze om.

**Vraag aan het kind:** *Heb je een bloem in de lievelingskleur van het dier gevonden?*

- **Ja!** *Prima! Je mag met het dier en de bloem naar het feestveldje lopen.*
- **Nee!** *Jammer! Onthoud de kleur van deze bloem of dat hier een plaatje ligt dat niet meetelt. Draai het plaatje weer om, loop met het dier terug naar de brug, zet het achter de andere dieren en verschuif die telkens één plaats naar voren.*

Nu is het volgende kind aan de beurt.

## Einde van het spel

Als alle dieren met hun bloem op het feestveldje zijn aangekomen, eindigt het spel.

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.

# Play Box

## Fête des lutins

Une Play Box remplie de jeux enchanteurs, avec 3 histoires à raconter, 4 idées de jeux et 5 puzzles, pour enfants à partir de 2 ans.

**Auteure :** Miriam Koser

**Illustration :** Sabine Kraushaar

**Texte :** Marion Munz-Krines

### Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi cette Play Box. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Les jeux contenus dans la Play Box vont intéresser les enfants de multiples façons :

- **3 histoires à raconter**

Plongez ensemble dans le monde des lutins et des animaux de la forêt. Les histoires font référence aux illustrations du paysage de jeu et font participer les tendres personnages qui rendent ainsi le jeu très vivant.

- **4 idées de jeu**

Assemblez les éléments du paysage et commencez la partie ! Les divers accessoires et les idées amusantes, conçues pour différentes tranches d'âge, vont divertir et amuser les enfants pendant longtemps.

- **5 puzzles**

Ce sont des puzzles de deux, trois ou quatre pièces en carton solide. Votre enfant peut ainsi faire ses premières expériences en assemblant les pièces et se réjouir en jouant avec les lutins et les cinq animaux qui les accompagnent.

Dans ce livret, on vous donne en plus de nombreux conseils et des suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant.

En écoutant l'histoire que vous lui racontez, en jouant des parties et en assemblant les pièces des puzzles, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et capacités, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et le classement des couleurs et des symboles... mais la Play Box est surtout faite pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec cette Play Box Fête des lutins !

**Les créateurs pour enfants joueurs**





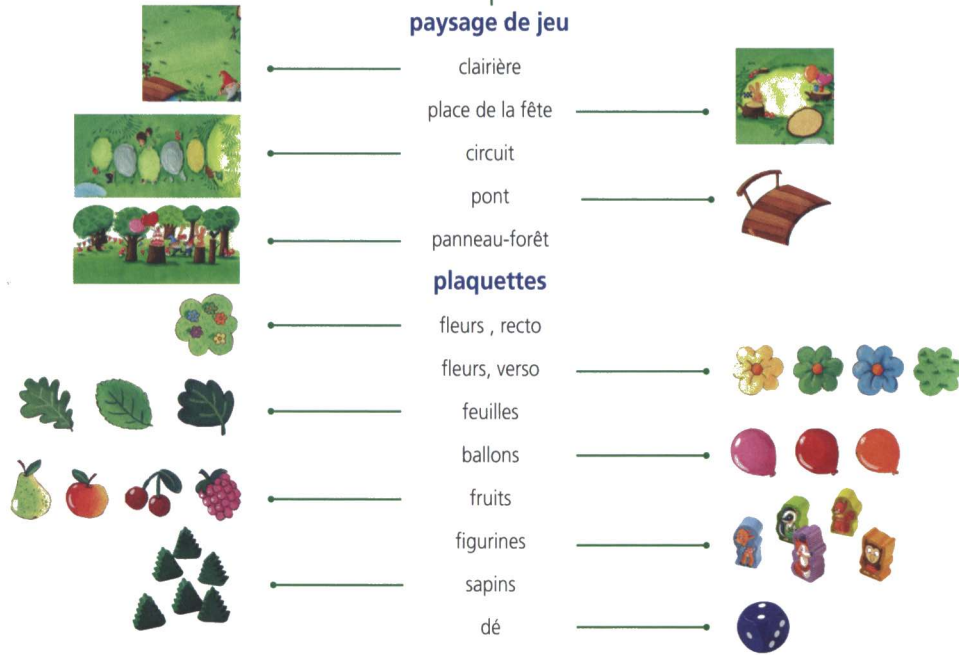
## Contenu :

1 paysage de jeu « clairière » (= fond de la boîte avec plateau de jeu et panneau-forêt à emboîter) 5 figurines (renard, biche, hibou, écureuil, blaireau) 1 circuit, 28 plaquettes (4 fruits, 3 ballons, 12 feuilles, 9 fleurs), 6 sapins, 1 dé, 5 puzzles, 1 règle des jeux.

Avant de jouer pour la première fois, appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. N. B. : jetez les morceaux restants aussitôt pour éviter qu'ils ne soient avalés par les enfants.



### paysage de jeu



## Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations représentées sur la boîte, sur les figurines, les plaquettes et les puzzles. Parlez avec votre enfant pour lui faire découvrir les nombreux détails présents partout. Vous stimulez ainsi son langage, son vocabulaire et son attention.

Si les enfants sont un peu plus âgés et connaissent déjà les accessoires de jeu, vous pouvez aussi leur poser des questions.

Par exemple : *Que porte le blaireau/l'écureuil/le renard ? Quelle couleur est-ce ici ? Où y-a-t-il des lutins/des champignons rouges ? Où est le ruisseau/où y-a-t-il un hérisson/un oiseau ?*

## Jouer et se distraire

### Jeu n° 1 : Qui arrivera en premier sur la place de la fête ?

Une amusante course jouée avec le dé, avec 2 variantes pour 2 à 4 petits coureurs.

La course est l'une des plus amusantes attractions de la fête des lutins. Bibi la biche et Blaise le blaireau s'entraînent toujours avant le jour J. Mais Éric l'écureuil, Renaud le renard et Igor le hibou sont aussi de bons coureurs. Qui va gagner cette fois ? Et quand les fruits et les ballons viennent se mêler à la course, on en finit pas de s'amuser. Les trois lutins ont vraiment eu une bonne idée.

#### Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, circuit, dé

Pour les variantes : plaquettes fruits ou plaquettes ballons

## Préparatifs

Posez le paysage de jeu au milieu de la table et posez le circuit à côté de manière à former un chemin continu. Chaque enfant prend une figurine et la pose sur la grande case de départ au début du circuit. Préparez le dé.

## C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a participé à une belle fête commence en lançant le dé.

#### Demandez à l'enfant : Combien de points y-a-t-il sur le dé ?

L'enfant compte le nombre de points. S'il indique le bon nombre, vous lui dites qu'il sait très bien compter. S'il n'arrive pas à compter les points, aidez-le.

L'enfant avance alors sa figurine du nombre de cases correspondant en la déplaçant en direction de la place de la fête. Il peut y avoir plusieurs figurines sur une même case.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

Celui qui amène en premier sa figurine sur la place de la fête (les points en trop étant perdus), gagne la partie et a le droit de tourner une fois autour de la table à toute vitesse. Les autres continuent de jouer et quand toutes les figurines sont arrivées sur la place de la fête, les enfants se mettent à danser une amusante danse de lutins.

### Variante 1 : Plein de fruits délicieux !

Répartissez les 4 plaquettes représentant les fruits sur les cases, faces « fruit entier » visibles. Il ne doit y avoir qu'une seule plaquette par case et il faut toujours laisser un espace d'au moins une case entre les plaquettes.

On joue comme dans le jeu de base en suivant la variante ci-dessous :

Quand une figurine atterrit sur une case recouverte par un fruit, le joueur a le droit de le donner à manger à son animal. Il approche la plaquette de la bouche de sa figurine, retourne la plaquette face fruit cachée et la repose sur la case. Une fois rassasiée, la figurine est avancée par le joueur d'une case en direction de la place de la fête. Si un deuxième animal arrive sur cette case, il ne se passe rien, car le fruit a déjà été grignoté.

### Variante 2 : Attention aux ballons !

Répartissez les 3 plaquettes représentant les ballons sur les cases, faces « ballon gonflé » visibles. Il ne doit y avoir qu'un seul ballon par case et il faut laisser un espace d'au moins une case entre les plaquettes.

On joue comme dans le jeu de base en suivant la variante ci-dessous :

Quand une figurine atterrit sur une case recouverte par un ballon, ce dernier éclate et fait sursauter l'animal. Le joueur doit reculer son animal d'une case. La plaquette est retournée, face ballon cachée, et reste posée sur la case. Si un deuxième animal arrive sur cette case, il ne se passe rien, car le ballon a heureusement déjà éclaté.

Vous pouvez également combiner les deux variantes et mélanger les plaquettes fruits et ballons. Choisissez 5 plaquettes au hasard et répartissez-les sur les cases, faces côté « entier » du fruit/ballon visibles. Ici aussi, il ne doit y avoir qu'une seule plaquette par case et l'espace entre les plaquettes doit être au moins d'une case.

## Jeu n° 2 : La parade des équilibristes

Un amusant jeu d'adresse pour 2 à 4 enfants adroits.

Lors de la fête des lutins, les lutins proposent aussi un jeu d'adresse : la parade des équilibristes. Qui pourra marcher en portant une feuille sur sa tête et l'emmener jusqu'au pont sans la faire tomber ? Les lutins ont déjà essayé et maintenant, c'est au tour des animaux. Mission difficile ... mais super amusante. Qui réussira à emmener le plus grand nombre de feuilles sur le pont ?

### Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, plaquettes-feuilles

## Préparatifs

Posez le paysage de jeu au milieu de la table et répartissez les feuilles dans la clairière en les posant sur n'importe quel côté.

### C'est parti :

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'est promené en forêt en dernier commence. Il choisit un animal et le pose sur la première case du pré devant le pont. Les autres joueurs posent l'un après l'autre leur animal sur le pont, derrière le premier.

C'est de nouveau au tour du premier joueur : il emmène son animal vers n'importe quelle feuille posée dans la clairière. Il met la feuille sur la tête de l'animal et recule l'animal prudemment pour le ramener sur le pont.

Le joueur a-t-il réussi à ramener son animal sur le pont sans faire tomber la feuille ?

- **Oui ! Super ! Tu récupères la feuille.**
- **Non ! Dommage, tu réussiras certainement la prochaine fois.**  
La feuille qui est tombée n'est pas remise dans la clairière mais posée sur la place de la fête.

Le joueur pose son animal en dernier derrière les autres et les avance chacun d'une place.

C'est maintenant au joueur dont la figurine est placée en premier.

## Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les feuilles ont été récupérées. Celui qui en a le plus est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Les enfants peuvent aussi essayer eux-mêmes de marcher avec une feuille posée en équilibre sur leur tête.

Ce jeu peut aussi être joué de manière coopérative. Les enfants posent les feuilles qu'ils ont récupérées en une seule rangée. A côté, on pose les feuilles déposées sur la place de la fête. Les enfants ont-ils pu emmener plus de feuilles sur le pont ou bien y-a-t-il plus de feuilles tombées par terre ?



## Jeu n° 3 : Bien caché et pas trouvé

Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 détectives.

Le jeu préféré des lutins s'appelle « Bien caché et pas trouvé ». Dans ce jeu, les lutins Léon, Lucky et Lupo cachent toujours deux choses identiques : une sous une feuille, l'autre sous un sapin. Et les animaux doivent les trouver. Qui sera assez attentif pour repérer les cachettes et former les bonnes paires ?

### Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, 6 plaquettes-feuilles avec motifs « memory », sapins

## Préparatifs

Posez le paysage de jeu au milieu de la table. Montrez aux enfants les motifs « memory » illustrés sur les feuilles et sous les sapins. Mélangez les feuilles et répartissez-les, faces cachées, dans la clairière. Répartissez les sapins autour des feuilles.

## C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a trouvé quelque chose en dernier a le droit de choisir un animal. Il le pose sur la première case du pré devant le pont. Les autres posent leur animal l'un après l'autre sur le pont, derrière le premier.

C'est de nouveau au tour du premier joueur. Il amène son animal vers une feuille et la retourne. Ensuite, il emmène l'animal vers un sapin, soulève le sapin et regarde dessous.

**Demandez à l'enfant :** *Les motifs correspondent-ils ?*

- **Oui ! Super !** Tu poses la feuille sur la place de la fête. Remets le sapin à sa place, à côté de ton animal.
- **Non ! Dommage !** Souvenez-vous tous bien des deux motifs. Repose le sapin à sa place à côté de ton animal et retourne la feuille.

Le joueur pose son animal en dernier sur le pont, derrière les autres et les avance chacun d'une place. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les feuilles ont été récupérées. Vous vous réjouissez tous ensemble en dansant la danse des feuilles.

Le jeu sera plus difficile si les sapins ne sont pas reposés là où ils étaient et s'ils sont mis à un autre endroit. C'est alors un véritable défi pour les petits détectives !

## Jeu n° 4 : Où sont les fleurs ?

Un jeu de mémoire coopératif sur les couleurs, pour 2 à 4 amis des fleurs.

La fête de l'été est presque terminée, mais les animaux veulent encore faire une partie du jeu « Où sont les fleurs ? ». Chaque joueur cherche une fleur de sa couleur préférée : Renaud le renard aime les fleurs roses, Bibi la biche aime les fleurs bleues, Igor le hibou préfère les fleurs de couleur orange, Éric l'écureuil aime seulement les fleurs jaunes. Et Blaise le blaireau ? Lui, il aime beaucoup le vert. Trouvera-t-il aussi une fleur de sa couleur préférée ?

### Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, toutes les figurines, plaquettes-fleurs

## Préparatifs

Placez le paysage de jeu au milieu de la table. Montrez aux enfants les différentes couleurs des fleurs et expliquez-leur que le côté montrant l'herbe ne compte pas dans ce jeu. Mélangez les plaquettes et répartissez-les, faces cachées, au hasard dans la clairière. Maintenant, on voit le verso des plaquettes avec les cinq petites fleurs. Même s'il y a moins de quatre joueurs, on pose toutes les figurines sur le pont. Dans ce jeu, les joueurs jouent tous ensemble sans avoir leur propre figurine.

## C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli des fleurs en dernier a le droit de commencer. Le joueur prend l'animal posé en premier, l'emène vers une fleur de la clairière et la retourne.

**Demandez à l'enfant :** *As-tu trouvé une fleur de la couleur préférée de l'animal ?*

- **Oui ! Super !** Tu emmènes l'animal et la fleur sur la place de la fête.
- **Non ! Dommage !** Souvenez-vous tous bien de la couleur de cette fleur ou rappelez-vous que cette plaquette herbe ne compte pas. Retourne la plaquette de nouveau et ramène l'animal vers le pont, pose-le en dernier derrière les autres animaux et avance chacun d'eux d'une place.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie se termine quand tous les animaux sont arrivés sur la place avec leur fleur.

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