

# Mes premiers jeux

## Théo le pompier

Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 4 pompiers professionnels à partir de 2 ans.

**Auteure :** Annemarie Wolke  
**Illustration:** Anna-Lena Filipiak  
**Durée de la partie :** 10 min. env.

### Contenu du jeu

1 caserne de pompiers (fond de la boîte), 1 figurine Théo le pompier, 1 extincteur, 1 seau, 1 tuyau, 1 camion de pompiers, 8 plaquettes-chemins demi-lunes, 6 plaquettes-objets rondes, 1 règle du jeu

FRANÇAIS

### 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 comment les utiliser pour jouer à différentes variantes. Ce jeu stimule différentes capacités et aptitudes chez votre enfant : la mémoire, le classement, la motricité fine, la coordination main-œil et le langage. Ce jeu de mémoire permettra à votre enfant de jouer à son premier jeu à règle. Les descriptions amusantes des règles vont transporter votre enfant dans le monde fascinant des pompiers et l'aider à mieux comprendre les consignes du jeu et à les mettre en pratique. Le 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.

**Les créateurs pour enfants joueurs**



### Important :

*Appuyez doucement sur les parties prédécoupées pour les détacher de la plaque. Jetez immédiatement la plaque. 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 et leur fait prendre vie. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations de la caserne des pompiers et de l'extérieur. Regardez les pièces en bois et les plaquettes-objets et montrez à votre enfant que ces choses sont aussi représentées sur les murs de la caserne des pompiers. Laissez votre enfant placer les plaquettes sur les illustrations correspondantes sur la boîte et nommez les objets ensemble.

Regardez ensemble le recto et le verso des plaquettes-chemins demi-lunes. Quelle est la différence ? Qu'est-ce qui brûle ? Pourquoi cela a-t-il commencé à brûler ?

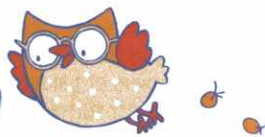
Votre enfant introduit alors le tuyau dans les trous sur les côtés de la boîte et dans le trou au niveau de la figurine du pompier. Il peut alors imiter par le jeu comment éteindre un incendie ou utiliser l'extincteur et le seau. En même temps, votre enfant peut bien entendu faire le bruit de l'eau. Il peut aussi faire rouler le camion de pompiers sur la table, cela stimule la motricité fine.

Votre enfant se familiarise ainsi avec le matériel de jeu et les illustrations.

Parlez ensemble du travail des pompiers avant de commencer à jouer. Qu'est-ce que votre enfant sait déjà ? Quelles sont les tâches des pompiers ? Qu'est-ce qu'on retrouve dans le jeu ? Que font les pompiers à part éteindre les incendies ? Votre enfant a-t-il déjà vu un vrai camion de pompiers ? Réfléchissez ensemble, où et dans quelle situation vous avez déjà vu les pompiers ou un camion de pompiers. Vous favorisez ainsi de manière ludique le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant.

Selon leur âge, les enfants développeront des petits jeux de rôle et raconteront de plus en plus d'histoires en jouant avec les figurines. Leur imagination n'a aucune limite ! Alors, vite, branchez le tuyau et le pompier pourra éteindre le prochain incendie.

*Pour les enfants qui sont un peu plus âgés et qui connaissent un peu mieux les accessoires de jeu, vous pouvez poser des questions sur les détails représentés concernant les pompiers. Par exemple : Combien de souris peux-tu trouver ? As-tu vu le tournesol ? Que fait le pompier à cet endroit ? Où se trouve le chat ? Peux-tu trouver un pompier endormi ? ...*



## Idée de jeu

Attention, alerte incendie !

Jusqu'à présent, c'était une journée tranquille à la caserne de Haba-Ville. Mais tout à coup la sirène retentit dans la caserne des pompiers. Il y a le feu dans la ville ! Les pompiers Théo et Antonin sont déjà prêts à intervenir. Avec leur camion rouge, les deux pompiers arrivent rapidement sur les lieux pour éteindre l'incendie. Pin-pon, pin-pon ! Équipés d'un tuyau, d'un seau et d'un extincteur, ça ne devrait pas poser de problème !

Qui se rappelle où se trouvent les équipements dans le camion de pompiers pour pouvoir éteindre le feu rapidement ?

## Avant de commencer

Posez le fond de la boîte au centre de la table et retirez tous les accessoires de jeu. Placez deux plaquettes demi-lunes côté flamme vers le haut à l'extérieur de chaque côté de la boîte, dans n'importe quel ordre. Préparez le reste des accessoires de jeu à l'extérieur de la boîte. Abbildung Spielaufbau.



## C'est parti !

### Préparatifs de jeu:

Avant de commencer à jouer, tous les équipements doivent être rangés ensemble dans le camion de pompiers. Pour cela, on utilise 6 plaquettes-objets rondes et le camion de pompiers. Regardez ensemble tous les objets sur les plaquettes en carton et nommez-les (seau, extincteur, tuyau, flamme). Posez successivement les six plaquettes faces cachées sur les marques dans le camion de pompiers, afin que les enfants puissent apprendre leur emplacement.



*Lors des premières parties, les plaquettes peuvent aussi être posées faces visibles et les plaquettes-flammes mises de côté. Du coup, il s'agira alors de classer et nommer les objets. Lorsque les enfants maîtrisent bien la séquence des actions du jeu, on peut jouer selon le principe classique du memory : les plaquettes sont mélangées, faces cachées, puis posées sur les marques dans le camion de pompiers. Ceci augmente le degré de difficulté, mais aussi la joie lorsque l'enfant trouve une plaquette assortie.*

## Attention, alerte incendie !

Plusieurs incendies éclatent dans la ville, il faut les éteindre. Les pompiers Théo et Antonin sont arrivés dans leur camion avec la grande échelle. Théo saute hors du camion et se met au travail. Pose Théo le pompier sur n'importe quelle plaquette-chemin à côté du fond de la boîte. Antonin reste dans le camion et sécurise le périmètre.

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui imite le mieux la sirène peut commencer.

Regarde la plaquette-chemin sur laquelle se tient Théo. Qu'est-ce qui brûle ? Derrière la plaquette-chemin, tu peux voir le mur extérieur de la caserne de pompiers. Qu'est-ce qui y est représenté ?

- **Une bouche d'incendie ou un camion de pompiers ?**  
- Tu as besoin du tuyau pour éteindre l'incendie.
- **Un seau**  
- Tu as besoin du seau pour éteindre l'incendie.
- **Un extincteur**  
- Tu as besoin de l'extincteur pour éteindre l'incendie.



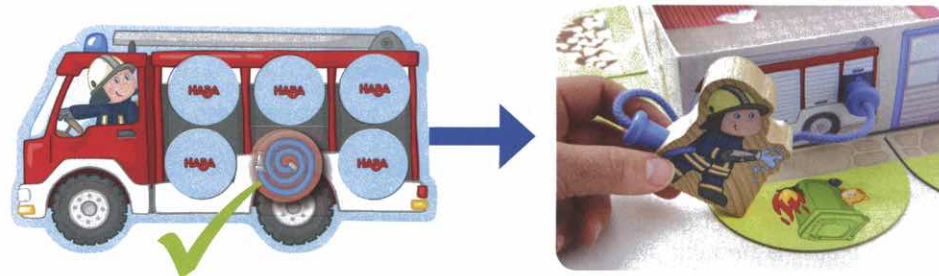
Recherche l'objet correspondant dans le camion de pompiers. Retourne n'importe quelle plaquette.

Les enfants peuvent s'entraider.

L'enfant a trouvé la plaquette avec l'objet désiré ?

## Oui ? Super !

- Pour l'extincteur et le seau, tu peux prendre l'objet correspondant en bois et éteindre l'incendie.
- Pour le tuyau, tu peux prendre le tuyau. Insère-le avec précaution dans le trou prévu de la figurine pompier et à l'autre extrémité, dans le trou de la boîte au niveau de la bouche d'incendie ou du camion de pompiers. Maintenant, tu peux faire comme si Théo le pompier éteignait l'incendie avec le tuyau. Ouvrez les lances !



Les enfants peuvent se glisser dans la peau d'un pompier et donner libre cours à leur imagination, par exemple en imitant les bruits de l'eau.

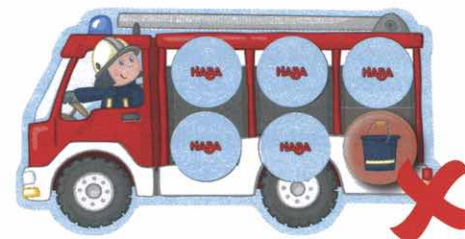


Super, l'incendie est éteint ! Maintenant tu peux retourner la plaquette-chemin. Retourne de nouveau face cachée la plaquette-objet dans le camion de pompiers.



## Non ? Dommage !

- Hélas, tu as découvert un autre objet que l'objet recherché. Retourne la plaquette-objet face cachée. N'oublie pas son emplacement !



- Tu as malheureusement retourné une plaquette avec une flamme. L'incendie reprend !



*Retourne du côté avec la flamme n'importe quelle plaquette- chemin qui montre avec un incendie éteint. Il vous faudra revenir plus tard pour éteindre ce nouvel incendie.*

*S'il n'y a pas encore de plaquette-chemin avec un incendie éteint, il ne se passe rien.*

*Retourne ensuite la plaquette avec la flamme. N'oubliez pas son emplacement pour ne plus la retourner.*

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

- Si l'incendie sur la plaquette- chemin a été éteint, l'enfant revient avec Théo le pompier sur la plaque suivante contenant une flamme.
- Si l'incendie n'a pas été éteint, l'enfant continue à chercher l'objet désiré.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque Théo le pompier a éteint tous les incendies. Félicitations ! Vous êtes les héros de Haba-Ville et vous avez sauvé la ville des flammes.

## Variantes

Le degré de difficulté du jeu peut être facilement modifié. On applique les règles du jeu base avec les changements suivants :

1. Pour rendre le jeu plus difficile, on enlève une plaquette-objet avec une flamme pour laisser un emplacement libre dans le camion de pompiers. Chaque fois qu'on retourne une plaquette-objet, on la place sur l'emplacement libre dans le camion de pompiers. Les positions des objets dans le camion sont alors modifiées et la mémorisation est plus difficile.
2. Afin d'augmenter la compétition pendant le jeu, l'enfant qui a éteint l'incendie (donc celui qui a trouvé le bon objet dans le camion de pompiers), peut prendre la plaquette-objet comme récompense. Celui qui a le plus de plaquettes-objets devant lui à la fin de la partie est le meilleur pompier et a gagné la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Les plaquettes-objets avec une flamme ne sont plus nécessaires et sont écartées du jeu.

# Mijn eerste spellen

## De brandweer

Een coöperatief geheugenspel voor 1 - 4 handige brandweerlieden vanaf 2 jaar.

**Auteur:** Annemarie Wolke

**Illustraties:** Anna-Lena Filipiak

**Speelduur:** ca. 10 minuten

## Spelinhoud

1 brandweerkazerne (bodem van de doos), 1 speelfiguur brandweerman Max, 1 brandblusser, 1 emmer, 1 slang, 1 brandweerauto, 8 halfronde wegplaatjes, 6 ronde voorwerpplaatjes, 1 spelhandleiding

## 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 het te gebruiken voor verschillende speeldoeleinden. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: geheugen, ordenen, fijne motoriek, oog-handcoördinatie en taal. In het geheugenspel kan uw kind eerste ervaringen opdoen in het spelen volgens regels. Daarbij dienen de speelse beschrijvingen van de regels uw kind speels mee te nemen naar de wereld van de brandweer, om het te helpen de aanwijzingen van het spel beter te begrijpen en uit te voeren. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Veel plezier bij het samen spelen en opruimen, wensen u,

**de uitvinders voor kinderen**



## Belangrijk:

Druk de gestante delen voorzichtig uit de plaat. Verwijder de plaat daarna direct om te voorkomen dat kleine deeltjes worden ingeslikt.



## Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met de spelfiguren en het spelmateriaal bezig. Speel mee en ontdek gezamenlijk de afbeeldingen in de brandweerkazerne en aan de buitenzijde. Bekijk de houten onderdelen en de voorwerpplaatjes en laat uw kind zien dat dezelfde dingen ook op de muur van de brandweerkazerne zijn afgebeeld. Laat uw kind de plaatjes bij de juiste afbeeldingen tegen de doos leggen en benoem samen de betreffende voorwerpen.

Bekijk ook samen de voor- en achterkanten van de halfronde wegplaatjes. Wat is het verschil? Wat brandt daar? Waardoor is deze brand mogelijk ontstaan?

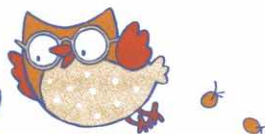
Uw kind steekt vervolgens de slang in de gaatjes van de doosziden en in het gat aan de brandweerman. Het kan hiermee met de brandblusser of de emmer naspelen hoe een brand wordt geblust. Hierbij kan het kind uiteraard het geluid van spuitend en blussend water nadoen. Het kan ook met de brandweerauto op de tafel rondrijden, wat tevens goede training is van de fijne motoriek.

Zo raakt uw kind vertrouwd met het spelmateriaal en de afbeeldingen.

Praat voor de eerste keer spelen samen over het werk van de brandweer. Wat weet uw kind er al van? Wat zijn de taken van de brandweer? Wat is hiervan terug te vinden in het spel? Wat doet de brandweer nog meer dan branden blussen? Heeft uw kind al wel eens een echte brandweerauto gezien? Ga samen na, waar en in welke situatie u al eens brandweerlieden of een brandweerauto hebt gezien. Zo stimuleert u op speelse wijze het taalvermogen, het luisteren en de fantasie van uw kind.

Afhankelijk van de leeftijd ontwikkelen kinderen zelfstandig kleine rollenspelen en vertellen ze steeds weer verhaaltjes tijdens het spelen met de figuren. Aan de fantasie zijn geen grenzen gesteld! Dus sluit snel de slang aan, zodat de brandweerman al het eerstvolgende vuur kan blussen.

*Bij iets oudere kinderen die het spelmateriaal al beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de afgebeelde details rondom de brandweerkazerne. Voorbeelden zijn: Hoeveel muizen kun je vinden? Heb je de zonnebloem gezien? Wat doet die brandweerman daar? Waar is de kat? Kun je een slapende brandweerman vinden? ...*



## Speelidee

Let op, brandalarm!

Tot nu toe was het een rustige dag op de brandweerkazerne van Habastad. Maar nu gaat ineens de grote sirene af. Er is brand in de stad! De brandweermannen Max en Anton zijn klaar om te vertrekken. Met de rode brandweerauto gaan zij snel op pad om de branden te bestrijden. Tatu-tatu! Uitgerust met slang, emmer en brandblusser zou dat geen probleem mogen zijn.

Wie onthoudt er goed waar de uitrustingsvoorwerpen zich in de brandweerauto bevinden, om de brand snel onder controle te kunnen krijgen?

## Voordat er wordt begonnen

Leg de doosonderzijde midden op tafel en haal al het spelmateriaal eruit. Leg aan elke zijde van de doosonderzijde twee halfronde wegplaatjes met de vuurzijde naar boven gericht. De volgorde is hierbij om het even. Leg het overige spelmateriaal buiten de doos klaar.



## Nu begint het

### Uitrukvoorbereiding:

Voor het uitrukken, moeten de uitrustingsvoorwerpen eerst gezamenlijk in de brandweerauto worden gestopt. Hiervoor zijn de zes ronde voorwerpplaatjes en de brandweerauto nodig. Bekijk samen alle voorwerpen op de kartonnen plaatjes en benoem deze (emmer, brandblusser, slang, vuur). Leg na elkaar de zes plaatjes omgekeerd op de markeringen van de brandweerauto, zodat de kinderen de posities in zich op kunnen nemen.



*De plaatjes kunnen in de eerste speelronde ook open worden neergelegd, waarbij de vuurplaatjes worden weggelaten. Dan gaat het alleen om het toe- wijzen en benoemen. Als de kinderen tijdens het spelverloop de zetten goed beheersen, kan volgens het klassieke geheugenprincipe worden gespeeld: de plaatjes worden niet zichtbaar neergelegd, maar omgekeerd gemengd en op de markeringen van de brandweerauto gelegd. Hierdoor neemt de moeilijkheidsgraad wel toe, maar ook het plezier als er een plaatje wordt gevonden.*



## Let op, brandalarm!

Er zijn meerdere branden in de stad die allemaal geblust moeten worden. De brandweermannen Max en Anton zijn uitgerukt met de grote brandweerauto met de draaibare brandweerladder. Max springt al uit de wagen en gaat aan de slag. Zet brandweerman Max op een willekeurig wegplaatje naast de doosonderzijde. Anton blijft in de wagen zitten en probeert de situatie van daaruit in te schatten en te helpen.

De kinderen spelen om de beurt met de wijzers van de klok mee. Het kind dat het beste een sirene kan nadoen, mag beginnen.

Bekijk het wegplaatje waarop brandweerman Max staat. Wat brandt daar?  
Achter het wegplaatje zie je de buitenmuur van de brandweerkazerne. Wat is daar afgebeeld?

- **Brandkraan of brandweerauto?**

- Je hebt de slang nodig om de brand te kunnen blussen.

- **Emmer**

- Je hebt de emmer nodig om de brand te kunnen blussen.

- **Brandblusser**

- Je hebt de brandblusser nodig om de brand te kunnen blussen.

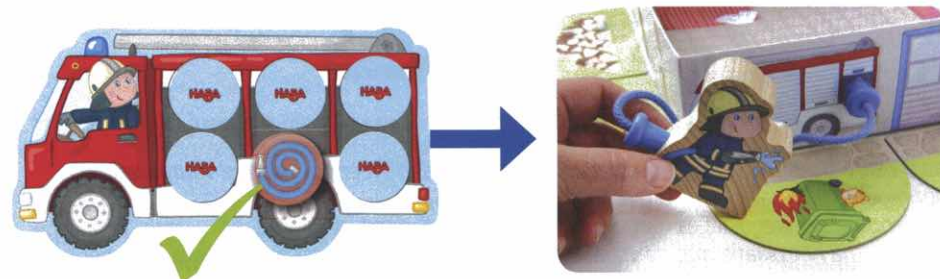


Zoek de betreffende voorwerpen in de brandweerauto.  
Draai hierbij een willekeurig plaatje om.  
De kinderen mogen elkaar hierbij helpen.

Heeft het kind het plaatje met het gezochte voorwerp gevonden?

## Ja? Mooi!

- Bij de brandblusser en de emmer mag je het bijbehorende houten onderdeel pakken en daarmee het blussen van de brand naspelen.
- Bij de slang mag je de slang pakken en een uiteinde in het gat aan de brandweerman en het andere uiteinde in het gat in de doosonderzijde steken (op de brandkraan of brandweerauto). Nu mag je net doen alsof brandweerman Max het vuur blust met de slang. Zet maar aan!



Hierbij kunnen de kinderen in de huid van een brandweerman kruipen en hun fantasie de vrije loop laten, bijv. door het geluid van spuitend water na te doen.

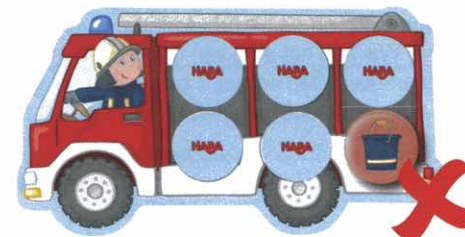


Geweldig, de brand is geblust! Nu mag je het wegplaatje omdraaien. Draai ook het voorwerpplaatje op de brandweerauto weer om.



## Nee? Jammer!

- Je hebt helaas een ander voorwerp dan het gezochte omgedraaid.  
Draai het voorwerpplaatje gewoon weer om. Maar onthoud goed waar deze ligt.



- Je hebt helaas een plaatje met een vlam omgedraaid. Nu ontstaat er weer een brand.



*Draai een willekeurig wegplaatje met een gebluste brand weer om naar de vuurafbeelding. Hier moeten jullie later heen om de brand te blussen.*

*Als er nog geen wegplaatjes met een geblust vuur zijn, gebeurt er niets.*

*Draai daarna het plaatje met de vlam weer om. Onthoud de positie goed, zodat jullie het niet opnieuw per ongeluk omdraaien.*

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

- Als het vuur op het wegplaatje is geblust, gaat het kind met brandweerman Max naar het volgende wegplaatje met een vuur erop.
- Als het vuur nog niet geblust werd, moet het kind nogmaals op zoek naar het gezochte voorwerp.

## Einde van het spel

Het spel is klaar als brandweerman Max alle branden heeft geblust. Gefeliciteerd! Jullie zijn de brandweerhelden van Habastad en hebben de stad gered van de vlammen.

## Varianten

De moeilijkheidsgraad van het spel kan gemakkelijk worden verhoogd. De regels van het basisspel blijven bij de volgende wijzigingen gewoon van kracht:

1. als het spel wat moeilijker moet worden, wordt een voorwerpplaatje met vuur weggelaten. Telkens als een voorwerpplaatje weer wordt omgedraaid, wordt het op de andere vrije plek op de brandweerauto gelegd. Zo veranderen de posities van de voorwerpen op de brandweerauto voortdurend en wordt het onthouden moeilijker.
2. Om meer wedstrijd karakter in het spel te brengen, mag het kind dat het vuur heeft geblust (dus het juiste voorwerp op de brandweerauto gevonden heeft), het wegplaatje nemen en als punt tellen. Wie aan het eind van het spel de meeste wegplaatjes heeft verzameld, is de beste brandweerman en heeft gewonnen. Bij gelijke stand winnen er meerdere kinderen. De voorwerpplaatjes met vuur zijn dan niet meer nodig en kunnen gewoon weggelaten worden.