

Mijn eerste spellen

Wij ruimen op!

Een coöperatief ordeningsspel voor 1-3 kleine opruimers vanaf 2 jaar
Met wedstrijdvariant en memovariant

Auteur: Christiane Hüpper
Illustraties: Sabine Kraushaar
Speelduur: 5-10 minuten

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 kater Tapsi's spel en de verschillende varianten hierop. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, oog-handcoördinatie, taal, herkennen en ordenen van voorwerpen en opruimen.

Hierbij zijn de regels speels beschreven, om uw kind makkelijker mee te nemen naar de wereld van het rollenspel en het te helpen de aanwijzingen van het spel beter te begrijpen en uit te voeren. Tegelijkertijd kunt u uw kind al spelend leren dat opruimen belangrijk is. U kunt het actief zin geven om op te ruimen: na afloop van het spel is alles meteen weer ordelijk opgeborgen en kan de doos bij de andere spellen worden gelegd.

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

Wij wensen u veel plezier bij het samen spelen en opruimen!

De uitvinders voor kinderen



Verwijder voor het eerste spel de bandjes en duw de speelgoedplaatjes en de grijze vakverdelingen voorzichtig uit de platen. De bandjes en kartonnen frames zijn niet nodig voor het spel en kunnen worden weggegooid.

Inhoud van het spel:

1 speelgoedkast (= speelbord op de bodem van de doos), 1 kater Tapsi, 18 speelgoedplaatjes (6 x blokken, 6 x knuffeldieren, 6 x voertuigen), 3 speelgoedkisten, 1 spelhandleiding

De speelgoedkast in elkaar steken

Steek Tapsi's speelgoedkast zoals afgebeeld in elkaar:

- Steek de vakverdeling in elkaar en leg ze met het grote open vak naar boven gericht in de bodem van de doos.
- Steek de smalle zijde van het speelbord links naast de vakverdeling.
- Zo kunt u het speelbord voorzichtig als een deur openklappen, wanneer de speelgoedkast rechtop staat.
- Als uw kind klaar is met spelen, opent u gewoon de speelgoedkast en legt u de figuur en de speelgoedplaatjes erin. Dan kunt u de speelgoedkast weer sluiten, de handleiding op de gesloten kast leggen en de doos met het deksel afsluiten.



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 speelgoedkast en de speelgoedplaatjes. Misschien herkent uw kind speelgoed dat het zelf heeft en waarmee het graag speelt. Moedig uw kind aan om te praten. Vraag bijvoorbeeld wat het met het speelgoed zou doen en welk ander speelgoed het daarbij ook zou kunnen gebruiken. Of kijk samen rond in de kinderkamer. Welk speelgoed dat bij de speelgoedplaatjes past, vindt uw kind in zijn eigen kamer? Als uw kind het speelgoed nog niet allemaal kent, kunt u het benoemen en uitleggen waarvoor het kan worden gebruikt.

Uw kind leert het gemakkelijkste door te kijken en te imiteren. Vergelijk het speelgoed op de plaatjes met de afbeeldingen op de speelgoedkast en bekijk samen de overeenkomsten tussen de verschillende stukken speelgoed. Leg uw kind de verschillen tussen de soorten speelgoed in het spel uit (blokken, voertuigen en knuffeldieren). Toon de overeenkomstige vakken van de kast waarin ze moeten worden opgeborgen. Vertel waarom voorwerpen van één soort het beste samen worden weggelegd (bijvoorbeeld om ze gemakkelijker te kunnen terugvinden). Vraag aan uw kind: "Wat hoort waar? En waarom hoort het daar? Waaraan zie je dat het bij de andere dingen hoort?" Doe indien nodig voor hoe men moet opruimen en sorteer de plaatjes samen. Steek daarvoor de plaatjes in de juiste sleuf van de speelgoedkast. Leg uit wat u precies doet. "Dat is een locomotief. Die parkeren wij bij de andere voertuigen in het middelste vak van de speelgoedkast." Vaste plaatsen voor spullen helpen het kind bij het opruimen van het speelgoed. Maar houd er rekening mee dat kleine kinderen de eerste jaren altijd nog moet worden gezegd dat ze dienen op te ruimen. Zo ontwikkelen zich gesprekken over opruimen en leert uw kind al spelend alles op te bergen – met wat geduld ook in de eigen kamer.



Tapsi, wat hoort waar?

Een coöperatief ordeningsspel

Tapsi heeft de hele dag als een gek gespeeld en al zijn speelgoed slingert rond in zijn kamer. Het wordt avond en dat betekent: opruimen. Zijn mama komt even kijken en zegt: "Lieve Tapsi, het is tijd voor het avondeten. Maar eerst moet je opruimen. Dan kun je morgen weer naar hartelust spelen!" Maar waar moet hij alles opbergen? Tapsi is radeloos. Helpen jullie hem om zijn speelgoed ordelijk en correct in de speelgoedkast weg te leggen?

Voordat er wordt begonnen

Plaats Tapsi's speelgoedkast in het midden van de tafel. De kast is gesloten. Meng de speelgoedplaatjes en leg ze met de afbeelding naar boven voor de speelgoedkast. Zet Tapsi naast de speelgoedkast.

Bij kleinere kinderen kunt u minder speelgoedplaatjes klaarleggen, om hen het spel gemakkelijker aan te leren. Als uw kind al wat ervaring heeft, kunt u de plaatjes verdekt op de tafel leggen. Zo kan het niet kiezen wat het zal opruimen.



Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste met een knuffeldier heeft geknuffeld, mag beginnen.

Vraag aan het kind: Welk stuk speelgoed moet Tapsi opruimen?

Zet Tapsi op het plaatje met je keuze.



Moedig uw kind aan om deel te nemen aan het rollenspel, alsof het zijn eigen kamer gaat opruimen. "Hier is de teddybeer. Hij hoort bij de knuffeldieren. Ik zet hem in het onderste vak bij de olifant." Prijs uw kind voor elk correct opgeruimd/opgeborgen speelgoedplaatje.

Vraag aan het kind: Wat is op het plaatje afgebeeld? In welk vak van de kast hoort het thuis? Benoem het speelgoed, neem het plaatje en steek het in de sleuf van het juiste vak in de kast.

Als het kind niet helemaal zeker is, mogen de andere kinderen helpen.



Bij het opruimen kunt u uw kind helpen door het speelgoed in gekleurde bakken te verzamelen, bijv. de blokken in een blauwe bak, de kleine auto's in een rode bak enz. U kunt ook foto's van het lievelingsspeelgoed van uw kind op de voorkant van de bakken plakken. Zo leert uw kind spelenderwijs dat bepaalde opbergsystemen het opruimen vergemakkelijken.

Nu is het volgende kind aan de beurt om Tapsi op een speelgoedplaatje te zetten.

Einde van het spel

Als alle speelgoedplaatjes zijn opgeruimd, is het spel ten einde. Controleer nu samen met uw kind of al het speelgoed in het juiste vak ligt. Klap daarvoor het speelbord voorzichtig open.



Vraag aan het kind: Is alles juist opgeruimd?

Neem de plaatjes uit het eerste vak van de kast en vergelijk ze met het speelgoed dat daarin is afgebeeld. Alle plaatjes met speelgoed dat in het vak is afgebeeld, mogen meteen worden teruggelegd.

Controleer zo ook de andere vakken samen met uw kind. Elke plaatje dat in een verkeerd vak lag, laat u voor de kast liggen.

Prijs uw kind, als alles correct was opgeruimd.

Mooi! Een pluim voor alle opruimers! Nu kunnen wij morgen weer volop spelen.

Troost uw kind, als niet alles correct was opgeruimd.

Dat is niet erg. Laat ons samen kijken in welk vak dit speelgoed wel thuishoort.

En dan is alles uiteindelijk toch nog netjes opgeruimd.

Wedstrijdvariant voor professionele opruimers

Verschillende kinderen kunnen het spel ook tegen elkaar spelen. Alle speelgoedplaatjes worden gemengd en verdekt voor de speelgoedkast gelegd. Elk kind kiest één van de drie vakken in de kast. Dan moet het dezelfde soort speelgoed terugvinden onder de verdekte speelgoedplaatjes. Het oudste kind draait een willekeurig speelgoedplaatje om.

Vraag aan het kind: Is dit het soort speelgoed die jij moet opruimen?

Kijk samen of het kind een plaatje met gepast speelgoed heeft omgedraaid.

- **Ja, goed zo!** Het kind legt het plaatje met de afbeelding naar boven gericht voor zich neer.
- **Nee, jammer.** Nadat alle kinderen het goed bekeken hebben, wordt het plaatje weer omgedraaid. Iedereen probeert alles goed te onthouden.

Dan is het volgende kind aan de beurt om een plaatje om te draaien. Het kind dat als eerste 4 plaatjes heeft verzameld, is de winnaar. Nu worden alle verzamelde en niet verzamelde speelgoedplaatjes in het juiste vak van de kast gestoken.



Memovariant voor speelgoedkenners

Alle speelgoedplaatjes worden gemengd en verdekt voor de speelgoedkast gelegd. Elk kind kiest een van de drie vakken in de kast. Daar verzamelt het **zijn** speelgoedparen.

Vraag aan het kind: *Draai twee speelgoedplaatjes om! Is dat een paar van hetzelfde soort speelgoed?*

- **Ja, goed zo!** Dan mag het kind beide plaatjes in zijn vak in de kast steken.
- **Nee, jammer.** De andere kinderen bekijken de afbeeldingen en proberen alles goed te onthouden en dan worden de plaatjes weer omgedraaid.

Einde van het spel

Wie op het einde van het spel de meeste plaatjes in zijn vak heeft verzameld, is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Lottovariant voor opruimassistenten

Alle speelgoedplaatjes worden gemengd en verdekt voor de speelgoedkast gelegd. Elk kind kiest een van de drie speelgoedkisten en legt die voor zich neer. Het moet de 3 afgebeelde stukken speelgoed op de kist terugvinden onder de verdekte speelgoedplaatjes.

NEDERLANDS



Het jongste kind draait een willekeurig speelgoedplaatje om.

Vraag aan het kind: *Is dat speelgoed afgebeeld op jouw speelgoedkist?*

Kijk samen of het kind een plaatje met gepast speelgoed heeft omgedraaid.

- **Ja, goed zo!** Het kind legt het plaatje op de bijbehorende afbeelding op zijn speelgoedkist.
- **Nee, jammer.** Als een ander kind op zijn speelgoedkist een afbeelding heeft van het speelgoed op het plaatje, mag dat kind het plaatje op zijn kist leggen. Als het plaatje bij geen enkele speelgoedkist past, wordt het in de speelgoedkast gelegd.

Dan is het volgende kind aan de beurt om een plaatje om te draaien.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste zijn 3 stukken speelgoed gevonden en op zijn speelgoedkist gelegd heeft, is de winnaar.

Mes premiers jeux

Noisette range !

Un jeu de classement coopératif pour 1 à 3 petits as du rangement à partir de 2 ans.
Avec variante compétition et variante jeu de mémoire.

Auteure : Christiane Hüpper

Illustration : Sabine Kraushaar

Durée de la partie : 5 – 10 minutes

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.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils et suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeux à votre enfant et pour savoir comment jouer avec le chat Noisette et avec les différentes variantes. Ce jeu stimule différentes capacités et aptitudes chez votre enfant : motricité fine, coordination main-oeil, langage, identification et classement d'objets et premières notions de rangement.

Les descriptions ludiques des règles doivent vous permettre d'appréhender les jeux de rôle avec votre enfant, mais aussi de l'aider à mieux comprendre les consignes du jeu et à les mettre en pratique. En même temps, vous pouvez sensibiliser votre enfant à l'importance du rangement tout en jouant. De plus, vous pouvez éveiller en lui l'envie de ranger, car après avoir joué, les accessoires sont tout de suite rangés et peuvent servir pour jouer à un autre jeu.

Ce jeu est surtout fait 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 à jouer ensemble puis à ranger.

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, veuillez retirer les bandes et appuyer sur les plaquettes jouets et les cases de séparation grises pour les détacher de la plaque. Les bandes et le cadre en carton ne seront pas utilisés pour le jeu, vous pouvez les jeter.



Contenu du jeu :

1 étagère de jeu (= plateau de jeu dans la boîte), 1 chat Noisette, 18 plaquettes jouets (6 x éléments de construction, 6 x peluches, 6 x véhicules), 3 coffres à jouets, 1 règle du jeu.

Mise en place de l'étagère de jeu :

Assemblez l'étagère de jeu de Noisette comme indiqué :

- Assemblez les cases de l'étagère et posez-les dans le fond de la boîte, le grand compartiment ouvert dirigé vers le haut
- Emboîtez le côté étroit du plateau de jeu à gauche à côté des cases de l'étagère
- Vous pouvez ainsi ouvrir le plateau de jeu comme une porte lorsque l'étagère est placée verticalement.
- Lorsque votre enfant a fini de jouer, il suffit d'ouvrir l'étagère de jeu et de poser la figurine et les plaquettes jouets à l'intérieur. Vous pouvez ensuite refermer l'étagère de jeu, poser la règle du jeu sur l'étagère fermée et fermer avec le couvercle de la boîte.



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 sur l'étagère de jeu et les plaquettes jouets. Votre enfant reconnaît peut-être un jouet qu'il possède et avec lequel il aime jouer ? Encouragez votre enfant à parler. Demandez-lui par exemple ce qu'il fait avec et avec quel jouet il pourrait l'associer. Ou regardez dans la chambre de votre enfant. Quel jouet votre enfant trouve-t-il dans sa chambre qui correspond aux plaquettes jouets ?

Si votre enfant ne connaît pas encore tous les jouets, nommez-les et expliquez à quel jeu ils peuvent servir. Pour votre enfant, le meilleur moyen d'apprendre consiste à observer et à imiter. Comparez le jouet sur les plaquettes avec les illustrations de l'étagère de jeu et observez ensemble les points communs des jouets. Expliquez à votre enfant les différences entre les jouets du jeu (éléments de construction, véhicules et peluches), et montrez-lui les compartiments de l'étagère correspondants dans lesquels ils devront être rangés. Expliquez-lui pourquoi on préfère garder ensemble des objets d'une même sorte (par ex. pour les retrouver plus vite). Demandez à votre enfant : « Où ranger cet objet ? Et pourquoi le placer là ? A quoi reconnais-tu qu'il est similaire aux autres objets ? » Montrez comment ranger si nécessaire et classez une plaquette ensemble. Pour ce faire, emboîtez une plaquette dans la fente de l'étagère de jeu correspondante et commentez ce que vous faites. « C'est une locomotive. Elle se gare à côté des autres véhicules dans le compartiment du milieu. »

Il est plus facile pour les enfants de toujours ranger leurs jouets aux mêmes endroits. Mais sachez que lors des premières années, les jeunes enfants ont toujours besoin qu'on leur dise de ranger. Avec ce jeu, le vocabulaire de votre enfant sur le thème du rangement se développe et il apprend à ranger en s'amusant ...avec un peu de patience, il rangera aussi bientôt sa chambre.

Noisette, où ranger cet objet ?

Un jeu de classement coopératif

Noisette a joué toute la journée comme un petit fou et a dispersé tous ses jouets dans sa chambre. La fin de la journée arrive, ce qui signifie qu'il faut ranger. Sa maman est déjà venue et lui a dit : « Mon cher Noisette, il est l'heure de dîner. Mais, d'abord il faut ranger, pour que tu puisses de nouveau jouer demain ! ». Mais où faut-il ranger tous ces objets ? Noisette hésite... Ensemble, aidez Noisette à ranger ses jouets correctement sur l'étagère de jeu.

Avant de commencer la partie

Posez l'étagère de jeu de Noisette au milieu de la table. L'étagère est alors fermée. Mélangez les plaquettes jouets et posez-les faces visibles devant l'étagère. Posez Noisette à côté de l'étagère de jeu.

Pour les plus jeunes, vous pouvez poser moins de plaquettes jouets pour faciliter l'apprentissage de votre enfant. Lorsque votre enfant se sera un peu exercé, vous pourrez aussi poser les plaquettes faces cachées, pour que votre enfant ne puisse pas choisir le jouet qu'il veut ranger.



C'est parti !

Les enfants jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a câliné son doudou commence.

Demandez à votre enfant : *Quel jouet Noisette veut-il ranger ?*

Pose Noisette à côté d'une plaquette avec le jouet que tu souhaites ranger.



Encouragez votre enfant au jeu de rôle comme s'il devait ranger sa chambre : « Voici l'ours en peluche. Il fait partie des animaux en peluche. Je le pose dans le compartiment inférieur de l'étagère à côté de l'éléphant. » Félicitez votre enfant dès qu'il a bien rangé ou classé une plaquette jouet.

Demandez à votre enfant : *Quel jouet est représenté sur la plaquette ? Dans quel compartiment de l'étagère faut-il le ranger ?* Nomme le jouet, prends ensuite la plaquette en main et insère-la dans la fente du compartiment de l'étagère correspondante.

Si votre enfant hésite, les autres enfants peuvent l'aider.





Lorsqu'il range pour de vrai, vous pouvez également aider votre enfant en rassemblant les jouets dans des boîtes de couleur : par ex., les éléments de construction dans une boîte bleue, les petites voitures dans une boîte rouge, etc. Vous pouvez aussi coller des photos de ses jouets préférés sur la boîte où il devra les ranger. Vous apprendrez ainsi à votre enfant de manière ludique que certains systèmes de classement peuvent faciliter le rangement.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui pose Noisette à côté d'une autre plaquette jouet.

Fin de la partie

Lorsque toutes les plaquettes jouets sont rangées, le jeu est fini. Contrôlez maintenant avec votre enfant si les jouets sont posés dans les bons compartiments. Pour cela, ouvrez avec précaution le plateau de jeu.



Demandez à votre enfant : Est-ce que tout a été rangé correctement ? Prends les plaquettes du premier compartiment et compare-les avec les jouets qui y sont représentés. Si le jouet de la plaquette est bien représenté dessus, tu peux tout de suite la remettre dedans.

Contrôle de la même manière les deux autres compartiments de l'étagère avec votre enfant. Si un jouet n'est pas dans le bon compartiment, reposez-le devant l'étagère.

Félicitez votre enfant si tout a été correctement rangé :
Bravo ! Félicitations à tous les as du rangement ! Nous pourrons rejouer demain !

Consolez votre enfant si tout n'a pas été rangé correctement :
Ne t'en fais pas. On va regarder ensemble dans quel compartiment le jouet doit être rangé. Ainsi tout sera correctement rangé à la fin.

Variante compétition pour les professionnels du rangement

Plusieurs enfants peuvent aussi jouer ce jeu les uns contre les autres. Toutes les plaquettes jouets sont mélangées et posées faces cachées devant l'étagère. Chaque enfant choisit l'un des trois compartiments. Il doit maintenant trouver ce type de jouet parmi les plaquettes jouets cachées. L'enfant le plus âgé retourne une plaquette jouet au hasard.

Demandez à l'enfant : Est-ce un jouet du type de ceux que tu aimerais ranger ?

Ensemble, observez si l'enfant a retourné le bon jouet.

- **Oui ? Super !** L'enfant peut alors poser la plaquette face visible devant lui.
- **Non ? Dommage !** L'enfant retourne la plaquette après que tous les autres joueurs l'aient également vu. Tous essaient de bien s'en rappeler.

Puis, c'est au tour du joueur suivant qui retourne une plaquette. Dès qu'un joueur a rassemblé 4 plaquettes devant lui, il gagne le jeu. Puis, toutes les plaquettes jouets collectées ou non sont insérées dans les compartiments correspondants de l'étagère.

Variante jeu de mémoire

Toutes les plaquettes jouets sont mélangées et posées faces cachées devant l'étagère. Chaque enfant choisit l'un des trois compartiments de l'étagère. Maintenant, il doit collecter ses paires de jouets.

Dites à votre enfant : Retourne maintenant deux plaquettes jouets ! Est-ce que les deux jouets sont du même type de jouet ?

- **Oui ? Super !** L'enfant peut alors poser les deux plaquettes dans son compartiment d'étagère.
- **Non ? Dommage !** L'enfant retourne les deux plaquettes après que tous les autres enfants l'aient également vu. Tous essaient de bien s'en rappeler.

Fin de la partie

A la fin, celui qui a rassemblé dans son compartiment le plus de plaquettes gagne la partie. S'il y a égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante loto

Toutes les plaquettes jouets sont mélangées et posées faces cachées devant l'étagère. Chaque enfant choisit un coffre à jouets et le pose devant lui. Il contient 3 jouets que l'enfant doit maintenant trouver parmi les plaquettes jouets faces cachées.



L'enfant le plus jeune retourne une plaquette jouet au hasard.

Demandez à votre enfant : Est-ce que le jouet est dessiné sur ton coffre à jouets ? Regardez ensemble si l'enfant a retourné un jouet correspondant.

- **Oui ? Super !** L'enfant peut alors poser la plaquette sur le motif correspondant de son coffre à jouets.
- **Non ? Dommage !** Si le coffre d'un autre enfant contient ce jouet, l'enfant concerné peut poser la plaquette sur son coffre à jouets. S'il ne correspond à aucun coffre, insérez-le dans l'étagère de jeu.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui retourne une plaquette.

Fin de la partie

Dès qu'un enfant a trouvé ses 3 jouets et les a posés sur son coffre à jouets, il gagne la partie.

