

Une cuillère pour Martin



Une collection de jeux de mémoire et d'adresse « à croquer » pour 1 à 3 ours gourmands à partir de 2 ans.

Auteur : Eljan Reeden
Illustration : Jennifer Baule-Prinz
Durée de la partie : env. 5 minutes

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 ours-présentoir avec chapeau, 12 plaquettes « bouillie » (de 6 couleurs différentes), 1 assiette, 1 cuillère, dé, 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la motricité fine, la concentration, la capacité d'identification et le langage. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

Les créateurs pour enfants joueurs





• Le petit ours affamé avec une grande bouche ?

Super ! Tous se réjouissent pour cet enfant qui a le droit de choisir une plaquette « bouillie » et de la donner à manger à l'ours.



• Le petit ours avec le bavoir ?

Oh, le petit ours a bavé ! L'enfant prend n'importe quelle plaquette « bouillie » dans l'assiette et la pose sur la table devant le petit ours.

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

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'assiette est vide. Les plaquettes « bouillie » posées sur la table devant le petit ours sont empilées. A côté, on empile les plaquettes « bouillie » mangées par l'ours. Si cette pile est plus grande, les enfants gagnent la partie tous ensemble et se réjouissent en effectuant une véritable danse d'ours.

Se réjouir avec d'autres est une sensation qui rend fort du point de vue émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants sont encouragés dans ce qu'ils font et cela stimule les liens dans la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.



Jeu n° 2 : Miam, miam, le petit ours a une faim de loup !

Un amusant jeu de mémoire et d'adresse pour enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

Assemblez le petit ours et posez-le entre vous et les enfants. Mélanger les douze plaquettes « bouillie » et disposez-les sur plusieurs rangées. Préparez la cuillère. L'assiette et le dé ne seront pas utilisés.

Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des carottes en dernier a le droit de commencer. Il retourne deux plaquettes.

Demandez à l'enfant : Que vois-tu sur les plaquettes ?

L'enfant dit le nom des aliments. S'il a donné la bonne réponse, il est vivement félicité.

Aidez l'enfant s'il ne connaît pas le nom des aliments.

L'enfant compare ensuite les illustrations des plaquettes.

Demandez à l'enfant : Les plaquettes représentent-elles la même chose ?

• Oui !

Bravo ! L'enfant pose une plaquette « bouillie » sur la cuillère et la donne à manger à l'ours. Il garde l'autre devant lui en récompense.

• Non !

Dommage ! Les plaquettes sont de nouveau retournées.

C'est au tour du joueur suivant de retourner deux plaquettes.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été distribuées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin d'avoir la confirmation et de savoir qu'ils ont une nouvelle chance lors de la partie suivante. Cela les rend forts pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.

Jeu n° 3 : Devinez le nom de mon plat préféré ?

Un jeu amusant pour l'apprentissage du langage et du vocabulaire, pour enfants à partir de 3 ans.

Avant de jouer

Posez les plaquettes « bouillie » sur l'assiette et mettez l'assiette entre les joueurs. Le petit ours, la cuillère et le dé ne seront pas utilisés.



Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui a mangé du riz en dernier commence.

Il réfléchit pour savoir quel est son plat préféré, par ex. du gâteau au chocolat.

Ensuite, il questionne les autres enfants : *Devinez quel est mon plat préféré ?*

Ceux-ci posent chacun à leur tour une question à laquelle on ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Exemples : *Est-ce que c'est vert ? Est-ce que ça a un goût sucré ?*

Est-ce que c'est un légume ? A chaque fois que la réponse est « oui », l'enfant qui a posé la question correspondante a le droit de faire une proposition.

La proposition était-elle bonne ?

• Oui !

Super ! L'enfant a bien deviné et récupère une plaquette en récompense.

• Non !

L'enfant a mal deviné ! C'est au tour du joueur suivant de poser une question.

Si le plat préféré a été deviné, c'est au tour du joueur suivant de faire deviner son mets préféré.

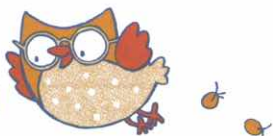
Fin de la partie

La partie se termine quand chaque enfant a joué deux fois. Chacun aligne ses plaquettes gagnées en une rangée. Celui qui aura la plus grande rangée gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jouez au détective culinaire pendant les repas ! L'enfant regarde le plat qui est dans son assiette. Dites-lui quels sont les ingrédients qui le composent. Ensuite, l'enfant ferme les yeux et ouvre la bouche. Donnez-lui juste un petit peu à manger et demandez-lui :

Qu'est-ce que tu es en train de manger ?

Ce sera plus difficile pour l'enfant, si vous lui donnez deux morceaux différents en même temps, car il devra trouver deux ingrédients, par ex. un morceau de pomme de terre et un haricot vert.



Mijn eerste spellen

Berenhonger

Spelletjes om van te smullen voor 1 - 3 snoepberen vanaf 2 jaar.

Auteur:

Eljan Reeden

Illustraties:

Jennifer Baule-Prinz

Speelduur:

ca. 5 minuten

Spelinhoud

1 beer met hoed om overeen te zetten, 12 hapjes puree (in 6 kleuren),
1 bord, 1 lepel, 1 dobbelsteen, spelregels

Lieve ouders

Van harte gefeliciteerd met de aankoop van dit spel uit de serie *Mijn eerste spellen*. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

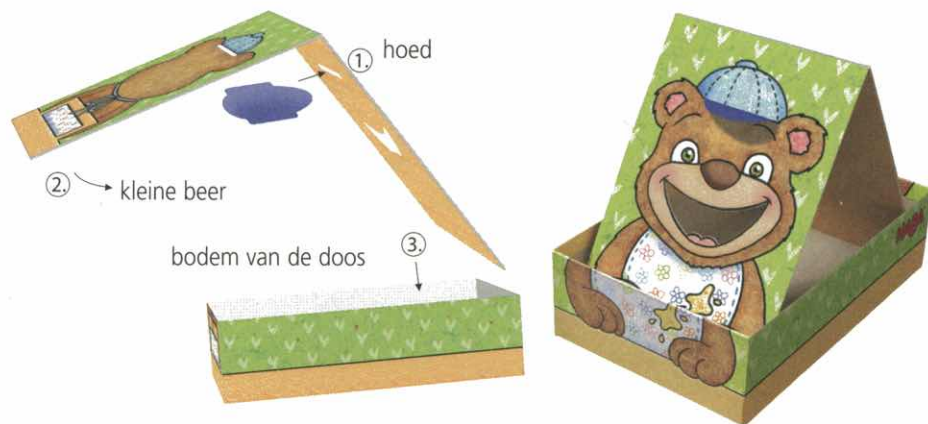
Deze handleiding geeft u veel tips en suggesties hoe u het spelmateriaal samen met uw kind kunt leren kennen en voor verschillende spellen kunt gebruiken. Hiermee worden diverse vaardigheden en vermogens bevorderd: fijne motoriek, concentratie, inlevingsvermogen en spraak. Maar bij ieder spel staat steeds 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!

Uw uitvinders voor kinderen!



De kleine beer opbouwen:



De hapjes voor de kleine beer:



rijst



aardappels



wortels



aardbeien



spinazie



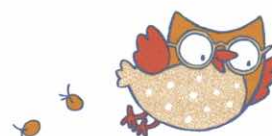
bosbessen

Vrij spelen

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Zet de opgebouwde beer neer en speel mee! Laat uw kind het voeren eens uitproberen. Dat is in het begin misschien niet zo eenvoudig, maar met wat oefening komt uw kind er snel achter hoe het de lepel met het hapje puree naar de mond van de kleine beer moet brengen. Vertel ook over de afbeeldingen op de hapjes puree. Hierbij kunt u ook vragen stellen. Bijvoorbeeld:

Eet je graag bosbessen? Vind je wortels lekker? Enz.

Bespreek ook samen hoe het beertje zou kunnen heten.



Met kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al kennen, kunt u tijdens het vrij spelen ook over ander eten of lievelingsgerechten spreken.
Bijvoorbeeld: *Wat vind je heel erg lekker? Eet je graag noedels met saus? Wat vind je helemaal niet lekker? Ken je iets dat zuur smaakt? Enz.*

Spel 1: Knor, de kleine beer heeft grote honger

Een coöperatief behendigheidsspel voor kinderen vanaf 2 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Bouw de kleine beer op en zet hem in het midden. Leg de hapjes met de bosbessen, de spinazie, de wortels en de aardbeien op het bord. De andere klodders worden niet gebruikt. De lepel ligt naast het bord. Laat zien hoe met de dobbelsteen wordt gegooid.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het laatst spinazie heeft gegeten, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: *Wat vertoont de dobbelsteen?*



• Bosbes/spinazie/wortel/aardbei?

Het kind zegt hoe het eten heet. Als hij het goed heeft gezegd, krijgt hij een flinke pluim. Help het kind als hij niet weet hoe het heet.

Daarna zoekt hij de bijpassende klodder uit en legt hem op de lepel. Nu mag de beer worden gevoerd. Als de klodder bij het voeren van de lepel valt, komt hij op tafel voor de kleine beer. Als de beide klodders van dit symbool al weg zijn, geeft het kind de dobbelsteen gewoon door.





• De hongerige kleine beer met zijn grote mond?

Geweldig! Iedereen is blij voor het kind dat nu een willekeurig hapje mag uitzoeken en aan de beer voeren.



• De kleine beer met het gevlekte slabbetje?

O jee, de beer heeft weer flink zitten knoeien! Het kind pakt een hapje naar keuze van het bord en legt op tafel voor de kleine beer.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Als het bord leeg is, is het spel afgelopen. Nu worden de hapjes van de tafel genomen en op een stapel gelegd. Daarnaast komt de stapel met de gevoerde hapjes. Als deze stapel hoger is, hebben de kinderen gezamenlijk gewonnen en maken een vrolijk berendansje door de kamer.

Samen plezier maken, maakt emotioneel sterk en zorgt voor een goed humeur! Het sterkt kinderen in hun activiteiten en bevordert de saamhorigheid van het gezin of van de groep die het spel speelt.



Spel 2: Sjonge jonge, wat heeft de kleine beer een honger

Een vrolijk voer- en geheugenspel voor kinderen vanaf 2 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Bouw de kleine beer op en zet hem in het midden. De twaalf hapjes worden omgekeerd geschud en in een vierkant neergelegd. De lepel ligt klaar; bord en dobbelsteen worden niet gebruikt.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het laatst wortels heeft gegeten, mag beginnen en draait twee hapjes om.

Vraag aan het kind: Wat is er op de hapjes te zien?

Het kind zegt hoe het eten heet. Als het het goed heeft gezegd, krijgt het een flinke pluim. Help het kind als het niet weet hoe het heet. Daarna vergelijkt het kind de afbeeldingen op de hapjes.

Vraag aan het kind: Staat er hetzelfde op afgebeeld?

• Ja!

Geweldig! Het kind legt een hapje op de lepel en voert daarmee de kleine beer. Het andere hapje mag het als beloning voor zich neerleggen.

• Nee!

Helaas verkeerd geraden. De hapjes worden weer omgekeerd.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait twee klodders om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle klodders verdeeld zijn. Elk kind legt zijn klodders op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Winnen en verliezen ... dat hoort nu eenmaal bij het spel! Wie wint is zo trots als een pauw. Wie echter verliest, is treurig, teleurgesteld en vaak zelfs boos. Toon in iedere situatie begrip voor uw kind en verheug u samen of troost het. Kinderen die zojuist hebben verloren, hebben de bevestiging en wetenschap nodig dat ze in het volgende spel weer een nieuwe kans krijgen. Zo worden ze emotioneel sterk voor de ups en downs van het leven.

Spel 3: Raad eens wat mijn lie-la-lievelingseten is?

Een grappig spel om spraak en woordenschat te oefenen voor kinderen vanaf 3 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Leg de hapjes op het bord en zet het in het midden. De kleine beer, de lepel en de dobbelsteen worden niet gebruikt.



Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het kind dat het laatst rijst heeft gegeten, begint. Het denkt aan een van zijn/haar lievelingskostjes, bijvoorbeeld chocoladepudding. Daarna vraagt het kind aan de andere kinderen: *Raad eens wat mijn lie-la-lievelingseten is?* De andere kinderen stellen nu om de beurt vragen, die alleen met "ja" of "nee" worden beantwoord. Voorbeelden: *Is het groen? Smaakt het zoet? Is het een soort groente?* Steeds als het antwoord "ja" luidt, mag het kind dat de vraag heeft gesteld een keer raden.

Was het antwoord goed?

• Ja!

Geweldig! Het kind dat gevraagd had, heeft goed geraden krijgt als beloning een hapje van het bord.

• Nee!

Helaas verkeerd geraden! Het volgende kind stelt een vraag.

Als het lievelingseten is geraden, is het volgende kind aan de beurt.

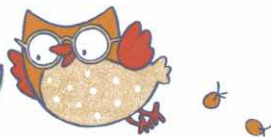
Einde van het spel

Het spel is afgelopen als elk kind twee keer een lievelingskostje heeft bedacht. Nu leggen alle kinderen ieder hun verzamelde klodders achter elkaar op een rij. Het kind met de langste rij wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Speel tijdens het middag- of avondeten voedseldetective! Het kind bekijkt het eten dat op zijn bord ligt. Vertel het uit welke ingrediënten de maaltijd bestaat. Daarna doet het kind de ogen dicht en de mond open. Geef nu uw kind een klein hapje te eten.

Vraag het daarna: *Wat ben je nu aan het eten?*

Het wordt moeilijker als het kind twee verschillende hapjes tegelijk krijgt te eten en dus twee ingrediënten moet proeven, bijvoorbeeld een stukje aardappel en een boontje.



Gebruik van de titel "Berenhonger" met vriendelijke toestemming van het atelier Rohner + Wolf, Basel.

