

## Now We Can Begin!

Play goes in a clockwise direction. The player who can count from one to three fastest begins.

On your turn, roll the dice. What does the dice show?

### • The clover leaf?

Tell the child: *"Excellent! You can feed one of the animals some clover now. Take one of your clover leaves and pat the head of any animal in the pasture. Then turn the tile over and return the clover leaf to the box."*



Help the child if they do not understand what to do.  
For the moment, the tractor stays on the same square.

### • The lamb, the calf, the piglet or the chick?

Farmer Tim has lost track in all the confusion!

Ask the child: *"Which animal did you roll and how many of them can you see in the pasture?"*

The child names the relevant animal and counts out loud how many of them they can see.

If the number is correct, praise the child. If the child does not know the name of the animal or how many of them can be seen, offer a prompt.

Next, say to the child: *"Move the tractor forward by the same number of squares as the number of animals you counted."*

Help the child if they do not understand the concept of moving the tractor around the board in a clockwise direction. Count the squares out loud together.

*What sort of square does the tractor finish moving on?*

### • On a square with clover

Say to the child: *"Great! The tractor has landed on a square with a clover. You can now feed one of the young animals. Take one of your clovers and pat the head of any of the animals in the pasture. Now flip that tile over."*

Help the child if they don't understand what to do.

Tell the child: *"Return the clover to the box."*



### • On an empty square

Tell the child: *"Oh, what a pity. You can't feed any of the animals this time."*

Console the player with the thought that they will certainly have better luck next time.



Then it is the next child's turn to roll the dice.

## End of the Game

The game ends as soon as one of the children has fed an animal with their last clover, winning the game.



## Mes premiers jeux

# Premiers chiffres à la ferme

Un premier jeu sur les chiffres et la ferme pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

**Auteurs :** Markus Nikisch & Imke Storch

**Illustration :** Susanne Schiefelbein

**Durée de la partie :** env. 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 en lui ouvrant de nombreuses perspectives.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils pour découvrir les accessoires du jeu avec votre enfant. Ce jeu permet de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : l'identification, le classement, apprendre à compter, la motricité fine, la coordination main-œil et le langage.

Avec le jeu de dé, votre enfant apprend à jouer selon des règles. Les descriptions ludiques des règles vont amener votre enfant vers le jeu de rôle et l'aider à mieux comprendre les règles du jeu et à les appliquer.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble.

## Les créateurs pour enfants joueurs

**Important:** Détachez les pièces prédécoupées des plaques avec précaution. Jetez les chutes des plaques immédiatement afin d'éviter que les enfants n'avalent des petites pièces (risque d'étouffement).



## Contenu du jeu

1 plateau de jeu (composé de 6 pièces de puzzle), 1 figurine de jeu Tracteur, 12 trèfles, 12 plaquettes de bébés animaux, 1 dé, 1 règle du 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 et comptez les objets les plus divers. Parlez de la vie à la ferme avec votre enfant, et des animaux que l'on peut y trouver. Vous favorisez ainsi le langage, la perception et l'imagination de votre enfant !

### Exercices d'observation attentive

Posez le plateau de jeu assemblé au centre de la table. Le tracteur, les trèfles, les plaquettes des bébés animaux et le dé ne sont pas utilisés.

Lisez lentement à haute voix les questions. Laissez le temps à votre enfant de réfléchir, de chercher et de compter. Ne l'aidez que s'il n'arrive pas à trouver la solution tout seul. Si une question est trop difficile, laissez-la de côté. Inspirez-vous des questions et imaginez-en d'autres.

Les exercices 1 et 2 familiarisent votre enfant avec les détails du plateau de jeu. C'est une bonne préparation à l'apprentissage du calcul que l'on retrouve dans l'exercice 3.

## 1. Chercher et découvrir les détails

- *A quels endroits la clôture a-t-elle été réparée ?*
- *Vois-tu les traces du tracteur ?*
- *Quel animal a cueilli une fleur et s'en est paré ?*
- *De qui se cache la souris ?*
- *Quel animal a volé une baie de l'arbuste ?*
- *Où la poule a-t-elle perdu une plume ?*
- *Où se trouve le canard qui cancanne ?*

## 2. Identifier et nommer les couleurs

- *De quelles couleurs sont les champignons ?*
- *De quelles couleurs sont les oiseaux ?*
- *De quelle couleur est le lapin ?*
- *Les fleurs multicolores resplendent. Connais-tu ces couleurs ?*
- *De quelles couleurs sont les baies sur les arbustes ?*



Mes premiers jeux

## 3. Apprendre à compter jusqu'à 12

- *Combien de lapins vois-tu ? (1)*
- *Compte les taupes (2)*
- *Les coccinelles sont mignonnes. Peux-tu les compter ? (3)*
- *Compte les fleurs bleues (4)*
- *Combien de taupinières trouves-tu ? (5)*
- *Les champignons rouges et blancs sont rigolos. Combien en vois-tu ? (6)*
- *As-tu déjà trouvé les oiseaux ? Compte-les ! (7)*
- *Quels beaux papillons, si colorés ! Combien en vois-tu ? (8)*
- *Oh, des baies sont tombées d'un arbuste. Combien sont tombées dans l'herbe ? (9)*
- *On voit de nombreux arbustes. Combien d'arbustes y a-t-il en tout ? (10)*
- *Compte les fleurs blanches. (11)*
- Et enfin : *combien y a-t-il de cases de chemin pour le tracteur ? (12)*

### Idée de jeu

Le fermier Tim part avec son tracteur dans les champs pour nourrir les bébés animaux. Mais les petits galopins sautent partout et le fermier Tim ne sait plus où il en est ! Pouvez-vous l'aider à compter et nourrir les bébés animaux ?

### Avant de commencer

Assemblez les pièces du plateau de jeu et posez-le au centre de la table. Répartissez les douze plaquettes bébés animaux au milieu du plateau de jeu, en les posant sur n'importe quelle case.

Posez le tracteur sur n'importe quelle case avec du trèfle. Chaque enfant reçoit trois trèfles et les pose devant lui. Les trèfles en trop sont reposés dans la boîte. Préparez le dé.



Dans le jeu, les enfants vont apprendre à compter au maximum 10 bébés animaux de chaque sorte. Le jeu sera plus facile si les plaquettes bébés animaux avec un bord vert foncé sont triées et enlevées du jeu, les enfants n'auront alors qu'à compter jusqu'à cinq.

Mes premiers jeux

## C'est parti !

Les enfants jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui peut compter le plus vite jusqu'à trois commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

### • Le trèfle ?

Dites à l'enfant : « Super ! Nourris tout de suite un bébé animal avec un de tes trèfles. Pour cela prends un de tes trèfles, puis touche avec une plaquette bébé animal de ton choix dans le champ. Retourne ensuite cette plaquette et mets le trèfle dans la boîte. »



Aidez l'enfant s'il ne sait pas ce qu'il doit faire.  
Le tracteur reste sur place.

### • L'agneau, le veau, le porcelet ou le poussin ?

Le fermier Tim ne sait plus où il en est !

Demandez à l'enfant : « Quel bébé animal indique le dé et combien en vois-tu dans le champ ? »

L'enfant nomme l'animal correspondant et compte à voix haute ceux qu'il voit. S'il a bien compté, félicitez-le chaleureusement. Aidez votre enfant s'il ne sait pas comment s'appelle l'animal et combien il y en a de visibles.

Puis dites à l'enfant : « Avance le tracteur du nombre de cases correspondant au nombre de bébés animaux que tu as trouvés »

Aidez l'enfant s'il ne sait pas comment avancer le tracteur sur le chemin dans le sens des aiguilles d'une montre. Comptez avec lui le nombre de cases à voix haute.

Où arrive le tracteur ?

### • Sur une case avec du trèfle

Dites à l'enfant : « Super ! Le tracteur est arrivé sur une case où se trouve du trèfle. Nourris un bébé animal. Pour cela, prends un de tes trèfles puis touche avec une plaquette bébé animal de ton choix dans le champ. Ensuite, retourne cette plaquette animal. »

Aidez l'enfant s'il ne sait pas ce qu'il doit faire.

Puis dites à l'enfant : « Maintenant, mets le trèfle dans la boîte. »



### • Sur une case vide

Dites à l'enfant : « Dommage, tu ne peux pas donner de trèfle à un bébé animal. »

Encouragez l'enfant et dites-lui qu'il aura plus de chance la prochaine fois.



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

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un enfant a donné son dernier trèfle à un bébé animal, c'est lui qui remporte la partie.



Mes premiers jeux

## Mijn eerste spellen

# Tellen maar!

Een beestachtig sterk telspel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar.

**Auteurs:** Markus Nikisch & Imke Storch

**Illustraties:** Susanne Schiefelbein

**Speelduur:** ca. 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. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: het herkennen en ordenen, leren tellen, de fijne motoriek, de oog-handcoördinatie en de taal.

In het dobbelspel leert uw kind voor het eerst te spelen volgens bepaalde regels. Hierbij zijn de regels speels beschreven om uw kind makkelijker vertrouwd te maken met de wereld van het rollenspel en 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.

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

### De uitvinders voor kinderen

**Belangrijk!** Duw de voorgestane onderdelen voorzichtig uit de platen. Gooi de platen vervolgens direct weg om te voorkomen dat er kleine onderdelen ontstaan, die kunnen worden ingeslikt.



Mijn eerste spellen