



Bluemini

Jeu Ravensburger®
n° 24 201 6

Illustrations :
Thierry Courtin,
Doris Lauer,
Marc Vanenis,
Christel Desmoinaux,
Nadine Hahn,
Annette Hardy.

Chers parents,

Vous venez d'acquérir ou de recevoir pour votre enfant, ce jeu de la collection

Bluemini

Prenez d'abord le temps de lire ce livret, tout spécialement écrit pour vous aider à mieux accompagner les progrès de votre petit enfant.

Puis participez avec lui au plaisir de la découverte :

- d'images spécialement réalisées pour la collection **Bluemini**
- de grosses pièces de jeu fabriquées dans un carton «tactile», non toxique et «alimentaire».
- de jeux à manipuler, observer, jouer ; placés dans la boîte, à l'intérieur de la notice ou au dos de boîte. La boîte étant souvent pour les petits, le premier élément affectif de découverte et de jeu.

JEU N° 1 : MON IMAGIER A JOUER

Votre enfant est encore petit...

Ce jeu est avant tout un sympathique jeu d'images que vous aurez plaisir à raconter à votre enfant, en lui montrant les personnages, les animaux et les objets, puis les associations par famille, enfin les repères pictogrammes auto-correcteurs, au dos de chaque carte.

Votre enfant est un peu plus grand...

Sortez du jeu les 8 cartes «famille» :



Mélangez les autres cartes et disposez-les, face visible, devant votre enfant.

Demandez-lui de retrouver les animaux, les objets, les personnages se rapportant à chacune de ces cartes «famille». S'il hésite, il peut retourner la carte, le pictogramme figuratif en couleur l'aidera à trouver la bonne solution.

JEU N° 2 : MON PREMIER JEU DE PARCOURS

Nombre de joueurs : 2

Faites d'abord observer à votre enfant le plateau de jeu ; il reprend 16 illustrations des 32 cartes de jeu. Demandez à votre enfant de rechercher ces 16 cartes, d'en choisir 5 au hasard et de les placer face visible entre les 2 joueurs. (Les cartes non utilisées sont mises de côté).

Montrez la case départ à votre enfant et demandez-lui d'y poser le pion préalablement choisi.

Faites-lui lancer le dé et compter le nombre de points affiché (1, 2 ou 3).

Aidez-le à compter les cases sur le plateau de jeu pour placer son pion au bon endroit :

- si l'illustration de cette case correspond à l'une des cartes retournées, face visible au milieu des joueurs, il la récupère et marque un point.
- sinon, il passe son tour.

Remarque : il est possible, à son tour de jouer, d'avancer ou de reculer pour tomber sur une illustration correspondant à une carte à récupérer.

La partie est finie dès qu'un joueur a terminé le parcours. Le gagnant est celui a récupéré le plus de cartes.

Nota : lorsque l'enfant se sera familiarisé avec le jeu, proposez-lui de retrouver 7 puis 9 cartes sur le parcours de jeu.