

RÈGLES DU JEU



LA SOUPE DES ÉCUREUILS



Un jeu délicieux pour compter

LA SOUPE DES ÉCUREUILS est un jeu qui fait la part belle à l'imagination de votre enfant. Jouer est une manière d'en apprendre plus sur soi-même et sur le monde alentour. En faisant semblant de préparer une soupe comme un chef, avec des ingrédients que l'on trouve dans la nature, votre enfant crée un monde de ses mains et développe son langage ainsi que ses compétences organisationnelles. Cela l'encourage aussi à se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre.

Lorsque vous jouez à *La Soupe des écureuils*, laissez votre enfant mener le jeu. S'il ne sait pas compter jusqu'à trois, comptez avec lui ! S'il veut mettre tous les ingrédients d'un coup dans la marmite au lieu de suivre la recette, ou s'il veut rajouter un vrai ingrédient en prime, encouragez-le ! Cela fait partie de l'exploration, alors comptez, et cuisinez !



L'écureuil stocke de la nourriture pour l'hiver. Aidez-le à préparer trois bonnes soupes !



Contenu : 8 cartes Recette • 1 cuillère en bois •
24 Ingrédients en bois (pissenlit, trèfle, pomme, noix,
myrtille, pomme de pin, feuille, gland, fleur)



Mise en place

- Utilisez le fond de la boîte pour faire la marmite.
- Placez les Ingrédients et la cuillère à côté.
- Choisissez une carte Recette et posez-la près de votre enfant.

Comment jouer

- 1.** Énoncez les ingrédients à votre enfant ou montrez-les lui. Comptez à cette occasion le nombre d'ingrédients de chaque type (1, 2 ou 3).
- 2.** Demandez à votre enfant de chercher les Ingrédients en bois qui correspondent. Dès qu'il en trouve un, laissez-le le placer sur la cuillère, puis dans la marmite. Aidez-le à les compter au fur et à mesure. Continuez d'ajouter les Ingrédients jusqu'à terminer la recette, en remuant de temps en temps !
- 3.** Après avoir terminé la recette, mélangez les Ingrédients et goûtez votre soupe ! Enfin, retournez la carte, videz la marmite de ses Ingrédients et choisissez une autre recette. Après trois recettes cuisinées, la partie est finie ! Il n'y a pas de gagnant ou de perdant. Amusez-vous, tout simplement !

POUR ALLER PLUS LOIN

La Soupe des écureuils propose d'autres manières de jouer, d'apprendre, d'explorer et de créer des liens !



Apprendre à trier

Repérez et trie ! Votre enfant apprend la "langue des maths" en repérant les similitudes. Invitez-le à trier les ingrédients par type : fruits, ingrédients verts...

Faites une nouvelle soupe ! Une fois que votre enfant aura appris à jouer, il sera prêt pour créer sa propre recette. Invitez-le à ajouter des petits jouets ou objets dans la marmite. Créez votre propre recette et demandez à votre enfant de lui donner un nom !

Faire semblant

Développer le langage

Chantez ! Avez-vous remarqué le pouvoir qu'une simple chanson peut avoir sur votre enfant ? Pour lui, vous aurez toujours une voix d'or, même si vous en doutez, alors chantez ! Par exemple, sur l'air de *Savez-vous planter les choux* :

*Savez-vous faire de la soupe, à la mode, à la mode,
Savez-vous faire de la soupe, à la mode de chez nous ?
On ajoute des pissenlits, à la mode, à la mode,
On ajoute ensuite des pommes...*

COMPÉTENCES SOLLICITÉES

PHYSIQUES

- Motricité fine
- Équilibre
- Coordination œil-main

COGNITIVES

- Compter et reconnaître les chiffres
- Identifier et trier

SOCIO-ÉMOTIONNELLES

- Faire semblant
- Créativité et imagination

LANGAGIÈRES

- Nommer et identifier
- Développer son vocabulaire



LA SOUPE DES ÉCUREUILS



La Soupe des écureuils est un jeu de la collection "Loki explore le monde", destiné aux enfants à partir de de 2 ans. Ce jeu simple favorise les moments privilégiés avec votre enfant. Jouez, apprenez, explorez et créez des liens !

L'équipe LOKI remercie les enfants des écoles de Ludres et d'Heillecourt pour leur participation et leurs retours sur le jeu !



Illustrations © 2017 Alistar / Conception par le Department of Recreation, LLC. © 2018 MindWare® 2140 West County Road C, Roseville, MN 55113. Ph 800.274.6123

Autrices : Sharon Lyon et Maria Peña / Illustratrice : Alistar / Édition française : Chloé Dussoutour / Graphisme français : Pierre-Emmanuel Bretagne / Traduction française : Antoine Prono / Relecture française : Maëva Debieu, Pierre-François Llorente