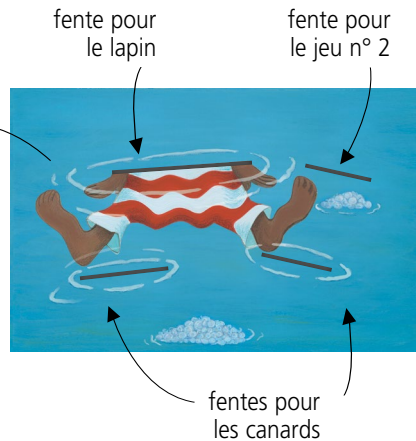


Assemblage de la baignoire:



Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Découvrez ensemble les illustrations. Parlez-lui de ce que l'on voit sur les plaquettes et tout autour de la baignoire et nommez les objets. Posez les plaquettes faces visibles à côté de la baignoire et montrez-lui que les mêmes couleurs et les mêmes symboles sont aussi représentés sur le dé. Apprenez à votre enfant comment lancer le dé et faites-lui poser dans la baignoire la plaquette correspondant au symbole du dé. Il s'initiera ainsi à classer les couleurs et les symboles.

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur tout ce qui concerne la baignoire. Par exemple :
Où est le shampooing ? As-tu vu la grenouille ? Qu'est-il arrivé à l'ours ? Que fait la souris ? etc.



Jeu n° 1 : Où sont les jouets de Trepette ?

Un captivant jeu de dé et de mémoire pour 2 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Tous les jouets de Trepette ont disparu dans la mousse du bain.
Qui peut l'aider à les retrouver ?



Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trepette et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura pris en dernier un bain plein de mousse a le droit de commencer. Il lance le dé.

Demandez à l'enfant : *Qu'indique le dé ?*

• Une couleur?

L'enfant essaie de trouver une plaquette de la **même couleur**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

• Le seau, la baleine ou le bateau ?

L'enfant essaie de trouver une plaquette avec le **même symbole**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

La plaquette retournée convient-elle ?

• Oui !

Super ! Tu récupères la plaquette et la poses devant toi.

• Non !

Ça ne fait rien. Regardez tous bien la plaquette et essayez de vous rappeler ce qu'elle indique. Ensuite, la plaquette est de nouveau retournée sur l'eau du bain.

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

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les jouets ont été récupérés. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. 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 reconfortez-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 émotionnellement pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.



Jeu n° 2 : Qu'est-ce qui nage dans l'eau ?

Un jeu de devinette pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Plouf : qui va deviner quel jouet est caché dans la mousse ?

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempette ainsi que les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a eu la peau des doigts toute plissée après un bain a le droit de commencer. Il prend une des plaquettes et regarde discrètement ce qu'elle représente.

Ensuite, l'enfant demande à son voisin de gauche :

Qu'il- y-a-t-il sur ma plaquette ? Le seau, la baleine ou le bateau ?

L'autre enfant devine et tourne le dé de manière à montrer le symbole qu'il pense être le bon. L'enfant qui a posé la question pose sa plaquette à côté du dé et ils comparent tous ensemble.

Demandez aux enfants : *Le motif représenté sur la plaquette correspond-il à celui du dé ?*

- **Oui !**
Très bien joué. L'enfant qui a bien deviné récupère la plaquette et la pose devant lui.
- **Non ! Plouf, la plaquette disparaît dans le bain moussant :**
L'enfant qui a posé la question insère la plaquette dans la fente à côté de Trempette.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il prend une plaquette et la regarde discrètement.

Fin de la partie

La partie se termine quand il n'y a plus de plaquettes sur la surface de l'eau du bain. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Une variante du jeu est de deviner les couleurs au lieu des symboles. Dans ce cas, l'enfant demande quelle est la couleur de sa plaquette et l'autre enfant doit la deviner. Le jeu sera plus facile si l'autre enfant ne devine pas mais lance le dé. C'est alors le hasard qui décide si le dé indiquera le bon symbole ou la bonne couleur.



Jeu n° 3 : Que prend Trempette avec lui dans la baignoire ?

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

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempette et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mettez dans la baignoire une plaquette de chaque sorte (un seau, une baleine et un bateau), leur couleur n'ayant pas d'importance. Le dé n'est pas utilisé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui aura les oreilles les plus propres commence.

Il regarde la baignoire et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Trempette emmène dans la baignoire un seau.

Puis c'est au tour de son voisin de gauche. Il répète la phrase du joueur précédent, la complète en nommant un autre accessoire de bain et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Trempette emmène dans la baignoire un seau et une serviette de bain.

Les enfants peuvent aussi nommer des accessoires de bain qui ne sont pas illustrés.

Si on veut rendre le jeu plus amusant, on peut même nommer des objets qui n'ont rien à voir avec le bain, par exemple des bottes en caoutchouc ou une tartine de confiture.

Fin de la partie

La partie se termine quand un enfant ne peut plus répéter la suite des objets que Trempette emmène avec lui dans son bain. On verra ce que Trempette emmènera avec lui la prochaine fois qu'il prendra un bain !

