



Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

*Meine ersten Spiele*



# Rhino Hero Junior



**Rhino Hero Junior**

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2020

# Mes premiers jeux

## Rhino Hero Junior

Un jeu de classement et d'empilement coopératif pour 1 à 4 petits héros à partir de 2 ans.

**Auteurs :** Scott Frisco & Steven Strumpf  
**Concédant de licence :** Excel Global Development  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Rédaction :** Christiane Hüpper  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes par jeu



FRANÇAIS

### 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 : observation, classement, motricité fine, coordination main-œil, équilibre et apprentissage du calcul.

Dans le jeu libre, votre enfant peut empiler une ou plusieurs tours et escalader les différents étages avec les deux figurines de héros.

Dans le jeu de classement et dans les deux jeux d'empilement, votre enfant apprend à jouer selon des premières règles facilement compréhensibles. Votre enfant sera ainsi encouragé de manière ludique à attendre son tour et à appliquer les consignes du jeu, même s'il aurait aimé avoir un autre résultat. Ici les enfants jouent de manière coopérative afin d'atteindre ensemble l'objectif. Leur sentiment d'appartenir à une communauté sera renforcé dans tous les jeux.

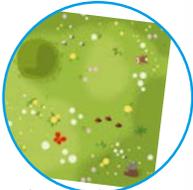
Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer et à faire des découvertes ensemble.

### Les créateurs pour enfants joueurs

**Important :** Enlevez le bandeau et séparez avec précaution les éléments de jeu des plaques avant de commencer à jouer. Pour des raisons de sécurité, jetez le bandeau et les six cadres en carton, ils ne sont pas utilisés dans le jeu.

## Contenu de jeu



plateau de jeu  
champ de fleurs



6 étages, chacun de 2 murs



8 cartes-toits



plateau de jeu chantier



bébé Spider Monkey



Rhino Hero Junior



## Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Pour mieux voir, éparpillez les accessoires de jeu sur le sol. Votre enfant aura alors assez de place pour tout examiner. Regardez ensemble les éléments de jeu de plus près. Que voit-on ?

Ensuite regardez les murs ensemble : chaque mur a deux couleurs. Deux murs avec la même combinaison de couleurs s'emboîtent pour former un étage.

Aidez votre enfant à emboîter les pièces assorties. Vous verrez qu'avec le temps il y arrivera de mieux en mieux tout seul. **Lorsque vous déplacez les étages, saisissez-les toujours du côté des échelles de secours à l'extérieur. Ainsi les parois ne peuvent pas se désassembler.**

Avant chacun des jeux, emboîtez les deux parties de la maison assorties comme indiqué. La partie peut alors commencer...



Regardez avec les enfants comment assembler les étages : chaque couleur se retrouve dans deux étages. Dans un étage, la couleur se trouvera en haut, dans le 2ème étage, en bas. Si les étages sont empilés en mettant deux couleurs identiques l'une sur l'autre, ils forment automatiquement la bonne suite de chiffres et de tailles.

Sur chaque étage, sont représentés un chiffre et le nombre d'oiseaux bleus correspondant. Comptez-les à haute voix avec les enfants. Montrez ensuite le nombre représenté à côté et dites-le à haute voix. Ceci aide les enfants à associer les quantités et le chiffre correspondant de manière ludique.



# Jeu 1 : 1, 2, 3... Les héros sont là !

Un jeu de classement multicolore

## Avant de commencer

Asseyez-vous en rond avec les enfants autour du plateau de jeu. Tournez-le de manière à voir le champ de fleurs. Répartissez les étages déjà assemblés et les cartes-toits autour du plateau de jeu de manière à voir les chiffres. Posez Rhino Hero Junior et le bébé Spider Monkey sur le plateau de jeu. Les deux cartes-toits avec le bébé Spider Monkey ne sont pas utilisées dans ce jeu, on peut les remettre dans la boîte.



FRANÇAIS

## C'est parti !

Demandez aux enfants de poser les cartes-toits de manière à ce que les briques de même couleur se trouvent placées les unes à côté des autres. Une carte-toit est posée directement contre le plateau de jeu. Les enfants jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

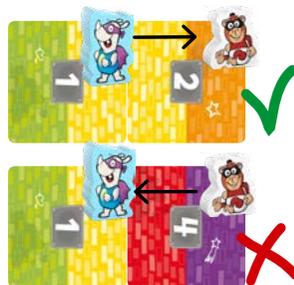
**Demandez :** *Quelle carte-toit doit-on poser ensuite ?*

L'enfant prend une carte-toit de son choix et la pose contre le champ de fleurs au début de la partie. Puis, pendant la partie, il la posera contre la carte-toit où se trouve Rhino Hero Junior. Au début de la partie, c'est la carte-toit présente sur le plateau de jeu, ensuite c'est toujours la bonne carte-toit posée en dernier. Le bébé Spider Monkey se manifeste aussitôt haut et fort, et un adulte le place sur la carte-toit qui vient d'être posée.

Tous les joueurs vérifient ensemble si c'est la bonne carte-toit qui a été posée.

**Demandez :** *Est-ce que la couleur de la nouvelle carte-toit est assortie à la carte-toit posée avant ?*

- **Oui ?** Super, la carte-toit reste posée là. Rhino Hero Junior suit aussi, et l'enfant dont c'est le tour le pose sur la carte-toit. Ensuite, tous disent ensemble le chiffre représenté sur la carte-toit.
- **Non ?** Dommage, mais ce n'est pas très grave. Le bébé Spider Monkey très pressé est replacé près de Rhino Hero Junior, et la carte-toit qui vient d'être posée est remise avec les autres.



Chaque fois que Rhino Hero Junior monte sur une nouvelle carte-toit, nommez le chiffre qui y est représenté et invitez les enfants à le répéter. Le fait de dire les chiffres tout en regardant leur représentation et la suite logique correspondante familiarise les enfants de manière intuitive avec le système numérique. Au cours de la partie les enfants apprendront aussi la suite des chiffres posés, ce qui leur apprendra à compter.



Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui cherche une carte-toit à poser. On construit ainsi au fur et à mesure la suite de chiffres de 1 à 6.

Dès que toutes les cartes-toits sont posées en une rangée, il faut classer les bons étages. On commence par la carte-toit où se trouvent Rhino Hero Junior et le bébé Spider Monkey (donc celle avec le chiffre 6).

**Demandez :** *Quel étage correspond à cette carte-toit ?*

L'enfant dont c'est le tour prend un étage et le pose à côté de la carte-toit. Ici aussi le bébé Spider Monkey est très pressé et avance directement d'une carte-toit en direction du plateau de jeu. Tous les joueurs vérifient ensemble si c'est le bon étage qui a été posé.



**Demandez :** *La couleur de cet étage correspond-elle à celle de cette carte-toit ?*

- **Oui ?** Super, l'étage reste posé là. Avance Rhino Hero Junior vers le bébé Spider Monkey.
- **Non ?** Dommage, mais ce n'est pas très grave. Recule le petit bébé Monkey très pressé près de Rhino Hero Junior, et repose l'étage que tu avais choisi avec les autres.

FRANÇAIS



Sur chaque étage, sont représentés un chiffre et le nombre d'oiseaux bleus correspondant. Comptez les oiseaux à haute voix avec les enfants. Montrez ensuite le chiffre représenté à côté et dites-le à haute voix. Ceci aide les enfants à associer les quantités et le chiffre correspondant de manière ludique.



Puis c'est au tour de l'enfant suivant de bâtir un étage.

**La partie se termine** lorsque le dernier étage est placé et que Rhino Hero Junior et le bébé Spider Monkey sont revenus sur le plateau de jeu. Bravo ! Les enfants gagnent la partie ensemble.



Maintenant que tous les étages sont bien alignés, c'est l'occasion de faire un autre jeu. Demandez aux enfants de s'asseoir le long de la rangée des étages. Asseyez-vous en face. Cachez l'une des figurines derrière un étage, de sorte que les enfants ne puissent pas la voir. Demandez aux enfants où est cachée la figurine. Demandez de différentes manières, par ex. « Pensez-vous qu'elle est derrière l'étage le plus grand ? », « derrière l'étage le plus petit ? », « derrière l'étage avec 1, 2 ou 3 ? » Vous pouvez aussi donner des indications, par ex. que Rhino Hero Junior se cache derrière l'étage vert ou le jaune.

# Jeu 2 : Empiler haut, mais pas trop !

Un jeu d'empilement rigolo avec variante vacillante

## Avant de commencer

Asseyez-vous en rond avec les enfants autour du plateau de jeu. Tournez-le de manière à voir le chantier. Posez Rhino Hero Junior sur le chantier et les étages assemblés autour du plateau de jeu. Le bébé Spider Monkey n'ose pas encore grimper, aussi il reste dans la boîte avec les deux cartes-toits sur lesquelles il est représenté. Empilez les cartes-toits restantes avec le côté toit vers le haut.



FRANÇAIS

Les enfants doivent essayer ensemble d'empiler les étages du plus grand au plus petit, et placer Rhino Hero Junior sur le toit le plus haut sans faire tomber la tour.

## C'est parti !

Les enfants jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

**Demandez :** *Quel étage est placé ensuite ?*

L'enfant prend un étage, et le pose sur le chantier au début de la partie, puis sur les étages déjà posés au cours de la partie.

Tous les joueurs vérifient ensemble si c'est le bon.

**Demandez :** *Est-ce que l'étage que l'on vient de poser est le plus grand de tous les étages ?*

- **Oui ?** Super, prends la carte-toit du dessus de la pile et pose-la sur l'étage.
- **Non ?** Dommage, mais ce n'est pas très grave. Reprends l'étage et repose-le avec les autres.





*Si vous n'êtes pas sûrs que l'étage empilé en dernier soit le bon, vous pouvez vérifier à l'aide des couleurs. Les briques de la partie supérieure des étages indiquent la couleur des briques de la partie inférieure de l'étage suivant. Si les deux couleurs correspondent, vous avez empilé le bon étage.*

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui cherche à empiler le bon étage.

## La partie se termine...

... soit si le dernier étage et la dernière carte-toit sont posés sur la tour. L'enfant qui a posé la dernière carte-toit prend Rhino Hero Junior et le place tout en haut de la tour.

... soit si la tour dégringole. Pas de chance, mais ce n'est pas très grave. Recommencez depuis le début. Vous avez pu apprendre quelque chose et vous ferez sûrement mieux la prochaine fois.



FRANÇAIS

### Variante

Si vous voulez rendre le jeu un peu plus difficile, les enfants peuvent aussi tirer la carte-toit supérieure de la pile, et devoir empiler l'étage correspondant, sans tenir compte de l'ordre de grandeur. La tour sera un peu plus chancelante et les enfants devront faire plus attention à la manière d'empiler les étages.

## Jeu 3 : Toujours plus haut !

Un jeu de mémoire et d'empilement héroïque

### Avant de commencer

Asseyez-vous en rond avec les enfants autour du plateau de jeu. Tournez-le de manière à voir le chantier. Posez les 8 cartes-toits, côté toit visible, en deux rangées de 4. Posez Rhino Hero Junior et le bébé Spider Monkey sur le chantier, et les 6 étages autour du plateau de jeu.



Les enfants doivent cette fois-ci faire preuve d'adresse et de mémoire pour construire un immeuble en empilant les étages du plus grand au plus petit et placer Rhino Hero Junior sur le toit le plus haut sans faire tomber la tour.

## C'est parti !

Les enfants jouent chacun leur tour. L'enfant le plus âgé commence et retourne une carte-toit au hasard.

**Demandez :** *Qu'indique la carte retournée ?*

- **L'étage suivant ?** (= la couleur inférieure correspond à la couleur supérieure de l'étage le plus haut actuellement et c'est le chiffre suivant qui y est représenté – au début de la partie, c'est le 1)

Super ! Empile l'étage correspondant sur les étages déjà présents (au début de la partie, pose-le simplement sur le chantier), et pose la carte-toit dessus, avec le côté toit visible. Pose Rhino Hero Junior sur la carte-toit actuellement la plus haute.

- **Un autre étage ?** (= la couleur inférieure ne correspond pas à la couleur supérieure de l'étage le plus haut actuellement et ce n'est pas le chiffre suivant qui y est représenté) Pas de chance pour le héros ! Reposez la carte-toit au même endroit, avec le côté toit vers le haut.

- **Le bébé Spider Monkey ?**

Oh là là ! Le bébé Spider Monkey doit grimper maintenant ! Prends le bébé Spider Monkey et pose-le sur la carte-toit actuellement la plus haute. S'il n'y a pas encore d'étage avec une carte-toit sur le chantier, le bébé Spider Monkey reste à sa place. Reposez la carte-toit au même endroit, avec le côté toit visible.



Ensuite, c'est au tour de l'enfant suivant de retourner une carte-toit de son choix.



*En plus de reconnaître la taille de l'étage suivant et la bonne suite de chiffres correspondante, les enfants apprennent à noter la position de la carte avec le bébé Spider Monkey. Ils entraînent aussi leur adresse en empilant les éléments de la tour et en déplaçant les figurines.*

## La partie se termine...

... soit si le dernier étage et la dernière carte-toit sont posés et que Rhino Hero Junior est placé tout en haut de l'immeuble. Tous les enfants gagnent ensemble.

... soit si la tour dégringole. Pas de chance, mais ce n'est pas très grave. Recommencez depuis le début. Vous ferez sûrement mieux la prochaine fois !