

L'œuf a dit

Jeu d'expression corporelle et d'équilibre pour 1 à 6 joueurs, de 3 à 6 ans

- la coordination gestuelle
- l'écoute et l'attention
- l'équilibre

Avec L'œuf a dit, votre enfant va exercer sa coordination gestuelle en s'amusant. En effet, l'œuf électronique parle et invite l'enfant à bouger sur des musiques rythmées. L'enfant apprend à se concentrer pour reproduire des postures en tenant toujours l'œuf bien droit. Si l'enfant penche l'œuf, il rit et c'est perdu !

L'œuf a dit propose deux modes de jeu : un jeu d'initiation pour les plus jeunes avec trois niveaux de difficulté et un jeu collectif pour bouger et jouer à plusieurs, idéal pour les goûters d'anniversaire.

Contenu

1 œuf électronique

18 cartes postures

1 personnage articulé

18 cartes gages marquées en noir agrandi et en braille

1 règle

Note aux parents

L'œuf a dit est un jeu qui permet à l'enfant d'acquérir, de façon très ludique, une véritable maîtrise de ses gestes et de ses postures, seul et à plusieurs.

L'œuf a dit est un œuf parlant, ce qui favorise l'autonomie de votre enfant. Votre enfant va vite se familiariser avec la petite voix de l'œuf qui lui donne les consignes et rit malicieusement si son geste n'est pas assez précis.

Bouton de sélection des jeux :

jeu 1 / jeu 2

À l'allumage, l'œuf se met sur le jeu 1 par défaut

Presser sur le bouton pour passer d'un jeu à l'autre

Jeu 1 - Jeu d'initiation pour les plus petits à partir de 3 ans

L'enfant observe la position du petit singe sur la carte ou du personnage articulé, puis par imitation, doit reproduire la même posture mais sans faire rire l'œuf !

Les cartes postures comportent un cadre de couleur qui correspond au niveau de difficulté de la posture.

cadre vert (poilu) = Facile

cadre orange (rugueux) = Moyen

cadre rose (mousse) = Difficile

Un jeu d'adresse et d'observation pour exercer votre enfant à des mouvements de plus en plus difficiles.

Un jeu ludique grâce à un œuf électronique qui parle, fait de la musique et rit si l'enfant le penche trop !

Matériel

Découverte de l'œuf

Proposez à votre enfant de s'exercer d'abord à tenir l'œuf d'une main et à faire des gestes en le maintenant toujours droit. Pour cela, mettre l'œuf en position « On »

et « jeu 1 ». Ne tenez pas compte de la consigne et laissez votre enfant manipuler l'œuf, afin qu'il comprenne à quel moment l'œuf rit. Ensuite, le jeu peut commencer.

- L'œuf électronique
- 18 cartes postures
- 1 personnage articulé

Pour jouer seul

Jeu progressif

Triez avec votre enfant les cartes pour faire 3 piles et placez devant lui, face cachée, la pile des cartes faciles, ou le personnage articulé.

Expliquez-lui, avant de mettre l'œuf en marche, qu'il devra suivre la consigne énoncée par l'œuf, à savoir : « Tire une carte ou observe le personnage articulé. Fais la même chose » :

L'enfant doit reproduire l'attitude du petit singe ou du personnage articulé, sans faire rire l'œuf.

- Si votre enfant réussit bien les attitudes du niveau facile, proposez-lui de jouer avec les cartes (personnage articulé) du niveau moyen puis difficile.
- S'il ne réussit pas tout de suite, vous pouvez attirer l'attention de votre enfant sur la posture du singe et sa façon de tenir l'œuf, pour qu'il parvienne à un geste plus précis. À son rythme, votre enfant va s'amuser à imiter les multiples positions du petit singe, les unes après les autres.

Il est possible que ce jeu de découverte l'amuse d'autant plus que l'œuf rit ! Laissez-le jouer ainsi, il aura plus de plaisir ensuite à réussir les postures sans faire rire l'œuf.

Des postures plus ou moins faciles à reproduire.

L'enchaînement aléatoire de ces postures va lui permettre de façon très ludique de mieux maîtriser ses gestes et sa position dans l'espace.

Pour jouer à plusieurs

Toutes les cartes sont mélangées et placées en tas face cachée sur la table, ainsi que le personnage articulé. Les enfants sont en rond et jouent chacun à leur tour. Le premier enfant, prend l'œuf qui lui dit « Tire une carte... Fais la même chose ! ». L'enfant observe la carte ou le personnage articulé et, en musique, doit imiter la posture, sans faire rire l'œuf. S'il le fait rire, il passe son tour, sinon, il gagne la carte ou un jeton et la (le) place devant lui. Puis c'est au tour du joueur suivant d'allumer l'œuf et de suivre la consigne.

Quand il n'y a plus de carte à tirer, le jeu s'arrête.

On compte les cartes (jetons) de chaque joueur, celui qui en a le plus a gagné. En cas d'égalité, on compte le nombre de cartes (jetons) de niveau difficile ou moyen, celui qui en a le plus a gagné.

Variante pour les plus habiles

Placer toutes les cartes mélangées en une seule pile. Mettre en marche l'œuf, en position « jeu 1 ». L'enfant va ainsi être amené à tirer des cartes au hasard, avec
Jeu 2 - Jeu d'ambiance collectif pour les plus grands à partir de 4 ans

Le jeu d'ambiance consiste à faire une ronde et à se passer l'œuf, bien droit, sur une musique rythmée, tout en faisant les gestes dictés par l'œuf.

Ce jeu favorise l'attention des enfants, et leur permet de développer une meilleure connaissance de leur schéma

corporel tout en acquérant une grande précision du geste.

Chaque partie est nouvelle car, à chaque tour de jeu, l'œuf énonce 15 instructions de façon aléatoire. Ainsi l'attention des enfants est maintenue tout au long de la partie.

Le jeu collectif, sur une musique rythmée, favorise également la coordination des mouvements en groupe.

Matériel

- L'œuf électronique
- 18 cartes gages marquées en braille et noir agrandi

Les enfants se placent en rond en s'écartant les uns des autres d'une longueur de bras.

L'un d'eux tient l'œuf dans sa main et le met en marche en position « jeu 2 ».

Les cartes gages sont placées sur le côté, en pile, faces cachées dans une petite boîte.

But du jeu :

Être le dernier joueur à rester dans la ronde, après avoir passé l'œuf sans le faire rire !

L'œuf a dit est maître du jeu et arbitre car c'est lui qui indique ce que les enfants doivent faire. Quand il rit, cela indique que le joueur qui le tenait l'a incliné.

Sur une musique rythmée, chaque enfant passe l'œuf à son voisin en respectant les consignes indiquées : exemple : « bras en l'air » tout le monde lève les bras et celui qui a l'œuf doit le passer à son voisin, les bras en l'air, sans faire rire l'œuf. Si l'œuf dit : « sous la jambe », tout le monde place sa main sous la jambe et celui qui a l'œuf doit le passer à son voisin sous la jambe, en le maintenant toujours droit. Tous les joueurs se passent l'œuf dans le même sens.

Quand l'œuf siffle et dit : « changez de sens », la ronde doit changer de sens et l'œuf circule en sens inverse, toujours en respectant les consignes.

Si l'enfant penche trop l'œuf, il le fait rire, il a perdu.

Variante 1

Si un enfant fait rire l'œuf, il a un gage. Il tire secrètement une carte gage, la repose face cachée sans la montrer et essaie de faire deviner aux autres enfants ce qu'il y a sur la carte en mimant ou en imitant ou par des mots.

Ensuite la ronde se reforme et s'il fait à nouveau rire l'œuf, il sort du cercle.

Les joueurs qui font rire l'œuf sortent de la ronde petit à petit.

Le dernier qui reste est le gagnant.

Variante 2

Les cartes gages ne sont pas utilisées. Le premier qui fait rire l'œuf en le passant à son voisin a perdu et sort de la ronde. Le gagnant est le dernier joueur resté en jeu.

S'il réussit, il reste dans la ronde, sinon il sort et passe un tour de jeu, puis il réintègre la ronde.