

Quelques conseils en cas de problème

Au cas où ce produit présenterait un dysfonctionnement, veuillez procéder aux vérifications indiquées.

Nature du problème	Vérification à faire
L'œuf parle bizarrement, trop vite ou trop lentement.	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si les piles sont mises en place correctement. • Changez les piles.
Après la mise en marche, aucun son ne sort.	<ul style="list-style-type: none"> • Remplacez le bouton en position Arrêt puis en position Marche. • Sortez les piles pendant une minute, puis remplacez-les. • Remplacez les piles.
Les piles ne se mettent pas bien dans le compartiment à piles.	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez que vous les insérez dans le bon sens et tournez-les le cas échéant. • Appuyez légèrement dessus en les mettant en place.
Le couvercle du logement des piles ne se ferme pas.	<ul style="list-style-type: none"> • Enclenchez les deux languettes du couvercle en pressant légèrement sur le couvercle pour le fermer.
Les instructions ne se déroulent pas normalement.	<ul style="list-style-type: none"> • Placez le bouton en position arrêt, attendez quelques secondes puis rallumez.

Important : pack et notice à conserver en cas de besoin ultérieur.

Ce symbole vous informe que ce produit fait l'objet d'une collecte sélective.

Ne jetez pas ce produit avec les ordures ménagères.

Veuillez le rapporter au centre de collecte pour son recyclage.



Pour toute question, adressez-vous au :

Service consommateurs
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 PFASTATT

©2008 Jeux Ravensburger S.A.S.

Visitez notre site : www.ravensburger.com

Jeux de
DÉCOUVERTE
Recommandé en maternelle

Expérimenter
et comprendre



S'intéresser et
s'ouvrir au monde



Grandir et
devenir autonome

L'œuf a dit...!
Fais ce qu'il te dit...mais surtout tiens-le bien droit!

Développe :

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

Jeux Ravensburger® 24 273-3
Illustrations : Christel Desmoinaux
Design : Kinetic
Rédaction : Bilkis Média

JEUX DE DÉCOUVERTE – Des jeux éducatifs Ravensburger pour développer les compétences de l'enfant

Dès son plus jeune âge, votre enfant s'intéresse au monde qui l'entoure, il observe, compare, expérimente et comprend. La collection « Découverte » Ravensburger propose des jeux qui stimulent les capacités intellectuelles de votre enfant en explorant les notions clés de son développement. Développés avec des enseignants, ces jeux sont testés auprès des enfants.

Le jeu, activité fondamentale du développement de votre enfant, favorise son épanouissement et son autonomie.

L'œuf a dit

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

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
- 18 cartes gages



Note aux parents

L'œuf a dit est un jeu qui permet à l'enfant d'acquiescer, 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.

Mise en place des piles

Ce jeu est fourni sans pile. Lors de la première utilisation ou lors du remplacement des piles, veiller à respecter les consignes ci-dessous.

Attention !

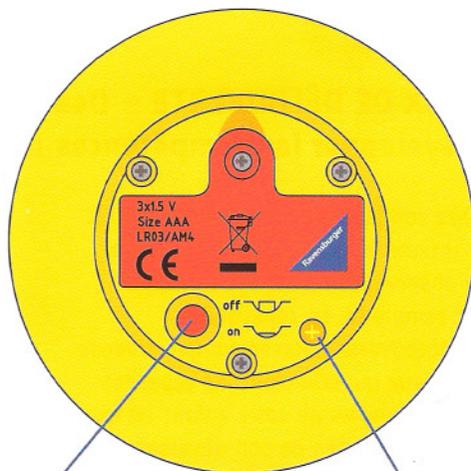
La mise en place des piles doit être

effectuée par un adulte.

Ce jeu fonctionne avec 3 piles de 1,5V de type LR03 (AAA) non fournies. Dévisser la vis du compartiment à piles. Insérer 3 piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité.

Refermer le compartiment à piles en reissant fermement la vis.

Vous trouverez plus d'informations sur le remplacement des piles en fin de livret.



Bouton Marche/Arrêt

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

Informations générales sur les piles

- Utiliser uniquement des piles 1.5V de type LR03 / AAA.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Ne pas utiliser des piles de types différents ou des piles neuves et usées ensemble ! Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines. Ne pas mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou des piles rechargeables.
- Mettre en place les piles correctement en fonction de leur polarité "+" et "-" ! Une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Il est interdit de court-circuiter les bornes de raccord.
- Nous déconseillons d'utiliser des piles rechargeables, car l'estimation correcte de l'état d'usure de celles-ci par l'unité électronique ne peut être garantie.
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'adultes !
- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Retirer les piles usagées de l'appareil et les ramener dans un centre de tri. Ne donner que des piles entièrement déchargées.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

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 et 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).

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

ensuite la ronde 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.

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, puis par imitation, doit reproduire la même posture MAIS sans faire rire l'œuf !

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

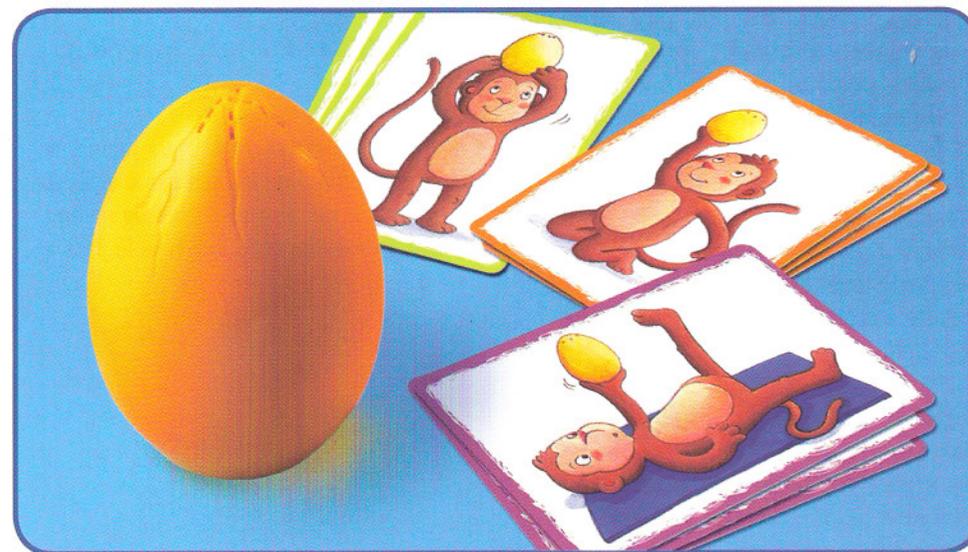
- L'œuf électronique
- 18 cartes postures

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

cadre vert = Facile
cadre orange = Moyen
cadre violet = Difficile

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 » (voir schéma p.2). 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.



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.

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

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

- Si votre enfant réussit bien les attitudes du niveau facile, proposez-lui de jouer avec les cartes 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.

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

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.

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 et, en musique, doit imiter la posture du petit singe, sans faire rire l'œuf. S'il le fait rire, il passe son tour, sinon, il gagne la carte et la 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 de chaque joueur, celui qui en a le plus a gagné. En cas d'égalité, on compte le nombre de cartes de niveau difficile ou moyen, celui qui en a le plus a gagné.

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

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 » (voir schéma p.2).

Les cartes gages sont placées sur le côté, en pile, faces cachées.

