



2+

Le Cherche et Trouve est idéal pour initier les plus jeunes au jeu de société.

● LE GRENIER

Explorer un grenier permet aux enfants de stimuler leur imagination et leur curiosité grâce à des objets anciens et des souvenirs familiaux.

● LA CHAMBRE D'ENFANT

Laisser un enfant jouer seul un moment dans sa chambre favorise son autonomie et son développement émotionnel en s'amusant à son propre rythme.

● LA CHAMBRE DES PARENTS

Découvrir la chambre de ses parents permet à l'enfant de comprendre le sentiment d'intimité et de sécurité.

● LA BUANDERIE

C'est l'espace idéal pour apprendre à l'enfant les notions de tâches ménagères et de propreté.

● LA TERRASSE

Pourquoi ne pas s'occuper d'une plante avec votre enfant ? Il faudra faire preuve de patience et de respect pour la nature.

● LA SALLE DE BAIN

Vous pouvez vous brosser les dents en même temps que votre enfant, le mimétisme peut aider à ritualiser ces actions du quotidien.

● LA CUISINE

Cuisinez avec votre enfant, il apprendra à suivre des recettes et s'amusera à malaxer toute sorte de pâte.

● LA CHAMBRE DU BÉBÉ

Ce doit être un espace calme et quand le bébé ne fait pas la sieste, ça peut être le bon endroit pour lire un livre, par exemple.

● LE SALON

Prenez un repas dans le salon pour changer. Varier les habitudes favorise la création de nouvelles interactions avec votre enfant.

● LE BUREAU

C'est un espace propice au travail, c'est l'endroit idéal pour développer ses connaissances, autour d'un jeu éducatif par exemple.



Ravensburger



Le Cherche et Trouve est idéal pour initier les plus jeunes au jeu de société.

● **CONTENU :**

30 cartes • 5 planches



MISE EN PLACE

Commencez par construire la maison comme bon vous semble avec les 5 planches. Prenez le temps de découvrir les différentes pièces de la maison et les objets qu'elles contiennent. Étalez toutes les cartes, face cachée, sur la table.

TOUR DE JEU

Le joueur* le plus âgé commence : il retourne une carte sur la table. La course commence : le premier joueur qui retrouve l'objet indiqué dans la maison en le pointant du doigt remporte la carte. Puis c'est au joueur qui a gagné la carte de retourner la prochaine carte et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

Dès que la dernière carte a été remportée, la partie prend fin. Le joueur avec le plus de cartes est déclaré vainqueur !

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

© 2025 La Maison des Maternelles
- France Télévisions

Ravensburger jeu : **23 021 1**

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr