



La bille capricieuse – deux jeux divertissants

**Simple et passionnants –
même pour les enfants qui ne savent pas encore lire**

2 à 4 joueurs

2 leuke knikkerspelen

**Eenvoudig en spannend,
zelfs voor kinderen, die nog niet lezen kunnen**

2 tot 4 spelers



Chère Maman

Vous avez certainement constaté qu'il existe beaucoup de jeux, dont fort peu cependant conviennent aux enfants qui ne savent pas encore lire. Les tout petits, de 4-7 ans, ont pour les dés un bel enthousiasme que leurs parents ne partagent pas nécessairement, car ils ont à leur lire les règlements pendant la durée de chaque partie!

Pour que vos enfants et leurs camarades puissent jouer sans vous mobiliser constamment, nous avons créé deux jeux à billes et cases colorées. Les tout petits peuvent ainsi jouer, négligeant règlements, dés et nombres, avec une **bille** et des **couleurs**:

Vert signifie avancez sur la prochaine case verte et faites rouler une fois encore la bille

Rouge signifie avancez sur la prochaine case rouge et sautez un tour

Orange signifie **reculez** sur la case orange précédente

Bleu signifie avancez sur la prochaine case bleue

Blanc signifie avancez sur la prochaine case **non colorée**

Ces quelques indications de base sont rapidement mémorisées et permettent des parties passionnantes. Pour le jeu de circulation, les feux de signalisation ajoutent un attrait supplémentaire.

Pourquoi les cases sont-elles tout de même numérotées? Pour permettre de jouer avec les dés – en famille ou entre enfants qui savent lire. Le jeu de circulation familiarise les petits usagers de la route avec les plus importantes règles du trafic. Et dans le zoo, ils apprennent à connaître de nombreux animaux.

Avant-propos

Visitons le zoo

Règle du jeu pour les enfants qui ne savent pas encore lire

Faites rouler la bille dans la piste de roulement. Elle s'arrête sur rouge, vert, bleu, orange ou blanc. Il suffit d'expliquer aux enfants la signification de ces cinq couleurs, donnée dans l'avant-propos. Chacun choisit un animal et le place sur la case rouge n° 1. Les enfants font ensuite rouler la bille, à tour de rôle, et le premier qui obtient vert commence. Il place son pion sur la prochaine case verte (n° 2) et peut relancer une fois encore la bille. Si elle s'arrête sur rouge, il avance sur la prochaine case rouge et saute ensuite un tour. C'est alors à son voisin de droite de jouer. Si sa bille s'arrête sur blanc, il avance son pion sur la première case non colorée. Et c'est ensuite au prochain joueur de lancer la bille.

Les petits trains du zoo

Celui qui s'arrête sur l'une des cases des petits trains jaunes du zoo – 5 cases chacun – avance jusqu'à la prochaine case rouge, où il saute son prochain tour.

Qui gagne?

La sortie du zoo est marquée par une case rouge. Le premier arrivé est déclaré vainqueur. Pour pouvoir se placer sur la case de sortie, il faut donc rouler la bille aussi longtemps qu'il est nécessaire pour qu'elle s'arrête finalement sur rouge.

Attention!

Entre le départ et la première case orange seulement, le joueur dont la bille s'arrête sur orange doit rejouer, car il ne peut reculer, n'ayant aucune case orange derrière son pion.

Après la case n° 12, il n'y a plus de case verte. Celui qui obtient vert avance alors de 3 cases.

Règle du jeu pour les enfants qui savent lire et préfèrent jouer avec un dé

Chaque joueur choisit un animal et le place sur la case n° 1. Pour entrer dans le zoo, il doit jeter le dé à son tour, jusqu'à ce qu'il obtienne un trois ou un six.

Prescriptions particulières pour les cases numérotées

- 2 L'hippopotame baille. Mais vous, vous n'êtes pas fatigué: rejouez une fois.

