

Jolly

Un jeu d'empilement et de classement pour 1 à 2 enfants dès 2 1/2 ans.

Idée et design : Ines Frörmelt
Durée du jeu : env. 10 minutes

Cher parents,

Ce jeu offre à votre enfant différentes activités d'éveil :

- pour les tout-petits, il sera un jeu d'empilement et d'équilibre sans règle à suivre,
- ou un jeu, avec règles expliquées, développant l'habileté manuelle et le sens des couleurs, pour 1 à 2 enfants dès 4 ans.

Contenu du jeu :

1 bateau à bascule, 1 marin, 1 bouée de sauvetage, 1 roue de gouvernail, 1 poisson, 2 pièces jaunes, 2 pièces rouges, 1 pièce bleu clair, 1 pièce bleu foncé, 1 dé à symboles

1ère possibilité de jouer :

Jeu d'empilement facile, pour 1 à 2 enfants dès 2 1/2 ans.

Le dé n'est pas utilisé.

En empilant les pièces, l'enfant apprend à maîtriser ses gestes et à reconnaître la taille et le poids des pièces.

L'enfant doit charger le bateau à bascule en empilant le plus possible de pièces de la cargaison, sans oublier le marin ni le poisson ni la roue du gouvernail.

Les enfants décident eux-mêmes dans quel ordre les pièces doivent être empilées.

- Si un seul enfant joue, il devra essayer d'empiler le plus possible de pièces sur le bateau à bascule.
- Si deux enfants jouent, chacun choisit, à tour de rôle, une pièce en bois et essaie de la poser sur le bateau à bascule.

Est-ce que toutes les pièces vont pouvoir être empilées ?

2ème possibilité :

Jeu avec règle, pour 2 enfants dès 4 ans.

But du jeu :

Charger le bateau à bascule. Celui qui réussit en premier à poser toutes ses pièces, gagne la partie.

Préparatifs :

Poser le bateau à bascule entre les deux joueurs. Préparer le dé.

Partager les pièces à empiler :

- Le joueur A prend le marin et la roue du gouvernail plus une pièce bleue longue, une pièce jaune de longueur moyenne et une petite pièce rouge.
- Le joueur B prend la bouée de sauvetage et le poisson et aussi 3 pièces : une pièce bleue longue, une pièce rouge de longueur moyenne et une petite pièce jaune.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui a le marin a le droit de commencer. Il lance le dé.

Le dé indique quelle pièce de sa propre réserve doit être posée sur le bateau à bascule :



Le marin monte à bord



Le dé tombe sur une couleur :

rouge = pièce rouge ou roue du gouvernail

bleu = poisson, pièce bleue clair ou bleu foncé

jaune = pièce jaune



Si le dé tombe sur la case vide, aucune pièce ne sera posée.



Si un joueur n'a plus de pièce correspondante à la couleur du dé, il doit passer son tour. C'est le tour de l'autre joueur.



Si le dé tombe sur la flèche tournante, il faudra retirer n'importe quelle pièce du bateau à bascule et l'ajouter à sa propre réserve.

Le bateau se renverse en étant chargé ? Les pièces qui tombent doivent être remises dans sa propre réserve.

Fin du jeu :

Celui qui réussit en premier à poser toutes ses pièces sur le bateau, gagne la partie.