

Caroline la chenille

Un jeu de mémoire avec des dés multicolores pour 2 à 5 enfants de 4 à 8 ans.



Idée : Jürgen Höfs
Illustration : Gisela Dürr
Durée de la partie : env. 10 minutes



Caroline est une chenille bien particulière ! Beaucoup de ses amis prétendent qu'elle est la seule chenille arc-en-ciel au monde. D'autres disent que c'est une magicienne parce qu'elle change de couleur tous les jours. Et tous ont raison : Caroline peut se parer des plus belles couleurs, comme celles d'un arc-en-ciel, et se métamorphoser sans arrêt comme si elle était enchantée. Tous sont en admiration devant Caroline, car elle est vraiment unique.

Contenu

- 1 chenille « dés »
- 11 feuilles de trèfle
- 16 cartes
- 1 règle du jeu

Idée

En frottant les dés de la chenille entre les paumes de tes mains et en laissant retomber la chenille, tu obtiens quatre couleurs. Si tu as une bonne mémoire et si tu retournes les bonnes cartes dans le bon ordre, tu récupères une feuille de trèfle.

Le but du jeu est de récupérer en premier trois feuilles de trèfle.

*récupérer trois
feuilles de trèfle*

*poser les cartes,
faces cachées,
préparer la chenille
et les feuilles de
trèfle*

*mélanger les dés de
la chenille*

retourner une carte

*mauvaise couleur =
tour fini*

*bonne couleur =
retourner une autre
carte*

*quatre bonnes
couleurs = feuille de
trèfle*

joueur suivant

*trois feuilles de trèfle
= victoire*

Préparatifs

Mélanger les cartes et les poser sur la table, face cachée, sur quatre rangées en faisant attention à ce qu'aucune carte ne se chevauche.
Préparer la chenille et les feuilles de trèfle.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux ramper comme une chenille a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en mélangeant les dés comme expliqué plus haut.

Tu essaies maintenant de trouver dans le bon ordre les cartes qui correspondent aux quatre couleurs des dés de la chenille. Commence par la couleur du premier dé qui est placé à côté de la tête de la chenille et retourne n'importe quelle carte.

As-tu trouvé la bonne couleur ?

- **Non ?**

Domage ! Repose la carte, face cachée, après que les autres joueurs l'aient également vue. Ton tour est fini.

- **Oui ?**

Bien joué ! Laisse la carte posée face visible et retourne une autre carte. Tu retournes autant de cartes qu'il faut pour obtenir le bon ordre des couleurs. Lorsque tu retournes une carte avec la mauvaise couleur, ton tour s'arrête aussitôt.

Si tu as trouvé les quatre couleurs dans le bon ordre, tu prends une feuille de trèfle en récompense.

Tu retournes ensuite ces quatre cartes de nouveau faces cachées.

C'est alors au tour du joueur suivant de mélanger les dés de la chenille.

Fin de la partie

La partie est finie quand un joueur a récupéré en premier trois feuilles de trèfle : c'est lui le gagnant.