

Monster Speziale

Jeu éducatif

4578

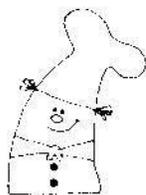
Amusant jeu éducatif pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans.

Principe du jeu : Le joueur qui sait déjà calculer, qui a un peu de chance aux dés et une bonne mémoire peut réunir le plus de pizzas.

But : Notions de calcul, mémoire.

Matériel : 1 plateau de jeu, 1 nappe à poser sur le plateau, 1 plat à pizza, 4 cloches, 50 morceaux de pizza, 12 pizzas (rondelles en carton), 1 dé (numéroté de 1 à 4), 1 sac en tissu, 1 pizzaiolo : Pepino, 1 monstre.

- Déroulement :**
- Ouvrir le plateau de jeu, y poser la nappe, placer le plat à pizza au milieu, mettre des morceaux de pizza dedans et mettre des pizzas (rondelles en carton) dans le sac en tissu.
 - Chaque joueur tire une pizza du sachet et pose celle-ci sur le dessin représentant son assiette.
 - Placer Pepino et le monstre sur deux cases au choix.
 - Recouvrir les pizzas à l'aide des cloches.
 - Lancer 1x le dé.
 - Après le lancer, regarder le nombre de points et décider sur quelle case on veut arriver et si les manipulations sont à effectuer avec Pepino ou avec le monstre.
 - Pepino : arrivée sur une case avec des morceaux de pizza : on peut alors enlever autant de morceaux de pizzas du plat qu'en comporte la case.
 - Le monstre arrive sur une case avec des morceaux de pizza : le monstre mange les morceaux de pizza ; il faut donc retirer de sa réserve personnelle autant de morceaux de pizza qu'en comporte la case.
 - Pepino sur la case avec point d'interrogation : prendre un nombre de morceaux de pizza au choix dans le plat.
 - Monstre sur la case avec point d'interrogation : prendre un nombre de morceaux de pizza au choix dans sa réserve personnelle et le remettre dans le plat.
 - Monstre/Pepino sur une case avec pizza entière : soulever une cloche au choix et montrer l'assiette qui est dessous à tous les joueurs. Remettre la cloche en place.
 - Monstre/Pepino sur une case avec flèche de couleur : tourner la nappe, avec les pizzas et les cloches, d'1 place dans le sens indiqué par la flèche. Puis soulever une cloche au choix et montrer à tous les joueurs la pizza qui se trouve dessous.
 - L'enfant suivant lance le dé.
 - La pizza du joueur (celle qui se trouve devant lui) est-elle complète ? Soulever la cloche et comparer le nombre de morceaux de pizza sur l'assiette avec le nombre de morceaux rassemblés. Le nombre coïncide ? Enlever la pizza de l'assiette, remettre les morceaux de pizza dans la poêle. Prendre une nouvelle pizza, montrer aux autres joueurs, placer sur l'assiette et recouvrir avec le couvercle. Le nombre ne coïncide pas ? Remettre tous les morceaux rassemblés dans la poêle. La pizza est à nouveau recouverte à l'aide de la cloche.
 - L'enfant suivant lance le dé.



Fin du jeu : Le gagnant est le joueur qui est parvenu le premier à composer trois pizzas.

A partir
de 6