

Ene Mene Muh

Mein erster Spielspaß!

Fred im Beet

Julien au jardin • Gino nel giardino



Das Spiel fördert:

Farbverständnis, Feinmotorik und Interesse für Natur

Affectation des couleurs, motricité fine et découverte des fleurs

Associazione dei colori, motricità fine e conoscenza dei fiori



Julien au jardin

Un jeu pour 2 à 6 petits jardiniers à partir de 3 ans
Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Les petits Jardiniers plantent leur Jardin avec énormément d'amour. Tout serait parfait sans la présence de la taupe Julien, qui passe son temps à creuser sa taupinière et à en sortir son museau de manière effrontée. C'est pourquoi les Jardiniers essaient de cueillir aussi vite que possible toutes les fleurs, avant que le trouble-fête ne retourne tout le parterre de fleurs.



But du jeu

Les joueurs essaient de planter leurs fleurs de diverses couleurs dans leur parterre, avant que la taupe Julien n'atteigne sa dernière taupinière.

Préparatifs

Posez la boîte de jeu de manière bien accessible au milieu de la table et placez-y la planche de jeu. Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les fleurs à insérer des planches prédécoupées et placez-les à côté du jeu, de manière bien accessible pour tous les joueurs. Placez la taupe Julien sur la **case départ** entourée en rouge.



Ene Mene Muh

Le jeu peut se jouer de manière coopérative ou compétitive.

Déroulement du jeu coopératif : vous jouez tous ensemble contre la taupe Julien.

À l'aide de la comptine d'élimination **ÉNE, MÈNE, MÉ, C'EST TOI QUI Y ES !**, le plus jeune des joueurs détermine qui commence.



La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le dé que vous avez lancé indique une couleur, vous avez le droit de planter une fleur de cette couleur dans votre parterre. Pour cela, vous insérez la fleur de la couleur voulue dans la fente pratiquée sur la planche de jeu.



Si votre dé indique la **taupe**, cette dernière avance d'1 case en direction de la cible.



Si votre dé indique la **coccinelle** (joker), vous avez le droit de planter une fleur de votre choix.

Remarque : une fois toutes les fleurs de la couleur indiquée par le dé plantées, vous ne pouvez malheureusement plus en ajouter. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé et de tenter sa chance.

Fin du jeu

Vous avez gagné, si vous êtes arrivé à planter toutes les fleurs **avant** que la taupe Julien ne saute dans sa taupinière au milieu de la planche de jeu. La taupe Julien effrontée remporte la partie, si elle est arrivée à sauter dans sa taupinière **avant que vous** n'ayez planté toutes les fleurs.



Déroulement du jeu compétitif : vous jouez chacun contre la taupe Julien.

Pour cela, vous composez tout d'abord votre bouquet de fleurs dans les couleurs de votre choix.

Pour une partie à 4, chacun des joueurs prend 5 fleurs

Pour une partie à 3, chacun des joueurs prend 6 fleurs

Pour une partie à 2, chacun des joueurs prend 10 fleurs

Le dé est lancé à tour de rôle. C'est le dé qui décide la couleur de la fleur devant être plantée dans le parterre. Dans ce cas aussi, la taupe Julien est votre adversaire et la coccinelle votre joker. Gagne celui d'entre vous étant le premier à n'avoir plus aucune fleur. La taupe Julien remporte la partie si elle est arrivée à sauter dans la dernière taupinière, avant que le premier joueur n'ait planté toutes ses fleurs.

Remarque à l'attention des parents :

Dites aux enfants le nom des fleurs et leur couleur. Au cours de la prochaine promenade, les enfants reconnaîtront sans aucun doute l'une ou l'autre des fleurs. Et – qui sait ? – peut-être verront-ils même Julien qui vient de disparaître dans sa taupinière ! Sur les fleurs à insérer, les enfants voient également les fleurs ayant des racines et celles ayant des bulbes.