

Jeu Habermas N° 4390

Drôles d'engins

Un jeu de dé à couleurs pour **2 à 6** enfants **à partir de 3 ans**.

Durée du jeu : environ dix minutes

Conception du jeu : Dirk Hanneforth

Conception graphique : Astrid Krömer

Sur les cartes, vous voyez des véhicules rigolos - mais il leur manque les roues ! Avec un peu de chance au dé, vous complèterez bientôt vos cartes.

Contenu de la boîte :

13 cartes montrant des véhicules

30 roues colorées

1 dé à couleurs

Règle résumée :

But du jeu :

Chaque enfant s'efforce de réunir le plus grand nombre de roues sur les cartes.

Préparatifs :

cartes au milieu,
préparer roues et
dé

Les **cartes** montrant des véhicules sont placées au milieu de la table. Les **roues** et le **dé à couleurs** sont préparés.

Règle du jeu :

lancer une fois le
dé

Qui sait rouler le plus longtemps un „R“ sans reprendre son souffle ? Tu commences. **Lance une fois le dé.**

prendre une
roue, la poser

- Prends une **roue de la couleur montrée sur le dé**. Pose-la à un **endroit de la même couleur** (garde-boue) sur **n'importe quel véhicule**.

orange = joker

- Le dé montre du **orange** ? C'est la **couleur du joker**. Prends une des **roues préparées** et pose-la au **bon endroit sur n'importe quel véhicule**.

il n'y a plus de
roues de la
bonne couleur :
2ème essai

- S'il **n'y a plus de roues de la couleur montrée par le dé** sur la table, tu peux tenter une **deuxième fois ta chance**. Si le dé montre à nouveau une couleur qui n'est plus sur la table, alors tu n'as pas de chance : tu passes le dé à ton voisin.

le véhicule est
complet :
le prendre

Lorsque tu poses la **dernière roue** sur un **véhicule**, tu peux **prendre** celui-ci. Certains véhicules sont rapidement complets : une roue suffit et ils sont prêts.

Toutes les roues
ont été utilisées ?
Qui en a le plus
grand nombre ?

Fin du jeu :

Le jeu s'achève lorsqu'il **ne reste plus de roues**.

C'est toi qui en a rassemblé **le plus** ? Tu as gagné !

Les enfants qui ne savent pas encore compter aussi loin enlèvent toutes les **roues** de leurs **cartes** et **les placent en une longue rangée**. Comparer les rangées. L'enfant qui a la plus longue a gagné.

Plusieurs enfants ont rassemblé le même nombre de roues ? C'est celui qui a le plus grand nombre de cartes qui gagne.

moins d'objets
en jeu, supprimer
le dé, classer les
roues

Jeu de classement pour les tout-petits

On prend **huit cartes au hasard** et les **roues** qui leur correspondent. Les autres objets du jeu restent dans la boîte.

Les enfants observent les cartes et placent les **roues au bon endroit**.

