

# Ludanimo

## F Règle du jeu

**3 jeux pour les tout-petits :  
jeu de parcours, jeu de mémo  
et jeu d'équilibre.**



### Contenu du jeu :

1 dé « animaux », 1 dé « couleur », 15 cubes « forme » (5 carrés, 6 ronds et 4 triangles), dont la couleur est définie par la pastille qui figure sur le dessus, 6 animaux.

### Jeu 1 - 2 à 4 joueurs Promenade des animaux



#### Matériel

15 cubes « forme », 1 animal par joueur, 1 dé couleur.

#### Préparation du jeu

Les 15 cubes « forme » sont disposés en parcours en respectant la série de couleurs rouge/vert/bleu. Le premier cube est obligatoirement un cube « forme carré » à pastille rouge. Les animaux sont posés sur le premier gros cube « forme carrée » avec pastille rouge.

#### Déroulement du jeu

Les enfants lancent le dé à tour de rôle. Leurs animaux avancent jusqu'au prochain cube de la couleur obtenue sur le dé.

Si un animal est déjà sur le cube où il souhaite aller, l'animal qui arrive doit se positionner à côté du premier. S'il fait tout tomber, il recule et seulement lui jusqu'au cube de la couleur de son dé. Les autres animaux restent en place. En fin de parcours, si le dé annonce une couleur qui n'est plus disponible sur le parcours devant le joueur, le joueur passe son tour.

#### Qui gagne ?

Le joueur qui arrive en premier sur le dernier cube gagne la partie. Il faut arriver pile dessus et donc que la couleur du dé corresponde à la couleur du dernier cube, sinon le joueur recule jusqu'au cube de la couleur de son dé.

### Jeu 2 - 2 à 4 joueurs Cache cache

#### Matériel

6 plus gros cubes « forme » (3 carrés et 3 ronds),  
1 dé « animaux », 6 animaux.

#### Préparation du jeu

Les 6 cubes « forme » sont posés au centre du jeu. L'adulte cache sous les 6 cubes « forme » les 6 animaux aléatoirement.





mo

## Règle du jeu (F)

### Déroulement du jeu

Le premier enfant lance le dé, tente de trouver l'animal désigné par le dé en soulevant un cube « forme » au choix.

- Si l'animal recherché est bien celui qu'il découvre, il gagne l'animal qu'il place devant lui.
- Si l'animal recherché n'est pas celui trouvé sous le cube ou s'il n'y a pas d'animal, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Et ainsi de suite...

#### Cas spécial :

Lorsque le dé indique un animal déjà découvert, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

#### Qui gagne ?

L'enfant qui découvre le plus d'animaux gagne la partie.



### Jeu 3 - 1 à 4 joueurs Badaboum des animaux

#### Matériel

15 cubes « forme », 6 animaux.

#### Préparation du jeu

Le matériel est posé devant les joueurs à leur portée de main.

Le gros cube « forme carrée » carré est posé au centre de l'espace de jeu.

#### Déroulement du jeu

##### Version 1 :

Les enfants choisissent à tour de rôle le cube ou l'animal de leur choix et les empilent les uns au dessus des autres, les uns dans les autres. Le joueur qui fait tomber la pyramide perd la partie.

##### Version 2 :

Avec 1 dé « couleur » et 1 dé « animaux ».

Les enfants lancent les 2 dés à tour de rôle.

Le dé « couleur » définit le cube que l'enfant doit prendre et poser.

Le dé « animal » définit l'animal que l'enfant doit prendre et poser.

A chaque tour, le joueur choisit de prendre un cube ou un animal correspondant au lancer de dés.

Si, en fin de partie, aucun cube ni animal n'est plus disponible parmi le choix proposé par les 2 dés, le joueur passe son tour.

Les éléments s'empilent les uns au-dessus des autres, les uns dans les autres... afin de former une pyramide.

Le joueur qui fait tomber la pyramide perd la partie.

