

Jeu Habermaab n° 4207

Tu-Tut

Un jeu d'éveil pour les **tout-petits dès 2 ans.**

Idée : Markus Niklisch

Illustration : Jutta Neundorfer

Durée du jeu : env. 10 minutes

Cher parents,

Ce jeu va permettre à votre enfant de faire de nombreuses expériences :

- Il s'exercera à faire avancer et reculer deux petites voitures sur le plateau de jeu.
- Il se rendra à la station-service pour faire le plein d'essence.
- Il s'amusera à tourner la colonne des feux de signalisation dans un sens ou dans l'autre.
- Vous pourrez l'initier à un premier et simple jeu pour 2 personnes dont la règle est jointe au jeu.

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu en bois comprenant deux routes

Les pièces ci-dessous sont fixées sur le plateau de jeu :

- 2 voitures
- 1 colonne de feux de signalisation
- 1 pompe à essence
- 1 flèche tournante



1ère suggestion : libre jeu

En laissant libre cours à leur imagination et en jouant les enfants exercent leur première motricité : ils saisissent les objets spécialement conçus pour leurs petites mains, les font avancer, reculer et tourner dans un autre sens.

Jouez avec votre enfant, en imitant les bruits typiques des voitures, en lui montrant comment faire le plein et tourner la colonne des feux de signalisation, aidez-le à développer ses sens, son langage et sa passion pour les jeux.

2ème suggestion : un premier jeu pour 2 personnes

Tu-tut : tu prends ta petite voiture pour aller du parking à la maison. Mais il faut faire attention aux feux rouges : tu continues ton chemin seulement si le feu est vert. Si tu n'as plus d'essence, vas vite faire le plein à la station-service et remplir ton réservoir.

But du jeu :

Quelle voiture sera la plus rapide et arrivera en premier à la maison ?

Préparatifs :

Chacun des joueurs choisit une **voiture** et l'amène au **parking de sa couleur**. Les voitures sont tournées dans le sens de la marche : elles peuvent démarrer sans perdre de temps.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence en faisant tourner la **flèche tournante**.

Sur laquelle des quatre cases la flèche vient-elle atterrir (c'est la pointe de la flèche qui compte ?

- Sur la voiture ?

Bravo : en disant "tu-tut" tu avances ta voiture d'une case.

- Sur le jerrycane d'essence ?

Le réservoir est presque vide ! Il faut que tu amènes ta voiture à la **station-service** et que tu fasses le plein. Il peut arriver que tu sois obligé de faire demi-tour et de faire le trajet en sens inverse.

Tu ne feras tourner à nouveau la flèche tournante qu'au prochain tour. Si elle tombe alors sur la case avec la voiture, tu fais faire demi-tour à ta voiture et l'amènes sur la case placée directement en face de la station-service. Si la flèche tombe sur le symbole du jerrycane, tu n'avances pas.

La case-feux de signalisation :

Lorsqu'une voiture arrive sur la case-feux, tu es presque arrivé au but. Au tour suivant, tu devras tourner les feux dans l'autre sens. Tu n'as le droit de rentrer la voiture au garage que si le feu est vert. S'il est au rouge, tu dois attendre.

Attention :

- Dès que tu es sur la case-feux, tu ne fais plus tourner la flèche tournante.
- Les feux sont toujours observés du côté tourné vers le plateau de jeu. Le point marqué de l'autre côté ne compte pas pour ce jeu.

Fin de la partie :

Celui qui arrive en premier à la maison gagne la partie.

Variante :

Pour rallonger un peu le jeu, on peut aussi prendre la maison comme case de départ. Il faut alors d'abord aller au parking, faire faire demi-tour à la voiture et revenir. La colonne des feux devra être tournée aussi bien à l'aller qu'au retour. Les autres règles restent les mêmes que précédemment.

N.B. :

Après être sorti de la station-service, il faut faire attention à tourner sa voiture dans le même sens que celui où elle se trouvait avant de bifurquer à la station-service.