

4-7
ans

2
4

15
min

SYLLABUS

La course aux souvenirs !

Ce matin, au réveil, les animaux astronautes, Tigre, Panda, Crocodile et Pieuvre, ont réalisé qu'ils n'arrivaient plus à se souvenir de leurs rêves. Dommage, car ils étaient remplis de merveilleuses images ! Heureusement, il existe une solution... enfiler leurs tenues d'astronautes et voyager d'image en image à travers le ciel pour reconstituer leurs rêves perdus. Les gentilles étoiles et la lune sont là pour illuminer le chemin et faire scintiller leurs souvenirs disparus !

CONTENU



49 cartes Image dont 1 carte Lune
(recto/verso)



5 Grilles du Ciel (recto/verso)



20 jetons Étoiles
(4 couleurs x 5)



4 pions Astronaute



1 pion Lune

BUT DU JEU

Être le premier astronaute à collecter les 5 étoiles de sa couleur et à atteindre la lune.

MISE EN PLACE

Choisissez une Grille du Ciel et formez un quadrillage de 5 x 5 cartes Image en prenant soin de positionner la carte Lune au bon endroit.

Chaque joueur choisit le pion Astronaute qu'il préfère et la couleur d'étoiles associée.

Placez les pions Astronaute, le pion Lune et les étoiles de couleur comme indiqué par la Grille du Ciel.

Les étoiles non-utilisées restent dans la boîte.



Exemple : mise en place pour 3 joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but des astronautes est de se déplacer de case en case pour aller collecter les 5 étoiles de leur couleur.

Pour avancer son astronaute, il faut observer l'image sur laquelle il se trouve et nommer un mot en rapport avec celle-ci, puis déplacer son astronaute d'autant de cases qu'il y a de syllabes dans le mot ; il ne peut pas s'arrêter avant.

- Les déplacements s'effectuent horizontalement ou verticalement, les diagonales sont interdites.
- Il est permis de passer ou de s'arrêter sur une case occupée par un autre joueur.
- Revenir sur une case déjà franchie pendant son tour est interdit.



Exemple : Félix annonce « Crocodile », un mot constitué de 3 syllabes « CRO-CO-DILE », et déplace donc son astronaute de 3 cases pour se rapprocher d'une autre étoile de sa couleur. Il doit se déplacer du nombre exact de cases et ne peut pas s'arrêter avant.

En fonction de votre stratégie et du nombre de cases que vous souhaitez traverser, vous pouvez varier les mots utilisés. Les synonymes sont aussi les bienvenus pour être le plus rapide à collecter ses étoiles.



Exemple : vous pouvez annoncer « AL-LI-GA-TOR » pour vous déplacer de 4 cases ou encore « DENTS » pour vous déplacer d'une seule case.

Si votre astronaute s'arrête sur une case où se trouve une étoile de votre couleur, récupérez l'étoile. S'il s'arrête sur une case avec une étoile de couleur adverse ou sans étoile, rien ne se passe. Une fois votre déplacement terminé, le joueur suivant entame son tour.

Quand un astronaute a collecté ses 5 étoiles, il doit encore se rendre sur la case Lune.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un astronaute atteint la lune avec ses 5 étoiles, la partie se termine.

On finit le tour de jeu pour que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois : tous les astronautes qui atteignent la lune avec leurs 5 étoiles lors de ce dernier tour récupèrent leur rêve et gagnent la partie !

NOTES

Ce jeu s'adressant à de jeunes enfants, et dans un but de simplicité, nous vous recommandons de jouer avec les syllabes orales. C'est-à-dire de décomposer les mots tels qu'on les prononce au quotidien... de la manière la plus naturelle possible.

Petite astuce : demandez aux enfants de frapper dans leurs mains à chaque son que le mot comporte.



Exemple : pour le mot « Dromadaire », on comptera 3 syllabes : « DRO-MA-DAIRE ».
Pour le mot « Piano », on comptera 2 syllabes : « PIA-NO ».

En cas de désaccord, entendez-vous sur la manière qui vous semble la plus correcte pour décomposer le mot.



0-3

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



Données et adresse à conserver.
05-2023

Auteurs : Urtis Šulinskas & Harris Tsagas
Illustrations : Wouter Pasman



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

® & © GIGAMIC 2023



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com