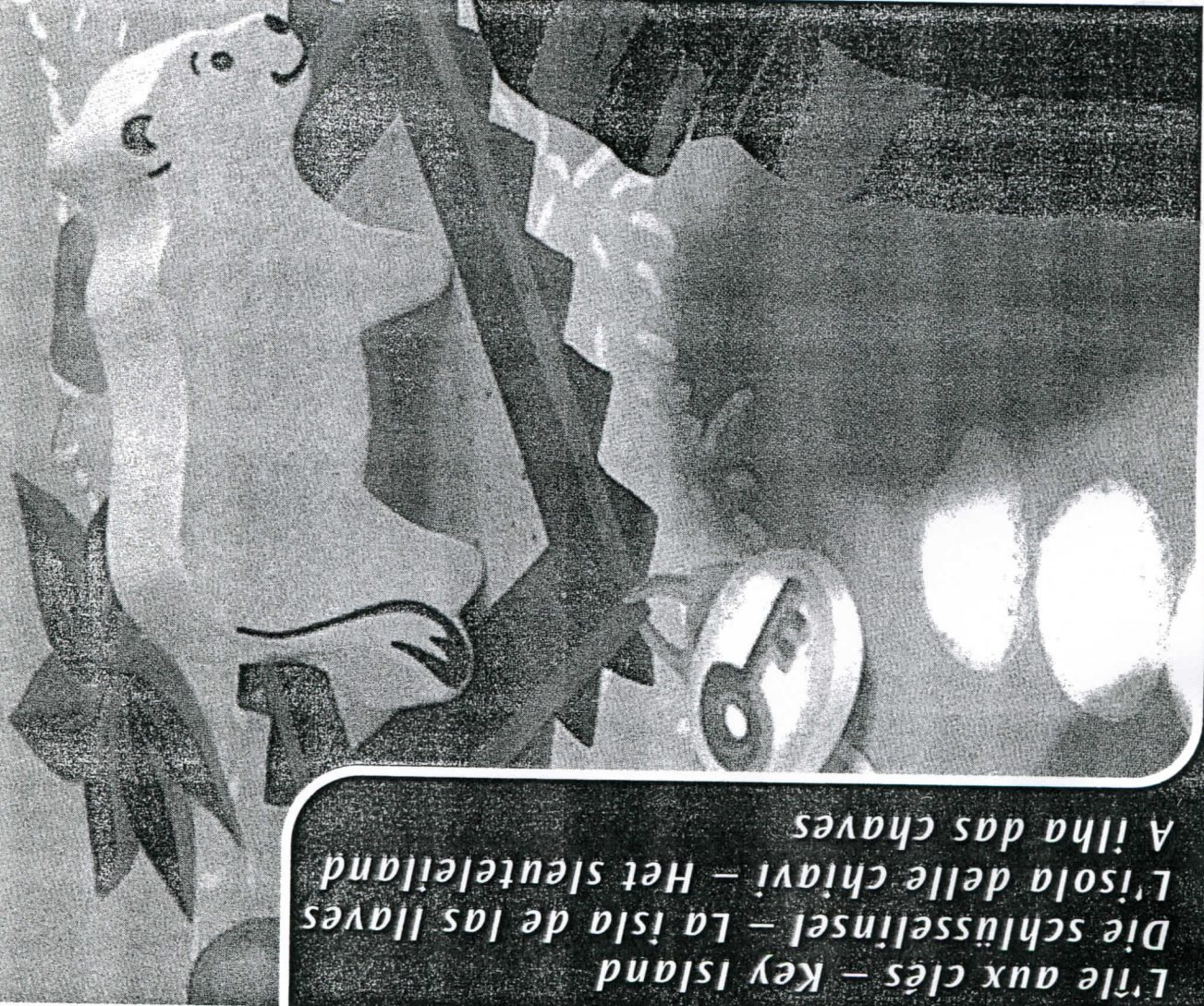


Jeu de société qui, à l'inverse de jeu classique où il y a un gagnant et un perdant, est basé sur le principe de l'entraide et permet aux enfants de mettre leur esprit de compétition et de stratégie au service d'un objectif commun.

L'île aux clés – Key Island
 Die Schlüsselinsel – La isla de las llaves
 L'isola delle chiavi – Het sleuteleiland
 A ilha das chaves



Objectifs

- Coopérer pour arriver au but, il n'y a pas 1 gagnant mais 4.
- Être solidaire en aidant ses partenaires à avancer.
- Respecter une consigne.
- Observer pour prendre le chemin le plus rapide.

Niveau d'utilisation

À partir de 5 ans.

Matériel

- 1 plan de jeu cartonné (39 × 39 cm).
- 4 pions de jeu en bois en 4 couleurs (H. : 4cm / Ø : 1,8 cm).
- 1 lionceau en bois (L. : 6,5 cm / H. : 3,5 cm).
- 1 monstre en bois (H. : 7 cm).
- 12 pierres en carton.
- 4 clés en carton.
- 1 dé à 6 faces (1, 1, 2, pierre, monstre, étoile).
- 1 notice pédagogique.

Utilisation du matériel

Pour 4 enfants.

But du jeu :

Parvenir à délivrer le lionceau emprisonné.

sonné sur l'île avant que le monstre n'y arrive. Il faut les 4 clés réunies pour ouvrir la cage.

Règle du jeu :

- Chaque joueur pose son pion sur sa case de départ et le jeton clé sur la case illustrée par 1 clé.
- Poser le monstre sur sa case de départ.
- Chaque joueur, à son tour, lance le dé et respecte la consigne :
 - face constellation : on avance son pion d'1 ou 2 cases ;
 - face pierre : on gagne une pierre pour passer un gué. Cette pierre peut être conservée pour être utilisée ultérieurement ;
 - face monstre : le monstre avance d'une case ;
 - face étoile : on rejoue (la consigne peut varier : passer son tour...)
- Chaque joueur doit récupérer sa clé avant d'arriver sur l'île.
- Pour passer les gués, le joueur doit posséder une pierre, sinon il passe son tour.
- Quand un joueur muni de sa clé est arrivé sur l'île, il continue de lancer le dé et fait bénéficier du tirage le joueur qui en a le plus besoin.
- Le lionceau est délivré dès que les 4 joueurs sont arrivés sur l'île avec leur clé, avant le monstre.