

Saute-grenouilles

Un jeu d'habileté pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Contenu du jeu

2 grenouilles rouges
2 grenouilles bleues
2 grenouilles vertes
2 grenouilles jaunes
1 cible
1 règle de jeu

But du jeu

But du jeu est d'être le premier à lancer ses deux grenouilles sur la cible.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend deux grenouilles de la même couleur. Après avoir décidé lequel des joueurs va commencer à jouer, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La cible est posée au centre. Chaque joueur installe sa grenouille à la même distance d'elle.

Déroulement du jeu

Le joueur à qui c'est le tour de jouer essaie de faire sauter ses grenouilles dans la cible, chaque joueur a droit à un essai par grenouille. Pour cela, on appuie du bout du doigt sur la partie arrière et fait sauter sa grenouille en direction de la cible. Si une grenouille est sortie par une autre grenouille, son joueur doit essayer lors du tour suivant de la faire re-sauter dans la cible.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a mis ses deux grenouilles dans la cible. Le gagnant marque 5 points. Toutes les autres grenouilles se trouvant dans la cible comptent pour 1 point. On commence alors une nouvelle partie. Le joueur ayant le plus de points à la fin de plusieurs parties est le gagnant final.

Variante

Préparation du jeu

Chacun des joueurs prend une grenouille d'une couleur. La cible est posée au centre de la table à égale distance de chaque joueur.

Déroulement du jeu

Chaque joueur a droit à un essai pour faire sauter sa grenouille. S'il réussit il marque un point et reprend sa grenouille.

Fin du jeu

C'est le joueur ayant marqué le plus de points après un certain nombre de parties (nombre fixé à l'avance) qui est le gagnant du jeu.

6 jeux d'adresse / Schmidt.

Attention au chien

Un jeu d'adresse pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

Le jeu contient:

6 pions munis d'une ficelle
1 cornet à dés
1 plateau de jeu
2 dés et des jetons

Les joueurs posent leur pion sur le plateau de jeu, au milieu de la table. Les pions sont serrés les uns contre les autres, et les joueurs tiennent bien l'extrémité de la ficelle.

Un joueur sans pion prend le cornet et le dé. Il met le dé dans le cornet, qu'il renverse sur la table. Il soulève brusquement le cornet. Si le dé indique 1 ou 6, les autres joueurs tirent sur leur ficelle pour attirer vers eux, aussi vite que possible, leur pion. Au même moment, le lanceur de dé essaie d'attraper, avec son cornet, le plus possible de pions. Chaque pion pris rapporte 1 jeton.

Si un joueur se trompe et tire sur sa ficelle lorsque le dé indique un autre chiffre que 1 ou 6, il doit donner un jeton au lanceur de dé.

Si le lanceur de dé est incapable d'attraper un pion après avoir fait 1 ou 6, ou s'il recouvre un pion avec son cornet lorsqu'un autre chiffre est sorti:

- il donne un jeton à chaque joueur
- il passe dé et cornet à son voisin de gauche

Les jetons payés dans ce cas peuvent également être versés à une caisse commune.

Il est bien sûr possible de choisir d'autres chiffres que 1 et 6, par exemple 2 et 5 ou 3 et 4.

Les plus petits, qui ne savent pas encore compter, se serviront du dé coloré. Ils choisiront deux couleurs pour remplacer les chiffres 1 et 6. Les autres règles du jeu ne changent pas.

Jeu de puces

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Le jeu comprend:

4 grosses pastilles
4 petites
pastilles (chips) de 4 couleurs
différentes et une cible

Le but du jeu

Chaque joueur essaie de lancer ses pastilles sur la cible en s'efforçant de totaliser le plus de points possible.

Préparatifs du jeu

Chaque joueur reçoit 4 pastilles et une plus grosse. Elle servira à lancer la plus petite (chips) en pressant sur le bord de celle-ci pour qu'elle fasse un saut (de puce) et aille dans le carton-cible. Recouvrez la table avec une couverture ou un bullgom p.ex. La cible est placée au milieu de la table et les joueurs disposent les chips en rang à une distance égale de la cible.

Déroulement du jeu

Chaque joueur essaie de lancer ses chips dans les cases de la cible ayant les points les plus élevés. Les chips qui tombent à côté de la cible doivent être lancées à nouveau (quand c'est au tour du joueur) de la place où elles sont tombées. Le joueur dont un chip est tombé dans le carton a le droit de jouer une nouvelle fois. Le joueur dont un chip tombe sur celui d'une autre joueur, ne pourra pas l'enlever aussi longtemps que l'autre joueur n'aura pas lancé la sienne propre. Quand un chip tombe à terre, il doit être relancé de sa place primitive. Le jeu est terminé lorsque un joueur a lancé **tous ses chips** dans la cible.

Le gagnant est celui qui a totalisé le **plus de points** (additionnez les points figurant dans les cases). Les chips tombés sur les bandes de séparation ne comptent pas.

Variante

Il est possible de terminer le jeu en lançant en dernier la **grosse pastille** qui rapportera le double de la valeur de la case où elle est tombée.

On peut également convenir que toute pastille qui tombe en dehors de la cible retirera des points à celui qui l'a lancée.

(La valeur aura été convenue entre les joueurs avant la partie).

Et maintenant à vos marques ... prêts? Sautiez!

Tombera? Tombera pas?

Un jeu d'habileté pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Contenu du jeu

4x 6 cylindres de 4 couleurs différentes

4 dés avec les chiffres, 1,2 et 3

1 règle de jeu

Préparation du jeu

Pour jouer à ce jeu, on a besoin d'une surface stable. Chacun des joueurs prend 6 cylindres d'une couleur et un dé. Le joueur qui jette le dé le plus élevé commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs construisent ensemble une tour. Le joueur dont c'est le tour de jouer, jette le dé. S'il jette un «1» ou un «3», il prend les pièces correspondantes dans son tas et commence ou continue la construction de la tour. Puis c'est le tour du joueur suivant. S'il fait un «2», il peut SOIT continuer la construction de la tour, SOIT provoquer un adversaire.

Le joueur provoqué jette aussi son dé. Avec un «1» ou un «3», il prend deux pièces au joueur qui l'a provoqué. S'il fait un «2», il rejette le défi et a le choix entre soit donner deux de ses pièces au provocateur, soit lui-même provoquer un autre joueur. S'il choisit la deuxième possibilité, la même procédure est répétée. Mais alors, lors du deuxième défi, on joue pour deux pièces de plus, c'est-à-dire 4 pièces. Au cours du jeu, les joueurs gagnent des pièces de leurs adversaires. La couleur des pièces ne joue plus aucun rôle; seule compte la quantité des pièces possédées.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'un des joueurs a utilisé toutes ses pièces à la construction de la tour ou les a remises à d'autres joueurs. Il marque 50 points.

Si la tour s'effondre avant d'être terminée, le jeu aussi est terminé. Chaque joueur inscrit alors à son compte négatif toutes les pièces qu'il lui reste. Le joueur qui a causé l'effondrement de la tour ajoute à son compte négatif, en plus, toutes les pièces de la tour.

Décompte

Le jeu se joue en plusieurs parties, le nombre de parties étant fixé à l'avance par les joueurs. A la fin des parties, on fait la différence entre compte positif et compte négatif. Le joueur avec le nombre de points le plus élevé, est le gagnant du jeu.

Variante

Préparation du jeu

Tous les joueurs bâtissent ensemble trois tours de chacune 9 pièces de différentes couleurs. On jette les dés pour choisir le premier joueur, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le premier joueur annonce tout d'abord laquelle des trois tours il désire démonter. Puis il jette le dé et retire de la tour choisie le nombre de pièces correspondant. S'il jette un dé d'une valeur plus élevée que le nombre des pièces restant sur la tour, les points en trop ne comptent pas.

Fin du jeu

Une fois toutes les tours complètement démontées, on fait les comptes. Les pièces prises par chacun des joueurs sont comptées d'après leur valeur:

les rouges:	4 points
les vertes:	3 points
les jaunes:	2 points
les bleues:	1 point

Le joueur qui a retiré la dernière pièce d'une tour marque 5 points en plus.

Le jeu se joue en plusieurs parties. Le joueur marquant le nombre de points le plus élevé à la fin des parties, a gagné.

7

Jeu de chapeaux

Un jeu pour petits et grands et pour un nombre illimité de joueurs.

Le jeu comprend:

un plateau de jeu, des mains-catapultes, des chapeaux.

Règle du jeu

Les mains-catapultes sont placées sur la table à une certaine distance du jeu puis les chapeaux sont posés la tête vers le haut sur le bout des doigts de la main. En donnant un petit coup de l'index sur la manchette située au dos de la main on fait sauter le chapeau. Chaque joueur joue trois fois de suite.

Les chapeaux doivent être lancés dans le jeu de façon à ce qu'ils tombent dans un des trous. Seuls comptent les chapeaux qui sont tombés droit dans un trou. Ceux qui sont tombés sur le jeu mais pas dans un trou sont laissés sur le plateau. Peut-être le prochain chapeau le poussera-t-il dans un trou!

Si un chapeau tombe dans un trou déjà occupé par un autre chapeau, les points marqués sont doublés.

Le meneur de jeu totalise et note le nombre de points. Le joueur qui, à la fin de la partie, a le nombre de points le plus élevé est le gagnant.

Le petit âne

Gardez votre calme et le petit bourriquot, tout plein de fougue restera calme lui-aussi.

Si non, hop, il jettera son fardeau à terre.

Le jeu contient:

1 petit bourriquot, des bâtonnets de quatre couleurs différentes. Pour 2-4 joueurs.

Comment jouer:

Chaque joueur reçoit des bâtonnets de même couleur. Celui qui a distribué commence la partie et dépose un bâtonnet sur le bourriquot. Ensuite vient le suivant et ainsi de suite.

Chaque joueur ne peut mettre qu'un bâtonnet à la fois. Celui qui, en mettant son bâtonnet fait tomber ceux déjà placés, ou même une partie, doit les prendre tous et les placer à nouveau selon la règle du jeu.

Celui qui n'a plus de bâtonnets a gagné la partie. Et maintenant amusez-vous bien!