

Le Club des Éléphants vous souhaite la bienvenue !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.

Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile. Les jeux de cette série vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Éléphants est une série de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.

Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

LA CHASSE AUX CAROTTES

Un jeu très amusant pour 2 à 4 enfants de 3 ans et plus.

Contenu :

- Environnement ludique en 3 dimensions comprenant
- 1 plateau de jeu et 1 clôture de jardin
- 1 figurine en bois de jardinier
- 4 petits lapins en bois de 4 couleurs différentes
- 2 buissons en bois
- 1 jeu de carottes
- 1 dé

Attention !

Nous conseillons aux parents de préparer eux-mêmes le jeu à l'avance et de passer ensuite en revue le reste des règles du jeu avec les enfants.

Préparation du jeu :

- Etalez le plateau du jeu sur la table et montez la clôture du jardin, afin d'obtenir une maison avec un potager (voir figure 1, 2, 3 et 4 de la page 17).
- Placez les 2 buissons sur le plateau du jeu, aux emplacements prévus à cet effet (voir figure 5 de la page 18).
- Placez les carottes dans le potager, sur les carottes dessinées sur le plateau (voir figure 5).
- Placez le jardinier derrière la porte de droite de la maison (voir figure 5).

Vous pouvez maintenant lire aux joueurs l'histoire suivante :

La famille Lapin veut faire un gâteau aux carottes.

Mais pour cela, il leur faut des carottes !

De délicieuses carottes poussent dans le potager.



Vous voulez aider les petits lapins à aller chercher des carottes ? Mais attention ! Il ne faut pas que le jardinier vous voie ! En chemin, tu peux te cacher derrière un buisson ou sous la clôture. Mais si le jardinier se retourne... et qu'il peut te voir, tu dois alors repartir à toute vitesse te cacher dans ton terrier et réessayer un peu plus tard !

But du jeu :

Le petit lapin qui revient le premier au terrier des lapins et qui parvient à y déposer une carotte sur la table a gagné.

Le jeu peut commencer :

Chacun des joueurs doit choisir un petit lapin d'une couleur différente et le déposer dans le terrier des lapins (=case de départ/d'arrivée), sur le lit de la même couleur que celle du petit lapin. C'est le plus jeune joueur qui commence à jouer et les autres continuent après lui, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le plateau présente 4 cases bleues (le chemin du jardinier), 13 cases couleur sable (le chemin des lapins) et un terrier de lapins, qui correspond à la case de départ et d'arrivée. Sur les 13 cases des lapins, 7 se trouvent sous terre : vous pouvez les reconnaître à leur bord en couleur. Sur ces cases, les lapins sont en sécurité, car le jardinier ne peut les voir que lorsqu'ils sortent du terrier. Regardez figure 5 de la page 18 : Les dessins vous permettront de savoir précisément sur quelles cases vous êtes en sécurité ou non.

Lance le dé et regarde ce que tu obtiens :

*** Il y a un petit lapin sur ton dé ?**

6 Saute avec ton petit lapin jusqu'à la prochaine case libre.

Il ne peut y avoir qu'un seul petit lapin par case.

Tu peux toujours sauter par-dessus les autres petits lapin.

*** Il y a deux petits lapins sur ton dé ?**

Saute avec ton petit lapin jusqu'à la deuxième case libre. Si le jardinier peut te voir alors que c'était à toi de jouer, tu dois vite retourner au terrier. Tu repartiras de la case de départ lorsque ce sera à nouveau ton tour de jouer.

*** Tu vois la tête du jardinier sur le dé ?**

Fais avancer le jardinier d'une case sur son chemin (bleu).

Les 5 cases du jardinier :

Au début, il est derrière la maison : il ne peut donc pas voir les petits lapins (vous).

1. Sur la première case, il va sortir et se dirige vers la case bleue qui est devant la maison : il peut maintenant voir le terrain situé sur la pelouse, et donc, le petit lapin qui s'y trouve.
2. Sur la deuxième case, il se retourne pour prendre l'arrosoir et discute avec sa femme. Il tourne maintenant le dos aux petits lapins et ne peut donc plus les voir.
3. Sur la troisième case, il se retourne encore et peut à nouveau voir le terrain cité plus haut.
4. Sur la quatrième case, il passe par la porte du jardin et voit tous les petits lapins qui se trouvent dans son potager.
5. Sur la cinquième case, il sort du jardin, repasse derrière la maison et attend à nouveau derrière la porte. Il ne peut plus voir les petits lapins.



Que font les petits lapins, si le jardinier change de place ?

Sur la figure 5, vous verrez exactement sur quelles cases vous êtes en sécurité ou non. ATTENTION ! Tous les petits lapins que le jardinier peut voir doivent retourner immédiatement dans le terrier et remettre leur carotte dans le potager. Si ton petit lapin est derrière un buisson ou dans le trou sous la clôture, tu peux le laisser là où il est, car le jardinier ne peut pas le voir.

Quand as-tu le droit de prendre une carotte ?

Quand ton petit lapin arrive dans le potager, il peut prendre une carotte et la mettre devant lui sur la table.

Si le jardinier arrive ensuite dans le jardin et que ton petit lapin n'a pas pu se cacher, le petit lapin doit alors retourner à la case de départ et remettre la carotte dans le potager.

Si le petit lapin est dans le trou sous la clôture auprès de l'entrée ou derrière le buisson, il a de la chance. Il ne se passe rien. Au prochain tour, le petit lapin pourra faire un autre bond (sauf... si le jardinier le voit !).

Lorsque tu es ressorti du potager, essaie de retourner aussi vite que possible dans le terrier !

Qui gagne ?

Le petit lapin qui retourne le premier au terrier avec une bonne petite carotte a gagné. Mais tu n'es pas obligé d'arrêter. Tous les petits lapins peuvent retourner au terrier et le jeu peut recommencer.

Dans la boîte, tu trouveras quelques carottes supplémentaires : tu peux donc continuer à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carottes.

Dans ce cas, c'est le joueur qui a récolté le plus de carottes qui a gagné.

Amusez-vous bien !

