

Tirez les oreilles !

Une collection de jeux autour des oreilles qu'elles soient grandes, petites ou colorées !
Pour 2 à 4 joueurs de 3 à 12 ans.

Idée : Brigitte Pokornik
Illustration: Antje Flad
Durée de la partie : env. 5 à minutes par jeu

« Tire-moi l'oreille » demande en miaulant le chat au petit chien. « Mais tout doucement ». Le chien tire gentiment sur une oreille.
« Eh ! là ! C'est mon oreille ! » grogne l'ours. « L'oreille du chat n'a pas du tout cette forme-là ! ». « Oh ! ce n'est pas facile du tout ! », gémit le chien qui est tout triste. « Est-ce que quelqu'un va pouvoir m'aider ? »



Contenu

9 cartes d'animaux
21 oreilles en bois
1 sac
1 règle du jeu

Chers parents,

avant de jouer pour la première fois, familiarisez votre enfant avec les pièces du jeu.
Retirez d'abord les oreilles bleues du jeu. Mettez les autres oreilles dans le sac.
Ensemble, regardez les cartes et décrivez quels animaux y sont illustrés en imitant leur cri.
Laissez votre enfant piocher les oreilles contenues dans le sac. Ensemble, regardez les oreilles et aidez votre enfant à les classer par couleur et à les poser dans les découpes correspondantes.

1. Mes oreilles, tes oreilles

Pour 2 à 3 joueurs dès 3 ans.

*tâter les oreilles
convenant à ses
animaux*

Avec de la chance et un bon sens du toucher, qui réussira à tirer les bonnes oreilles et trouver celles qui correspondent à son animal ?

prendre 3 cartes

Préparatifs

Chaque joueur prend trois cartes d'animal représentant des animaux avec différentes formes d'oreilles : l'un des animaux devra avoir des oreilles de forme triangulaire, l'autre des oreilles rondes et le troisième des oreilles ovales.

S'il n'y a que deux joueurs, on laisse les autres cartes de côté.

Mettre les trois oreilles bleues de côté : on n'en aura pas besoin pour ce jeu. Mettre les autres oreilles dans le sac.

*mettre toutes les
oreilles dans le sac,
sauf les 3 bleues*

Déroulement de la partie

Le joueur qui a les plus grandes oreilles commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en piochant deux oreilles du sac.

tirer 2 oreilles

- Une oreille ou même les deux oreilles conviennent à un de tes animaux au niveau de la forme et à la couleur ? Tu poses cette ou ces oreilles dans les découpes correspondantes de ta carte d'animal.
- Tu remets dans le sac les oreilles qui ne conviennent à aucun de tes animaux.

*Est-ce qu'elles
conviennent ?*

*La/les poser sur
sa/ses carte(s).*

*Elles ne conviennent
pas ? Les remettre
dans le sac*

Donne le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il essaye de tirer deux oreilles qui conviennent à ses animaux.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré toutes les oreilles de ses trois animaux, la partie est terminée. Ce joueur gagne la partie et est nommé « maître tireur d'oreilles ».

Variante pour tireurs d'oreilles impatientes

Dans cette variante, on a le droit de tirer trois oreilles du sac.

*toutes les bonnes
oreilles ont été tirées
= partie gagnée*

2. Le lapin aux grandes oreilles

Pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

*récupérer des
animaux*

Qui sera assez adroit et chanceux pour récupérer le plus grand nombre d'animaux ?

Préparatifs

Poser toutes les cartes sur la table les unes à côté des autres.

Mettre toutes les oreilles dans le sac, même les trois bleues.

Une oreille est piochée du sac et est posée sur l'animal correspondant.

*cartes au milieu de la
table, oreilles dans le
sac, tirer 1 oreille, la
poser sur la carte*

Déroulement de la partie

Le joueur qui pourra le mieux faire bouger ses oreilles commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus grand qui commence.

Tire une oreille du sac et pose-la sur l'animal correspondant.

*tirer 1 oreille, la
poser sur la carte*

oreille bleue = sac

- **As-tu tiré une oreille bleue ?**
Il n'y a pas de carte correspondante. Remets l'oreille dans le sac.

- **L'animal a maintenant ses deux oreilles ?**
En récompense, tu prends la carte et les oreilles et les poses devant toi.

*Carte complétée ?
Prendre la carte et
les oreilles*

Ensuite, tu passes le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que le dernier animal récupère ses deux oreilles et qu'il est posé devant un joueur.

Le joueur qui a le plus de cartes d'animaux gagne la partie et devient grand « expert en oreilles ».

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils gagnent tous.

*le plus de cartes =
partie gagnée*

3. Tic, Tac, Tac, Tic

Pour 2 à 4 joueurs usant de tactique, dès 5 ans

*faire une
rangée de 3*

Celui qui posera la dernière oreille d'une série de trois cartes gagne la partie.

Préparatifs

*mélanger les cartes,
les poser en 3 ran-
gées de chacune 3
cartes, oreilles
dans le sac*

Mélanger les cartes d'animaux et les poser en un carré de trois rangées de chacune trois cartes. Mettre les oreilles bleues de côté, les autres sont mises dans le sac.

Déroulement de la partie

Est-ce que l'un des joueurs a chez lui l'un des animaux dessinés sur les cartes ? Tu as le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

*tirer une oreille,
la poser sur la carte*

Pioche une oreille du sac et pose-la sur la carte correspondante. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Important : on n'a pas le droit de tirer deux oreilles de la même forme deux fois de suite. Si cela arrive quand même, on remet la deuxième oreille dans le sac et c'est alors tout de suite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

*trois cartes complé-
tées sur 1 rangée =
partie gagnée*

Dès que trois cartes d'une rangée (verticale, horizontale ou diagonale) sont complétées avec les oreilles correspondantes, la partie est terminée. Le joueur qui a posé la dernière oreille gagne cette partie.

Variante

*jeu avec les
oreilles bleues*

Il faudra user d'un peu plus de tactique si les trois oreilles bleues sont mises dans le jeu :

- Celui qui tire une oreille bleue a le droit de la poser dans une découpe correspondante non occupée.
- Celui qui, plus tard, tire l'oreille qui va à cet emplacement, a le droit de l'échanger.
- Le joueur pose l'oreille bleue tout de suite à un autre endroit qui convient.
- S'il n'y a plus d'emplacement libre, on retire l'oreille du jeu.