

Attrape-moi!

32

Un jeu dés pour 4 - 7 joueurs. Vous devez rester calme et agir rapidement au moment décisif. Et maintenant, chers enfants, vous avez certainement envie de vous lier d'amitié avec les petites souris mignonnes. Vous verrez, vous pouvez jouer très bien avec elles. Et voilà les règles.

Règle A:

Mettez les 6 petites souris tout près l'une de l'autre au milieu d'une table couverte d'un drap. Tous les joueurs prennent une petite souris par la queue après avoir convenu d'un nombre qui doit apparaître sur le dé.

Un joueur, qui est le chat, agite le cornet à dés et le renverse avec le dé sur la table tout près des petites souris. Tout à coup le chat lève le cornet. Lorsque le dé montre le nombre convenu, par exemple 3 ou 6, les petites souris doivent essayer d'échapper, parce que le chat essaie de les attraper sous le cornet.

Si le dé ne montre pas le nombre convenu, les petites souris restent à leur place et attendent le coup prochain.

Règle B:

Les enfants qui ne connaissent pas encore les chiffres prennent le dé avec les couleurs au lieu du dé avec les chiffres. Lorsque le dé montre la couleur convenue d'avance, les petites souris doivent essayer de s'échapper, ou lorsque le dé montre la même couleur que celle d'une petite souris, seule celle-ci doit fuir.

Et maintenant bonne chance à toutes les petites souris - et au chat!