

# Drôles de sacs-à-dos ! / Haba

## **Contenu :**

4 sacs à dos  
24 plaquettes habits  
1 dé couleurs  
1 dé points

*en option (pour la stratégie complémentaire) :*

- 1 grande plaque LESSIVE et 12 jetons "linge propre".

## **Idée du jeu**

Les enfants peuvent partir ENSEMBLE en randonnée si le sac de chacun d'eux est prêt et bouclé. Pour partir rapidement, n'ont-ils pas intérêt à s'aider?

## **Intérêt du jeu**

- développer un esprit de coopération
- exercer la mémoire : ai-je déjà mis tel ou tel habit dans mon sac?
- Motricité : mettre dans son sac, sortir d'un sac, boucler un sac, etc;

## **Règles simples** (proposition HABA)

**Préparation :** toutes les plaquettes habits sont mises au milieu. Les plus petits se serviront du dé couleurs, les autres du dé chiffres.

Chaque joueur reçoit un sac à dos vide.

## **Déroulement du jeu**

Le 1er joueur lance le dé. Il peut prendre la plaque habit correspondant à la couleur ou au chiffre et la met dans son sac et retient, éventuellement, de mémoire, les plaques qu'il met dans son sac. C'est le tour du joueur suivant.

Si un joueur obtient un habit qu'il avait déjà, il peut la donner à un autre joueur qui ne l'a pas encore. Ce joueur ne doit rien donner en échange.

Quand un joueur a obtenu 6 habits différents, il ferme son sac. Il n'a pas pour autant gagné le jeu, car le jeu n'est gagné que si les 4 sacs sont bouclés. Le joueur ne sort pas du jeu mais continue à lancer le dé au bénéfice des autres.

## **Fin du jeu**

Le jeu se termine quand les 4 joueurs ont obtenu chacun 6 habits différents.

## **Variante "compétition" :**

Les joueurs ne s'aident pas. Le 1er à avoir obtenu 6 habits différents gagne la partie.

Quand un joueur tombe sur un habit qu'il possède déjà, il peut relancer le dé une 2e fois.

## **Variante + difficile (proposition CASSE-NOISETTES) avec matériel complémentaire (lessive et jetons linge)**

## **Préparation :**

On retire les 4 habits rouges du jeu. A leur place, on pose au milieu des joueurs la grande plaque sur laquelle figure un robinet rouge symbolisant la LESSIVE.

Toutes les autres plaquettes habits sont mises au milieu avec les jetons LINGE PROPRE.

Les + petits se servent du dé couleurs, les autres du dé chiffres.

Chaque joueur reçoit un sac à dos vide.

### **But du jeu**

Le jeu est gagné si le sac de chaque joueur est rempli de 5 habits différents.

### **Déroulement**

Le 1er joueur lance le dé et prend l'habit correspondant à la couleur ou au chiffre. Il le met dans son sac ou le donne à un autre joueur.

Chaque fois qu'un joueur donne un habit à un autre joueur (qui ne le possède pas encore), il reçoit un jeton Linge propre. Il peut donner autant d'habits qu'il veut mais ne peut avoir + de 3 jetons linge propre en même temps.

Si un joueur tombe sur la couleur rouge ou le chiffre 6, il doit mettre un habit qu'il possède à la Lessive, ou 2 jetons linge propre s'il en possède pour éviter de perdre un habit (les jetons sont remis avec les autres jetons).

Un habit à la Lessive se récupère comme n'importe quel autre habit et par n'importe qui.

Les jetons se donnent par 2 : un joueur peut aussi donner ses 2 jetons à un autre joueur malchanceux, par solidarité, pour que ce dernier ne doive pas mettre d'habit à la lessive.

Quand un joueur a obtenu 5 habits différents, il ferme son sac. Il continue à jouer pour aider les autres mais il n'est + pénalisé s'il tombe sur le rouge ou un 6.

Pour gagner, il faut que tous les joueurs possèdent 5 habits différents dans leur sac.

**... avec les + grands** : pour récupérer un habit se trouvant à la lessive, un joueur doit avoir la couleur ou les points correspondants à la plaquette mais également un jeton Lingepropre qu'il remet parmi les autres jetons.

*Autre idée de jeu ...*

**Jeu de MEMORY** avec les 24 plaquettes habits. Ce jeu de paires sera plus facile qu'un autre et donc accessible aux + jeunes car il y a chaque fois 4 plaquettes d'un même habit.