



Vert, le ver de terre

Un jeu de dés pour 2 joueurs et plus à partir de 4 ans.

Auteurs du jeu: Gina et Bernard Kraus.

Dessin: Doris Matthäus

Durée du jeu: 15 à 20 minutes

Trois jardiniers ont aménagé un tas de compost et veulent à présent le „peupler“ de vers de terre. Mais voilà que ces pauvres vers de terre sont sans cesse chassés par le soleil brûlant ou par de vilaines taupes, des souris et des merles affamés. Ils ne leur restent donc plus qu'à s'enfuir rapidement et à se réfugier dans la terre.

Contenu du jeu:

1 plan de jeu en bois

2 jardiniers en vert

1 maître jardinier en rouge

14 vers de terre

1 dé

But du jeu:

Tous les enfants s'aident entre-eux afin de réunir neuf vers de terre dans le tas de compost.

Préparation au jeu:

Le plan de jeu représente un tas de compost avec neuf cases qui devront être occupées par les vers de terre à la fin du jeu, une allée de jardin sur laquelle les jardiniers recueilleront les vers et la partie „terre“ où les petites bêtes pourront s'enfuir, s'il y a danger.

4 vers de terre sont placés dans le compost. Les 10 autres sont posés sur les cases représentant l'allée de jardin. Sur chacune des cases doit être posé un ver de terre. Les trois jardiniers se mettent sur la case „ver de terre“ qui est entourée d'une flèche.

4 vers de terre dans le compost, 10 vers de terre sur l'allée de jardin, tous les jardiniers sur la case „ver de terre“.

Le dé:



si c'est le merle:
un ver de terre
sort du compost
pour aller dans
la terre.



si c'est un
chiffre rouge:
jouer avec le
jardinier rouge.



si c'est un
chiffre noir:
jouer avec
n'importe quel
jardinier.

2 jardiniers se
rencontrent:
recueillir le ver
de terre.

Les cases de
l'allée:

si c'est sur la
taupe, la souris,
le soleil: un ver
de terre va
dans la terre.

Déroulement du jeu:

Le plus jeune enfant a le droit de commencer. Ensuite, chaque enfant lance le dé à son tour:

- Si le merle apparaît, sans perdre de temps, un des vers de terre s'enfuit du compost pour se réfugier dans la terre.

- Si un chiffre rouge apparaît, les joueurs doivent jouer avec le jardinier rouge.

- Si un chiffre noir apparaît, les joueurs peuvent alors jouer avec un jardinier quelconque (soit rouge soit vert).

Les jardiniers vont toujours dans le sens de la flèche. Ils ont aussi le droit de se retrouver à plusieurs sur une case.

A chaque fois que deux jardiniers se rencontrent (aucune importance, s'il s'agit d'un vert ou d'un rouge) sur une même case de l'allée sur laquelle est posé un ver de terre, celui-ci doit être placé sur le tas de compost.

Les cases cerclées en rouge représentant différents animaux:



Si un jardinier vient à se poser sur une de ces cases, un ver de terre se trouvant sur le compost doit immédiatement aller dans la terre. Car, comme nous le savons déjà, les vers de terre ont très peur des taupes ou des souris affamées et aussi du soleil brûlant.



La case „ver de terre“:
tous les vers de terre placés dans la partie „terre“ retournent dans le compost.

neuf vers de terre dans le tas de compost.

plus aucun ver de terre dans la compost.

La case „ver de terre“ entourée d'une flèche:

A chaque fois qu'un jardinier tombe sur cette case, tous les vers de terre rassemblés dans la terre peuvent alors récupérer leur place sur le compost.

Fin du jeu:

Le jeu sera terminé et tous les joueurs auront gagné aussitôt que neuf vers de terre seront retournés sur le tas de compost.

S'il n'y a plus aucun ver de terre sur le compost, le jeu sera perdu.

