

La mare aux grenouilles – Création LuAPE

2 à 5 joueurs

Contenu :

5 grenouilles

1 crapaud

1 gros dé de couleurs

3 plans de jeux à emboîter

1 notice

But du jeu :

Nous devons faire avancer les grenouilles vers la mare. Nous ne choisissons pas les grenouilles mais c'est la couleur indiquée par le dé qui désigne la grenouille à déplacer et le nénuphar sur lequel nous devons la déposer. Toutes les grenouilles doivent se retrouver dans la mare.

Si nous ajoutons la difficulté (petite partie de jeu avec les 4 nénuphars noirs), il faut éviter que le crapaud arrive à la mare avant les autres grenouilles. Si c'est le cas, la partie est perdue et il faut recommencer.

Préparatifs :

Il faut encadrer les parties du jeu soit les deux grandes et on place les grenouilles sur le nénuphar multicolore (case départ) soit on ajoute la petite partie et on y met le crapaud sur le nénuphar noir le plus éloigné.

Règle :

La personne la plus jeune commence et lance le dé. Nous jouons dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. En fonction de la couleur indiquée sur le dé, nous déplaçons la grenouille de la même couleur sur le premier nénuphar de la couleur correspondante. Il faut que toutes les grenouilles se retrouvent à la mare.

Si nous ajoutons la difficulté, le principe du jeu reste le même mais si le crapaud noir nous passe au dessus, nous devons reculer. La grenouille recommence à la case départ et le crapaud recommence au niveau du nénuphar noir de départ.

1^{ère} règle : on utilise les deux grandes parties du jeu qu'on encastre.

Les grenouilles (5 pièces) se trouvent sur le nénuphar multicolore (case départ) et se dirigent vers la mare (au centre du plateau de jeu). Chaque grenouille progresse de nénuphar en nénuphar de la même couleur que la sienne. Nous bougeons la grenouille de la même couleur que celle obtenue sur le dé.

2^{ème} règle : on utilise les trois parties de jeu qu'on encastre.

En ajoutant une partie au plateau de jeu, on peut rendre le jeu plus difficile. Le crapaud (noir) veut encore jouer avec les grenouilles et fait tout pour les retenir au nénuphar multicolore. Le crapaud se place sur la première case noire (la plus éloignée des 4 nénuphars noirs). Les grenouilles et le crapaud progressent en fonction de la couleur obtenue sur le dé. Si le crapaud passe au dessus d'une grenouille, celle-ci revient à la case départ et le crapaud se place sur le nénuphar noir de départ.

3^{ème} règle : on utilise les 3 parties de jeu qu'on encastre.

Au lieu de faire commencer le crapaud noir au 1^{er} nénuphar, celui-ci peut commencer à la 2^{ème} case ou autre, ce qui augmente les chances de se faire rattraper par le crapaud. Si le crapaud passe au dessus des grenouilles, celles-ci doivent revenir sur la case départ et le crapaud sur la case noire de départ.