

Un, Deux, Trois, Beaucoup

Amusante introduction au monde des chiffres.

Pour **2 à 4 otaries de 4 ans et plus** qui savent chercher, pêcher, compter et se partager beaucoup de petits poissons. Deux idées de jeu éducatif très faciles permettant un premier contact amusant avec le monde des chiffres, du 1 au 10.

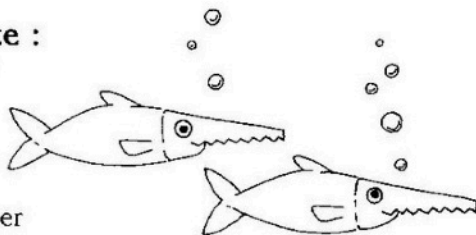
Durée du jeu : 10 minutes environ

Sur une idée de : Anja Wrede

Conception graphique : Jutta Neundorfer

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu
- 4 otaries
- 30 poissons
- 1 dé normal
- 1 dé spécial
- 4 cartes à calculer



Jeu n° 1
4 ans et +

À la pêche

But du jeu :

chercher les
poissons et les
compter

Il faut faire bien attention à ce que l'on voit, savoir un petit peu compter et trouver les poissons de couleurs qu'il faut découvrir afin de gagner des petits poissons en bois. Celui qui en aura pêché le plus aura gagné la partie.

Préparation du jeu :

les poissons
dans l'eau

Poser les poissons sur le **grand bassin bleu** qui est au centre du plateau de jeu.

Important : ne pas cacher les poissons dessinés sur le plateau de jeu !

l'otarie sur
la case départ

Chaque joueur choisit une **otarie** et la pose sur une **case** ayant le dessin d'une **otarie**. Cette case sera le point de départ de son otarie. Celle-ci suivra la direction indiquée.

dé normal

Seul le dé normal est utilisé pour ce jeu.
On n'utilisera donc ni les cartes, ni le dé spécial.

Déroulement du jeu :

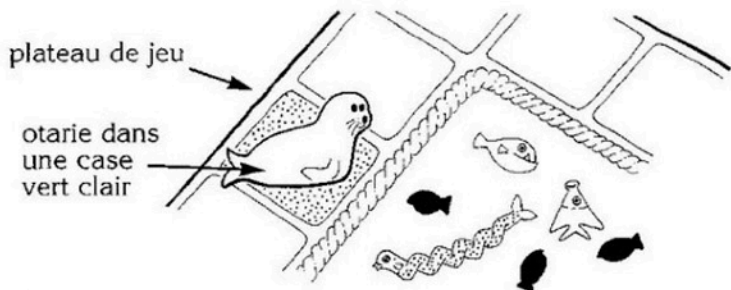
lancer le dé,
déplacer l'otarie

Le joueur qui est allé le plus récemment à la piscine commence. Il lance le dé et déplace l'otarie d'autant de cases qu'indique le dé.

À chaque case correspond un certain nombre de poissons de même couleur et de même dessin identiques à d'autres qui sont dans le bassin. Quand un joueur arrive sur une case, il doit prendre dans le bassin le nombre de poissons qui correspond à cette case.

chercher la couleur,
comparer,
pêcher des poissons

Par exemple, un joueur dont l'otarie arrivera à une case vert clair cherchera des poissons de la même couleur. Ainsi, il y a un poisson vert clair dans le bassin. L'otarie du joueur ira le pêcher. Ce joueur retirera un poisson en bois du plateau de jeu et le mettra devant lui.



1 poisson vert clair = prendre 1 

Les cases occupées doivent être sautées ; il ne faut donc pas les compter. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

Tous les poissons sont pêchés ?
Qui en a le plus ?

Le jeu se termine quand il ne reste plus de poissons dans le bassin. Qui en comptera le plus ?
Pour savoir quelle otarie est le meilleur pêcheur, on peut mettre les poissons en ligne. Chacun met les siens l'un à côté de l'autre. Celui qui a la rangée la plus longue a gagné.

Jeu n° 2
5 ans et +

Un, Deux, Trois, Beaucoup

But du jeu :

chercher les
poissons,
les compter et
les partager

Il faut faire bien attention à ce que l'on voit, savoir un petit peu compter et trouver les poissons de couleurs qu'il faut découvrir afin de gagner des petits poissons en bois. Celui qui en aura le plus sur sa "carte à calculer" aura gagné la partie.

Préparation du jeu :

placer
les poissons

Poser les poissons sur le **grand bassin bleu qui est au centre** du plateau de jeu.

Important : ne pas cacher les poissons dessinés sur le plateau de jeu !

carte à calculer,
dé spécial

Chaque joueur reçoit une **carte à calculer**. On joue avec le **dé spécial** sur lequel sont représentées une otarie et une mouette. On n'a pas besoin de l'autre dé.

départ

Chacun des joueurs prend une otarie et la met sur une **case sur laquelle est dessinée une petite otarie**. Les **petites otaries indiquent la direction à suivre**.

Déroulement du jeu :

lancer le dé,
déplacer l'otarie

On lance le dé chacun à son tour. **Le premier qui tombe sur l'otarie commence**. Il doit relancer le dé pour jouer. Il déplacera son otarie d'autant de cases que l'a indiqué le dé.

À chaque case correspond un certain nombre de poissons de la même couleur.

chercher,
prendre des
poissons,
les mettre sur
la carte

Par exemple, un joueur dont l'otarie arrive à une **case jaune** devra chercher les **poissons jaunes** qui sont sur le plateau de jeu. Il y a **trois poissons jaunes** dessinés sur le plateau. Ce joueur pêchera donc trois poissons en bois dans le bassin et les posera sur sa carte à calculer.



Le plus de poissons ? En relancer un

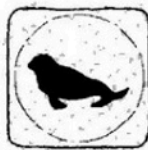
Si le dé tombe sur la mouette :

Si c'est le côté sur lequel se trouve la mouette qui apparaît, attention ! Elle vole les poissons.

L'otarie qui a pêché **le plus de poissons** – c'est-à-dire le joueur qui a le plus de poissons sur sa carte à calculer – devra **remettre un poisson** à l'eau.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de poissons, ils remettront tous un poisson à l'eau.

Si personne n'a encore pêché un poisson, la mouette ne pourra rien voler.



réunir les poissons, les partager

Si le dé tombe sur l'otarie :

Si c'est le côté sur lequel se trouve l'otarie qui apparaît, le joueur partage ses poissons avec les poissons d'un autre joueur de son choix. On rassemblera tous les poissons pêchés par les deux otaries et on les partagera entre les deux joueurs.

Exemple:

Un joueur qui déjà trois poissons obtient une otarie avec le dé. Le joueur qui est en face de lui a eu plus de chance: il a déjà cinq poissons. Les poissons de deux seront réunis, puis **chacun prendra un poisson à tour de rôle** et le déposera sur sa carte à calculer. À la fin du partage, chacun aura quatre **Poissons**.

S'il reste un poisson parce que **le nombre total est impair**, il sera remis dans le bassin.

On est **toujours** obligé de **partager** ses poissons quand c'est le côté du dé sur lequel est représentée une **otarie** qui apparaît, même si les autres joueurs en ont moins ou pas du tout!

Si deux otaries se rencontrent :

2 otaries sur une même case : partager les poissons

Si deux otaries se retrouvent sur la même case parce que le dé l'a voulu ainsi, elles joueront en équipe.

L'otarie qui est arrivée la deuxième pêchera la **quantité de poissons** que lui indique la couleur de la case. **Tous les poissons gagnés par les deux joueurs seront alors réunis pour être partagés :**

À tour de rôle, chacun des deux joueurs prendra un poisson. Les poissons seront placés à nouveau sur les cartes. Si le nombre est pair, les deux joueurs auront la même quantité de poissons. Si le nombre est impair, on remettra le dernier poisson dans le bassin.

Seulement 2 otaries sur une case !

Une case ne pourra être occupée, au plus, que par deux otaries. Si une troisième otarie arrive, elle devra aller sur la case suivante.

Fin du jeu :

Tous les poissons sont pêchés : qui en a le plus ?

Le jeu se termine quand un joueur a obtenu 10 poissons ou quand tous les poissons ont été pêchés. Chaque joueur comptera les poissons qui se trouvent sur sa carte à calculer en faisant bien attention de ne pas se tromper. Celui qui aura le plus de poissons aura gagné la partie.