

Ding Dong Collier

3 idées de jeu éducatif pour 2 à 4 enfants de 3 ans et plus qui permettent aux enfants d'apprendre à distinguer, à comparer et à ordonner les couleurs et les formes des perles et autres figurines en bois.

Les enfants participent à une compétition d'enfilage de perles en lançant des dés.

Durée du jeu : 15 minutes environ chacun

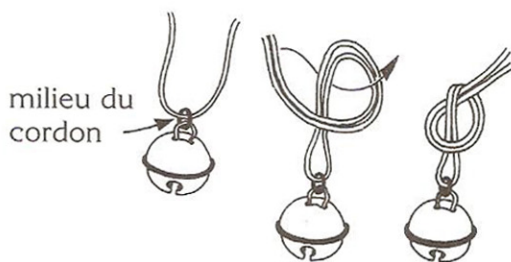
Sur une idée de : Christian Beiersdorf

Conception graphique : Anja Dreier-Brückner

Contenu de la boîte :

- 4 cordons et 4 grelots
- 34 perles en bois à enfiler
- 4 cartes donnant des instructions (sur les deux faces)
- 2 dés à six couleurs
- 2 dés à trois couleurs

Nouer le grelot au milieu du cordon avant de commencer à jouer.



Jeu n° 1

Brève description :

enfiler les perles

Jeu de base de Ding Dong Collier :

Il s'agit d'essayer, en se servant des dés, de faire correspondre la couleur des perles et des animaux en bois avec celle indiquée par la carte, de comparer les couleurs et d'enfiler les pièces.

But du jeu :

C'est un jeu de hasard et d'habileté où les enfants devront s'appliquer à enfiler toutes les pièces du collier dans l'ordre indiqué.

Préparation du jeu :

choisir un cordon et une carte

Chaque joueur choisit un cordon et le côté encadré de rouge d'une carte.

On utilisera les 2 dés à six couleurs.

Placer la boîte contenant les perles et les figurines, ouverte, au milieu de la table.

Mettre de côté les cordons et les cartes restantes. Les deux dés à trois couleurs ne seront pas utilisés dans ce jeu.

Conseil : les très jeunes enfants pourront prendre dans la boîte et placer devant eux les perles et les animaux indiqués sur leur carte modèle.

Déroulement du jeu :

lancer les dés,
comparer

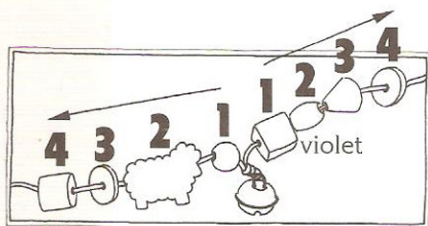
C'est le plus jeune qui commence. Il prend les deux dés et les lance.

Il compare les couleurs obtenues avec les dés et celles des perles montrées sur sa carte.

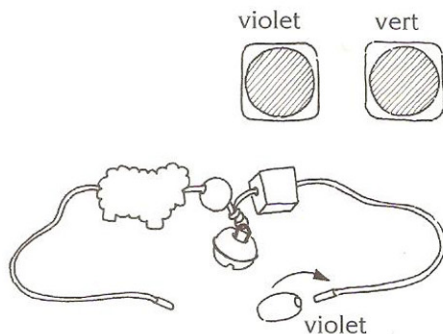
Bonne couleur :
enfiler

S'il retrouve sur sa carte l'une ou l'autre couleur de celles que lui ont donné les dés, il pourra enfiler une ou deux pièces sur son cordon. Il devra toujours respecter l'ordre.

Voici un exemple :



Carte modèle



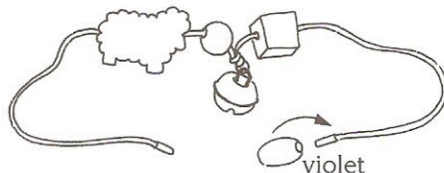
Si les couleurs obtenues avec les dés ne correspondent à aucune des couleurs de sa carte, le joueur ne peut rien enfiler. Il devra passer les dés au suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

2 dés de même
couleur = joker

Si un joueur obtient la même couleur avec les deux dés, il peut choisir la pièce en bois qu'il veut, mais toujours en respectant l'ordre des couleurs. Il faut qu'il regarde bien sa carte afin de choisir la pièce en bois dont il a besoin. Alors, il pourra la prendre et l'enfiler.

Exemple :

rouge rouge



Conseil : les joueurs devront bien regarder leur carte avant de lancer les dés pour savoir de quelle couleur ils ont besoin.

Fin du jeu :

collier terminé

Le joueur qui réussira à **compléter correctement son collier** pourra faire **sonner son grelot** et aura gagné.

Jeu n° 2

Le mélange des couleurs

But du jeu :

enfiler les perles

Il s'agit ici aussi d'observer, de comparer et d'enfiler. Les joueurs pourront ainsi apprendre à reconnaître les **couleurs primaires**, qui permettent d'obtenir des **couleurs composées** (comme l'orange, le vert ou le violet) quand on les mélange. Le premier qui aura terminé correctement son collier pourra faire sonner son grelot.

Préparation du jeu :

choisir un cordon et une carte

Chaque joueur choisit un cordon et le **côté encadré de rouge d'une carte**.

Préparer les deux **dés spéciaux** sur lesquels se trouvent les **trois couleurs primaires**.

Ouvrir la boîte contenant les pièces en bois et la laisser au milieu.

Les perles et les animaux en bois peuvent aussi être préparés avant de commencer le jeu. On peut les laisser devant soi sur la table.

Les cordons et les cartes non utilisés doivent être mis de côté. Les 2 dés à six couleurs ne seront pas utilisés.

lancer les dés,
comparer

Couleur
primaire ?
Couleur
composée ?

2 dés de même
couleur = joker

collier terminé

Jeu n° 3

compléter le
collier

Déroulement du jeu :

Le deuxième joueur le plus jeune commence. Il lance les deux dés.

Il compare les couleurs obtenues avec les dés avec celles des cartes.

Maintenant, il y a plusieurs possibilités : les pièces rouges, jaunes et bleues peuvent être enfilées directement car elles sont de couleur primaire, comme celles des dés ; mais pour pouvoir enfiler une pièce dont la couleur s'obtient par un mélange il faut que sa couleur puisse être obtenue par le mélange des couleurs données par les dés.

Pour obtenir l'orange, il faut avoir un dé jaune et un dé bleu ; pour le vert, un bleu et un jaune ; et pour le violet, un rouge et un bleu.

Enfiler directement les pièces qu'indiquent les dés en respectant toujours l'ordre correct !

Si un joueur n'obtient ni la couleur primaire, ni la couleur composée dont il a besoin, il ne pourra pas enfiler de pièces et passera les dés au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Si un joueur obtient deux dés de la même couleur, il peut choisir la pièce en bois de son choix. Attention ! Il faut bien regarder sa carte pour voir ce dont on a besoin.

Fin du jeu :

Le premier qui aura complété correctement son collier aura gagné. Il pourra alors faire sonner son grelot.

Symétrie

But du jeu :

Les joueurs doivent compléter symétriquement l'autre moitié du collier qui est dessinée sur leur carte. Il doit y avoir exactement les mêmes pièces d'un côté et de l'autre du grelot.

Préparation du jeu :

Prendre les dés à six couleurs et les cartes encadrées de bleu.

choisir un cordon et une carte

Chaque joueur choisit un cordon et une carte.

Préparer la boîte contenant les pièces en bois. Si on le souhaite, on peut aussi déjà préparer les pièces dont on aura besoin en les mettant devant soi ; pour cela, il faut bien observer sa carte avant.

Les dés à trois couleurs ne seront pas utilisés. Les cordons et les cartes non utilisés seront mis de côté.

Déroulement du jeu :

lancer les dés, comparer

Le plus jeune commence. Il lance les deux dés. Si la couleur d'un ou des deux dés **correspond** à celle qu'indique sa carte, il pourra prendre l'animal ou la perle qui correspond et l'**enfiler directement**.

Bonne couleur : enfiler

Attention à la symétrie et à l'ordre d'enfilage. On ne peut rien enfiler si l'on n'a pas obtenu la couleur dont on a besoin !

2 dés de même couleur = joker

Si un joueur obtient **deux dés de la même couleur**, il peut enfiler la pièce en bois de son choix. Attention ! il faut bien regarder sa carte pour voir ce dont on a besoin.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

collier terminé

Le premier qui aura complété correctement son collier aura gagné. Il pourra alors faire sonner son grelot.

