

Mes premiers jeux

Premier verger



Un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs dès 2 ans.

Idée : Anneliese Farkaschovsky
Illustration : Jutta Neundorfer
Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Ce jeu est une version simplifiée de notre jeu classique « Le verger ». Il a été adapté pour les tout-petits et les accessoires sont conçus pour être saisis par des petites mains d'enfant. Ce jeu stimule la motricité de votre enfant et lui donne également la possibilité de jouer librement selon son imagination. Nommez les couleurs et les formes des pièces en bois et stimulez ainsi le langage, l'ouïe et la créativité de votre enfant qui prendra aussi plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement avec vos enfants !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

1 corbeau, 1 panier pour fruits,
4 pommes vertes, 4 pommes rouges,
4 poires jaunes, 4 prunes bleues
5 cartes de chemin, 4 arbres,
1 dé avec symboles et différentes couleurs,
1 règle du jeu

Idée

Les joueurs essayent ensemble de cueillir les fruits dans les arbres avant que le corbeau n'arrive au verger.



FRANÇAIS

Préparatifs

Poser les quatre arbres au milieu de la table et y répartir les fruits correspondants. Poser les cinq cartes de chemin en une rangée à côté des arbres, comme illustré ci-dessous. Poser le corbeau devant la première carte du chemin. Préparer le panier et le dé.



Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé une pomme en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **La couleur rouge, jaune, verte ou bleue**
Cueille un fruit de la couleur du dé dans l'arbre correspondant et mets-le dans le panier. S'il n'y a plus de fruit dans l'arbre, il ne se passe rien. Le joueur suivant lance le dé.
- **Le panier à fruits**
Cueille un fruit dans n'importe quel arbre et mets-le dans le panier.
- **Le corbeau**
Oh ! Le corbeau se rapproche du verger. Prends-le et pose-le sur la carte suivante du chemin.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Si les joueurs réussissent à cueillir tous les fruits avant que le corbeau n'arrive au verger, ils gagnent la partie tous ensemble. Ils ont tous été plus rapides que le gourmand corbeau.

Si le corbeau dépasse la dernière carte du chemin et se retrouve alors dans le verger avant que tous les fruits ne soient cueillis, les joueurs perdent la partie tous ensemble.