Main dans la main / 3536 / F

Genre:	Jeu de placement et de dés
Joueurs:	Pour 1 à 6 enfants à partir de 3 ans
Contenu:	36 plaquettes imagées et 2 dés particuliers
Une idée de:	Alex Randolph
Design:	Hannelore Wernhard

Regardez d'abord bien de quoi se compose le jeu! Sur les plaquettes imagées, vous voyez des enfants du monde entier qui tendent les bras. Ils sont tous amis! Pour jouer, vous placez les plaquettes les unes contre les autres de façon à ce que les enfants se donnent la main. Ils y a des garçons et de filles qui ont un bonnet ou un chapeau ainsi que des garçons et des filles qui n'ont rien sur la tête. Ce sont les dés qui décident de la plaquette que vous devez prendre. L'un des dés vous indique un garçon ou une fille, et l'autre un chapeau ou pas de chapeau.

1. La ronde - le jeu pour les tout-petits
Prenez les plaquettes et étalez-les sur la table ou le plancher de façon à ce que vous puissiez voir toutes les images. Le plus jeune d'entre vous commence, jette les deux dés et prend la plaquette qui y correspond (par exemple une fille avec un chapeau). C'est le début d'une longue chaîne. Le suivant jette aussi les dés et met sa plaquette contre la première; à droite ou à gauche, peu importe. On joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que les plaquettes soient épuisées et qu'on ait obtenu une jolie ronde d'enfants du monde entier.

2. Le jeu de mémoire
Prenez les plaquettes et posez-les toutes sur la table ou par terre de façon à ce que leur face soit cachée. Le plus jeune d'entre vous commence et jette les deux dés. Si les dés t'indiquent maintenant par exemple un garçon sans chapeau, tu dois essayer de découvrir une telle plaquette. Si tu y réussis, tu peux garder la plaquette et jeter les dés encore une fois - et ainsi de suite jusqu'à ce que tu décrouvres une fausse plaquette. Si tu as découvert une fausse plaquette, tu la montres à tous et la reposes face cachée. *Faites tous bien attention où elle est!* Puis c'est au tour du suivant. Chacun d'entre vous forme sa propre chaîne d'images avec les plaquettes qu'il a obtenues. Lorsque toutes les plaquettes ont été trouvées, le gagnant est celui qui en a le plus grand nombre devant lui.

3. La course- mémoire
La règle de base est ici la même que celle du jeu de mémoire. Mais la différence est que les plaquettes obtenues sont placées autrement. Chacun d'entre vous place la première plaquette qu'il a obtenue sur une ligne de départ commune à tous (par exemple le bord du tapis). Vous devez laisser un écart large d'à peu près trois plaquettes entre les différentes chaînes d'images. A partir de là, vous placez les plaquettes que vous obtenez. Lorsque toutes les plaquettes ont été trouvées, le gagnant est celui dont la dernière plaquette est la plus éloignée de la ligne de départ - et donc pas forcément celui qui en a le plus. Faites dons bien attention à ce que les enfants se donnent bien la main!

4. Courez les enfants, courez!
Pour ce jeu, vous remettez les plaquettes au milieu, face cachée. Mais dès le début, chacun d'entre vous en reçoit 5 comme réserve et peut les mettre ouvertement devant lui. Quand c'est ton tour, tu jettes les dés et regardes si tu as déjà une ou même plusieurs plaquettes adéquates dans la réserve que tu as devant toi. Si c'est le cas, tu as le droit de la (ou les) placer dans la chaîne d'images commune qui est au milieu. Si aucune de tes plaquettes ne convient, tu dois en chercher une parmi celles qui sont cachées jusqu'à ce que tu en trouves une qui aille. Mais attention: tu dois mettre dans ta réserve toutes les plaquettes que tu as découvertes et qui ne conviennent pas! Puis c'est au tour du suivant. Le gagnant est celui qui a pu placer dans la chaîne toutes les plaquettes de sa réserve.

5. Le puzzle en solo *(là c'est même agréable d'être privé de sortie!*
Tu n'as pas besoin de dés ici, mais tu étales seulement toutes les plaquettes devant toi de façon à bien les voir. Le but est maintenant le former un grand carré de 6 x 6 plaquettes imagées de telle sorte que tous les enfants se donnent bien la main en formant une ronde fermée. C'est très épineux, mais il y a beaucoup, beaucoup de solutions. Essaye-donc!