



## 22706 Balamari

C'est ici que ça se passe ! Les joyeux poissons partent à la découverte de la mer. Chemin faisant, ils découvrent de nombreux récifs coralliens multicolores, des coquillages et bien d'autres habitants des mers. Attention à Hugo le requin ! Il est affamé ! Il se dissimule volontiers derrière les algues sombres pour guetter d'appétissants poissons pour son repas. Échapper au requin exige de l'habileté, de la coordination et une bonne entente.

### Règle du jeu

Les joueurs doivent faire glisser les poissons dans les quatre trous de couleur du tissu. Cela exige beaucoup d'habileté, de la coordination et une bonne entente. Attention ! Les poissons doivent éviter les trous noirs. S'ils y tombent, ils sont mangés par le requin. Qui a rassemblé le plus de poissons au bout de quatre tours ? Vous ou le requin ?

### Préparation du jeu

Commencez par étaler le tissu par terre. Conseil : tous les trous doivent être mis en place avant le début du jeu, sinon il sera difficile pour les poissons d'y plonger. Les quatre cartes sont posées face contre terre. Leur couleur correspond à celle des ronds de couleur du tissu. Les 16 poissons en bois et la boîte contenant l'autocollant du requin sont également à portée de main. Tout est prêt. On choisit deux joueurs pour le premier tour. L'un d'eux peut poser quatre poissons au milieu du tissu, entre les quatre trous noirs. C'est parti !

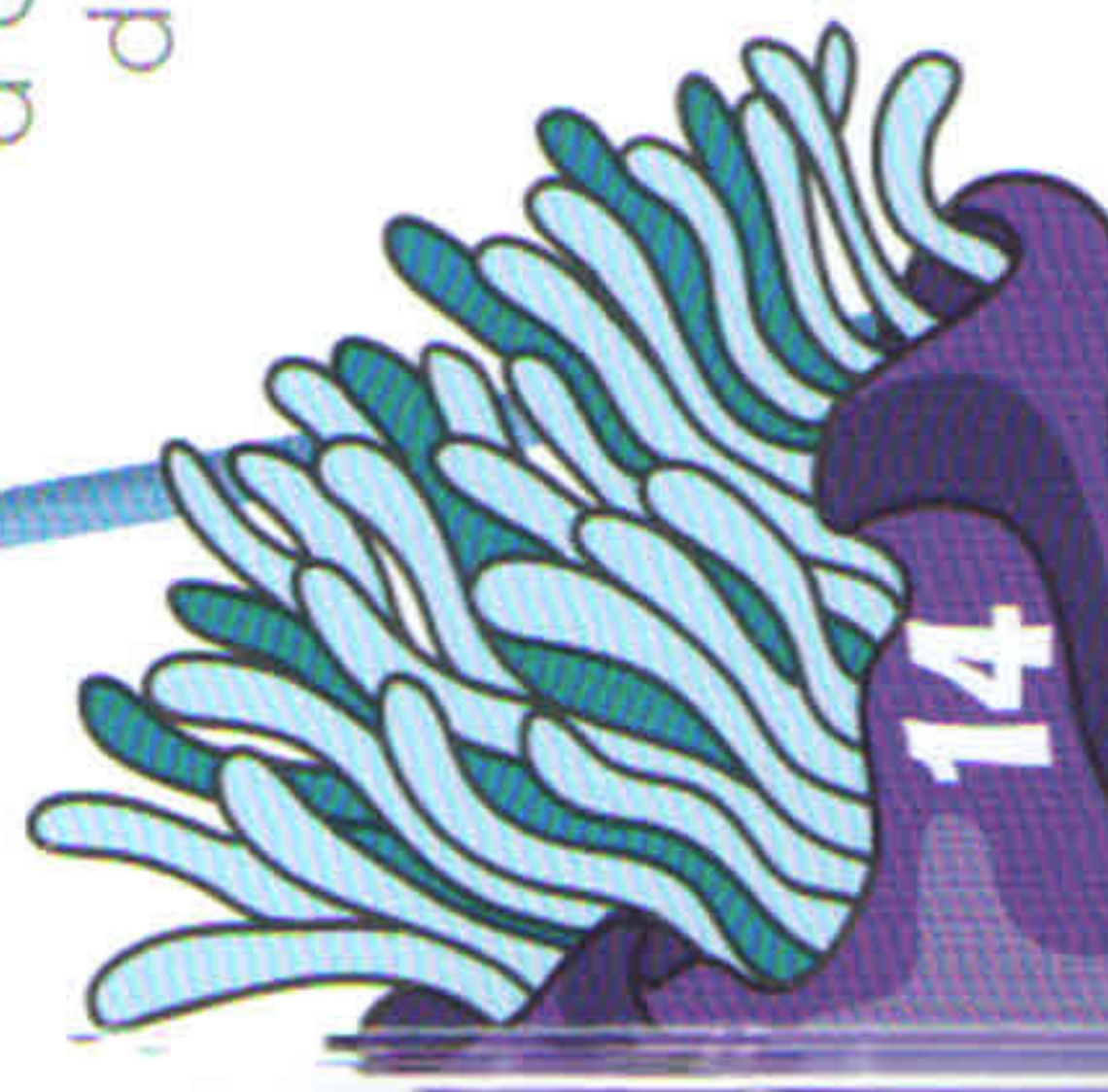


- Poser le tissu par terre
- Tenir les cartes à disposition, face contre terre
- Tenir les poissons en bois à disposition
- Tenir la boîte avec l'autocollant du requin à disposition
- Placer 4 poissons en bois sur le tissu

### Déroulement du jeu

A deux, saisissez le tissu chacun d'un côté opposé et soulevez-le ensemble. Essayez alors de faire glisser les quatre poissons dans les trous de couleur, mais chaque trou doit contenir un seul poisson à la fois. Vous devez avant tout éviter les trous noirs. Mettez-vous bien d'accord et faites bouger le tissu de manière à ce que les poissons glissent facilement dans les trous.

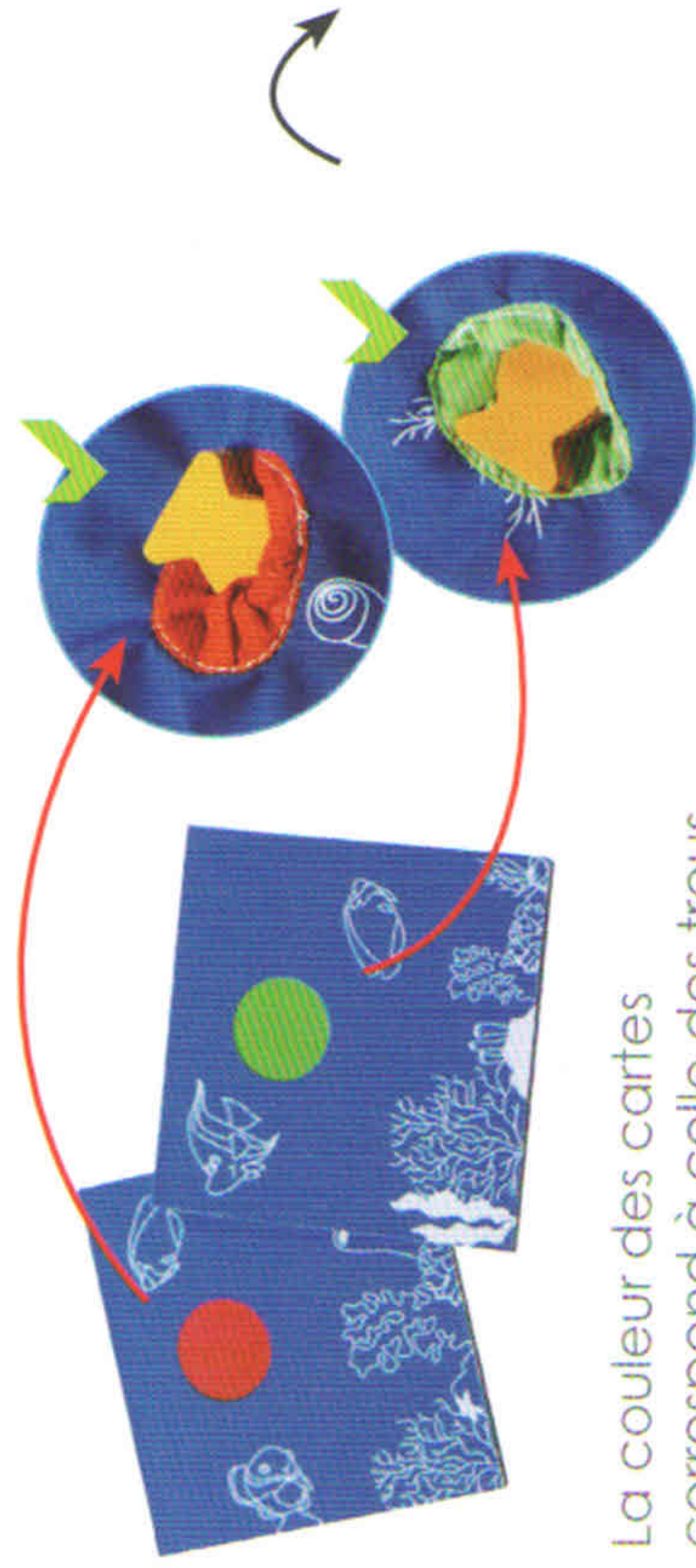
**Conseil:** il peut arriver que plusieurs poissons glissent dans un même trou. Ce n'est pas grave, mais cela réduit vos chances de réunir le maximum de poissons pendant le tour.



Si un poisson tombe par terre pendant la partie, il doit y rester jusqu'à ce que tous les autres poissons aient glissé dans les trous. Le poisson tombé par terre ne peut plus être utilisé. De même, les poissons ayant glissé dans les trous noirs ne doivent plus être utilisés non plus.

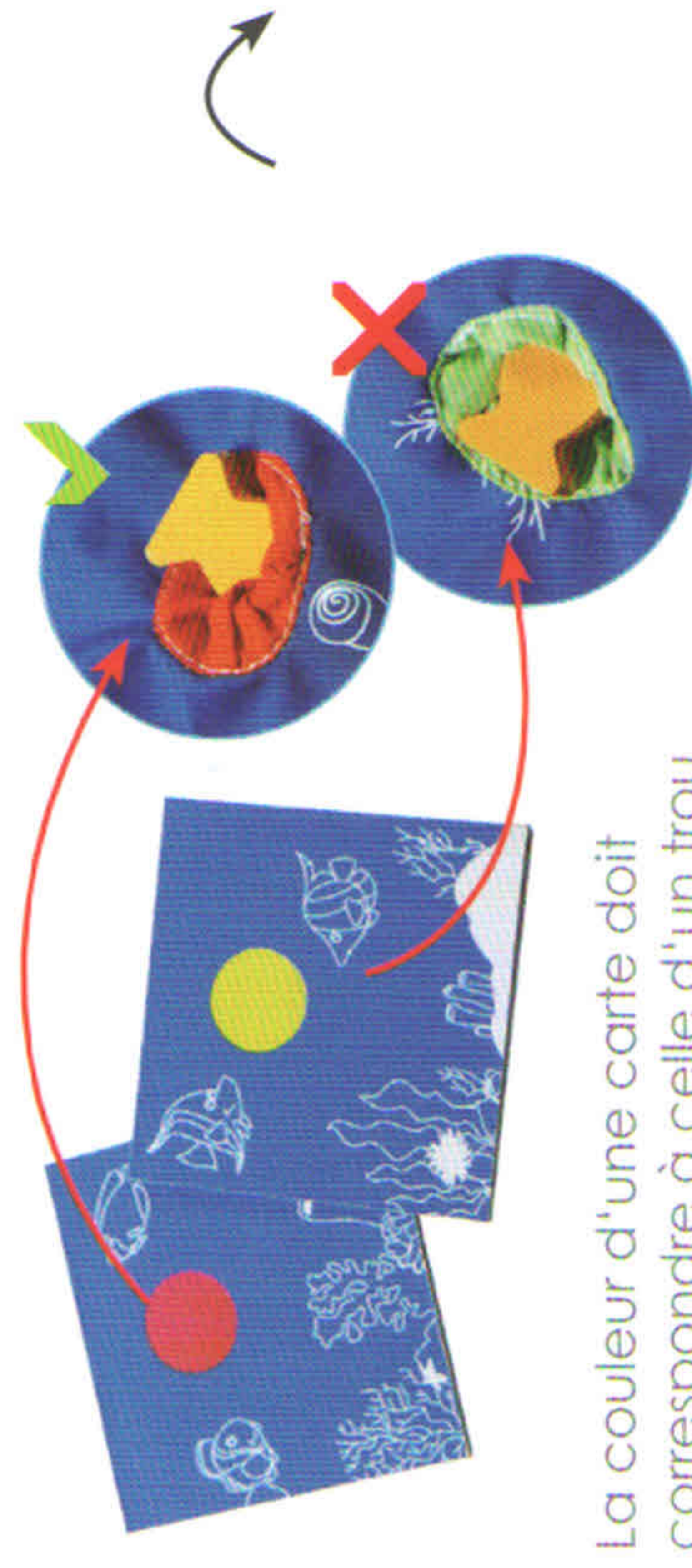
Quand tous les poissons ont disparu dans les trous, de couleur ou noirs, c'est au tour des cartes. L'un des deux joueurs compte les trous de couleur contenant des poissons. On retourne alors autant de cartes qu'il y a de trous. On peut alors faire plusieurs choses :

**Exemple:** seulement deux trous de couleur contiennent des poissons. Dans ce cas, on ne peut retourner que 2 cartes.



La couleur des cartes correspond à celle des trous contenant des poissons.

Vous pouvez alors prendre tous les poissons qui s'y trouvent.

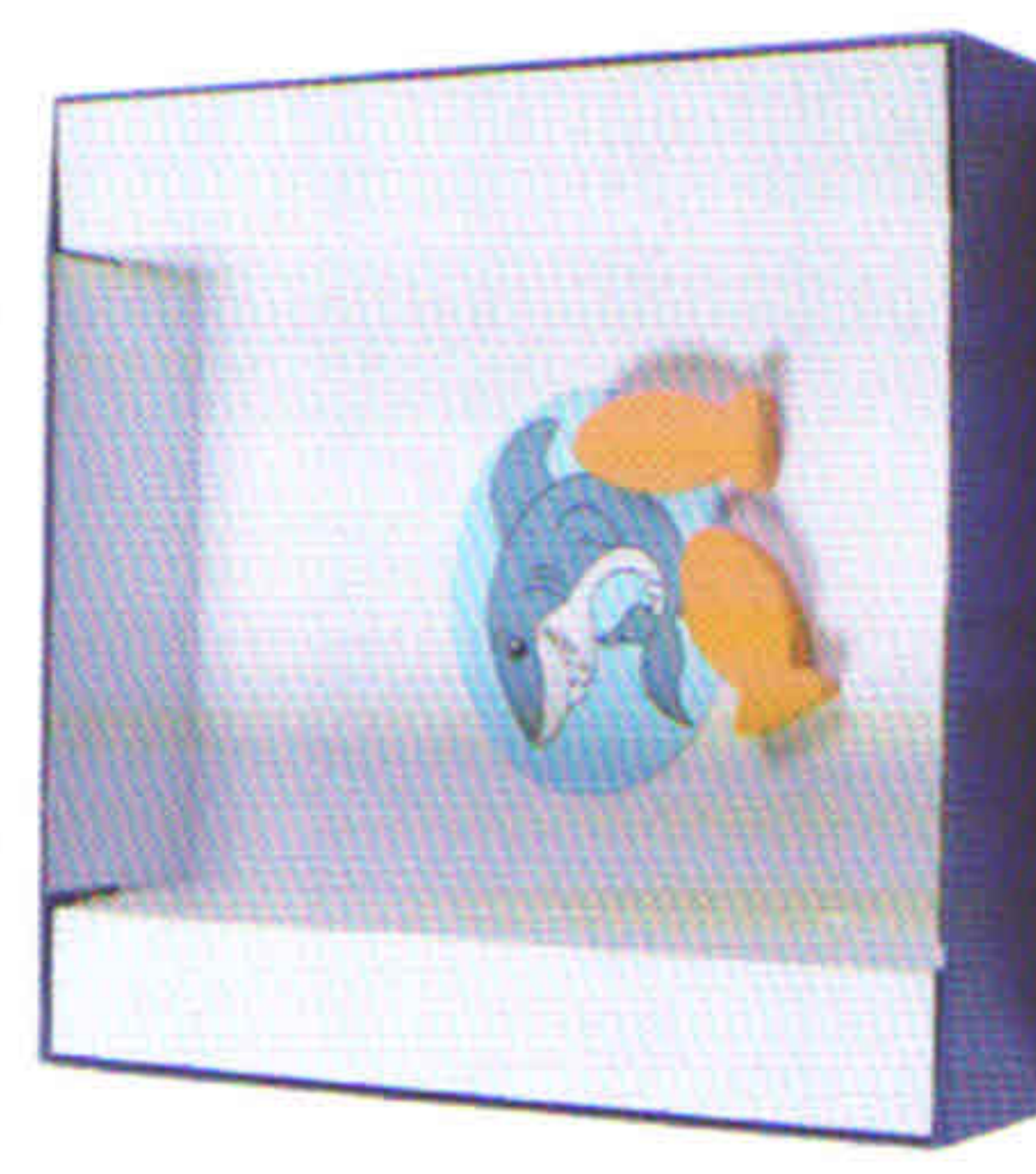


La couleur d'une carte doit correspondre à celle d'un trou contenant des poissons (par exemple, rouge).

Vous pouvez prendre seulement le ou les poissons du trou dont la couleur (par exemple, rouge) correspond à celle de votre carte.

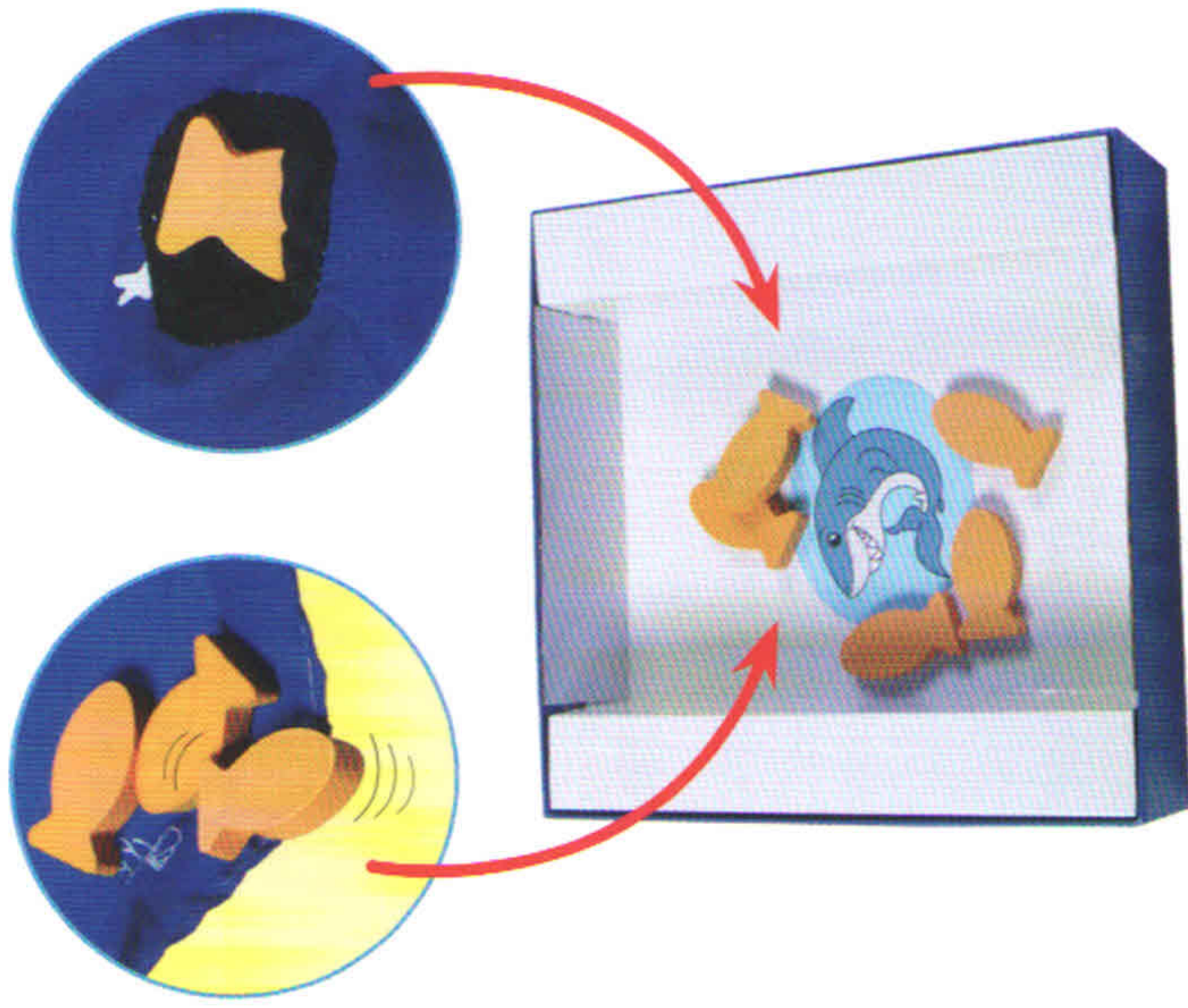


La couleur des cartes ne correspond pas à celle des trous contenant des poissons.



C'est alors le requin qui prend tous les poissons.





### Que faire avec les poissons tombés par terre et dans les trous noirs ?

Tous les poissons tombés dans les trous noirs sont dévorés par le requin Hugo. Retirez-les des trous et posez-les dans la boîte avec l'autocollant représentant Hugo. C'est là que le requin rassemble tous les poissons. Vous pouvez alors voir qui a le plus de poissons. Les poissons tombés par terre sont également rangés dans la boîte avec l'autocollant.

Ensuite, on bat une nouvelle fois les cartes et on les pose face contre terre pour commencer le tour suivant.

Deux autres joueurs essaient de faire glisser les poissons dans les trous. S'il y a deux équipes de deux enfants, elles jouent chacune à son tour.

### **Fin de la partie**

C'est le joueur ou l'équipe qui a rassemblé le plus de poissons qui l'emporte. Si c'est le requin qui a le plus de poissons, c'est lui le vainqueur.

### **Variante pour débutants**

Dans cette variante, on n'utilise pas les cartes. Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus. Ensemble, vous devez essayer de faire glisser les poissons dans les trous. Les poissons qui tombent par terre reviennent au requin, de même que ceux qui ont glissé dans les trous noirs. Qui a le plus de poissons à la fin ? Vous ou le requin ?

### Conseils pour les parents:

Le « Balamari » vous entraîne, vous et votre enfant, dans le monde de la mer. Il développe l'habileté et favorise la socialisation sous une forme amusante et stimulante. Ce jeu est idéal pour toute la famille, à la maison ou en vacances. Vous pouvez ainsi profiter d'une promenade sur la plage pour ramasser des coquillages que vous disposerez sur le tissu fourni avec le jeu. Quelles sortes de poisson votre enfant connaît-il déjà ? Emmenez votre enfant dans un musée maritime pour observer un requin. Laissez-vous inspirer par votre enfant et découvrez ensemble la diversité de la vie marine. Nous vous souhaitons de passer un excellent moment à l'occasion de cet échange en compagnie de votre enfant.



### Conseils pour éducateurs et éducatrices:

« Balamari » est un jeu idéal par ses nombreuses possibilités, par exemple dans le cadre d'un projet d'été sur le thème de « la mer et ses habitants ».

En contrepoint des habitants de la mer représentés sur le tissu, les cartes illustrées montrent des coraux, des méduses, des requins et des poissons.

Grâce à ces cartes, les enfants font connaissance avec les méduses, les coraux et les requins en s'amusant. Ils découvrent ainsi les caractéristiques et les formes, les modes de déplacement et d'alimentation, mais également les dangers de la baignade en mer.

Avec les enfants, vous pouvez créer de petits albums-photos pour y rassembler des connaissances utiles sur les différents habitants de la mer.

D'ailleurs, les photos de la faune marine sont parfaites pour créer des jeux exigeant de la concentration tels que des puzzles. N'oubliez pas d'indiquer le nom des animaux sous les photos.

Les coraux offrent toute une palette de couleurs et de formes, parfaite pour stimuler la créativité des enfants.

Quant aux requins, ils exercent une véritable fascination sur les enfants. Profitez-en pour découvrir avec eux les différentes espèces et leur habitat. À la bibliothèque vous trouverez d'ailleurs des ouvrages intéressants offrant des connaissances plus approfondies et adaptées aux enfants.

Avec eux, vous pouvez réaliser un collage sur le thème de « La mer et ses habitants », ou bien un aquarium avec une boîte à chaussures sur laquelle les enfants peuvent représenter leurs habitants des mers préférés.

Peut-être est-il possible d'installer un vrai aquarium dans une salle commune, où les enfants pourront observer les poissons et prendre la responsabilité de s'en occuper ? Cette activité présenterait en outre l'avantage de favoriser la socialisation.

Les coquillages aussi se signalent par des formes et des couleurs intéressantes. Pourquoi ne pas réaliser avec les enfants un mandala de coquillages permettant de comparer les différentes formes et tailles ?

Profitez-en pour faire découvrir aux enfants les différents habitats et leurs caractéristiques climatiques dans un atlas ou sur un globe terrestre. Faut-il percer un trou dans la glace pour pêcher ou attrape-t-on les poissons avec un filet ?

Quelles particularités culturelles influent sur l'habitat et quels vêtements portent les habitants ?

