A10 2 11

Colin-maillard

Qui peut reconnaître, uniquement au toucher, les silhouettes les plus difficiles?

Jeu Ravensburger® n° **00 194 1**
Conception: Hermann Wernhard
Jeu tactile pour 1 à 4 joueurs
de 3½ à 8 ans

Contenu: 4 planches prédécoupées sur lesquelles se trouvent les 60 figurines en carton
2 masques avec élastiques
1 règle du jeu

Le jeu de «Colin-maillard» ne nécessite pas de grande préparation. On peut y jouer lors d'un goûter d'enfants ou s'en servir comme jeu de société; ou encore pour occuper un enfant malade, pour jouer seul, pour distraire les enfants durant un long trajet en voiture. «Colin-maillard» est toujours un jeu distrayant et varié. Les adultes, eux aussi, ont le droit d'y jouer; ils verront d'ailleurs vite que les enfants ont souvent plus de facilité qu'eux à reconnaître les différentes silhouettes.

Si on utilise «Colin-maillard» comme simple jeu d'encastrement, les enfants de 3½ ans peuvent déjà y jouer (Règle du jeu 2).

Donc surtout ne pas jeter les planches!

Règle du jeu 1:

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

But du jeu

Les yeux «masqués», chaque enfant doit essayer de reconnaître au toucher le plus possible de figurines. Celui qui, à la fin du jeu, en possède le plus grand nombre a gagné.

Blinde Kuh

Préparation du jeu

La première fois que l'on joue à «Colin-maillard», il faut détacher les figurines des planches prédécoupées. On met toutes les figurines dans la pochette. Le plus jeune, parmi les joueurs, choisit alors un des deux masques.

Lorsqu'on joue à 2, les deux joueurs choisissent un masque. Lorsqu'on joue à plus de 2, on se passe tour à tour un seul masque. Celui qui joue est le seul à porter le masque; les autres joueurs trouveront en effet bien amusant de voir comment il essaie de reconnaître avec les doigts les différentes silhouettes . . .

Marche du jeu

Le plus jeune commence. Il se met le masque. L'enfant placé à sa gauche lui tend la pochette ouverte. Le joueur en sort une figurine et essaie, uniquement au toucher, de reconnaître quel objet il a en main. S'il désigne l'objet par son nom, il peut le garder en récompense.

S'il n'arrive pas à reconnaître la figurine, il la remet dans la pochette. C'est alors au tour du prochain joueur qui doit auparavant se mettre le masque.

Fin du jeu

Quand il ne reste plus de figurines dans la pochette, chaque joueur compte celles qu'il possède. Celui qui en a collectionné le plus grand nombre a alors gagné.

Au cas où les parents jouent avec les enfants, ils peuvent modifier à leur gré les règles du jeu ou les rendre plus faciles: par exemple, on aura droit à 2 ou 3 réponses avant de devoir remettre la figurine dans la pochette.

Ou bien – si un enfant ne reconnaît pas une figurine, il peut la remettre dans la pochette et en tirer une autre.

On peut aussi, afin de rendre le jeu plus facile, ne jouer qu'avec les figurines marquées d'un point jaune. On y ajoutera ensuite les figurines marquées d'un point bleu, enfin celles marquées d'un point rouge.

Mais on peut aussi rendre le jeu plus difficile: dans ce cas, les autres joueurs comptent à voix basse jusqu'à 10. Celui qui n'a pas réussi à reconnaître la figurine dans ce laps de temps doit la remettre dans la pochette.

Règle du jeu 2:

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 3½ ans

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une planche (les planches non utilisées sont mises de côté avec les figurines correspondantes). On met les figurines dans la pochette.

Marche du jeu

Le meneur de jeu – ou les enfants à tour de rôle – tire une figurine de la pochette et la montre à tout le monde. Celui qui découvre que la figurine fait partie de sa planche le dit, nomme l'objet représenté et place la figurine sur sa planche. Si personne ne réclame la figurine, on la met de côté. Si plusieurs enfants à la fois réclament une figurine, celle-ci est remise dans la pochette.

Fin du jeu

Le gagnant est alors celui qui, le premier, a pu compléter sa planche.

Règle du jeu 3:

Pour 2 joueurs et plus de 5 à 99 ans

Voici une autre variante donnant lieu à un jeu de mots libre et amusant avec ou sans gagnant.

On pose toutes les figurines au milieu de la table. Sous forme de compétition ou en commun, tous les joueurs essaient de trouver des noms composés (avec ou sans «a» et «de») qui existent: par exemple poisson-scie, cuillère à oeuf, oeuf de canard etc. . .

Ou bien des noms composés inventés, désignant des choses qui n'existent pas: par exemple bébé-camion, rompette d'escargot etc. . . Chaque joueur met devant lui les figurines qu'il a réunies par deux, sous forme de mot.

Règle du jeu 4:

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Préparation

Lorsqu'on joue à 2, chaque joueur reçoit un masque et 2 planches. Chacun sort de la pochette 30 figurines qu'il passe ensuite à son voisin de gauche.

Lorsqu'on joue à 3 ou 4, 2 joueurs doivent se cacher les yeux avec un foulard. Chaque joueur reçoit 15 figurines de son voisin de droite et choisit une planche.

Marche du jeu

Au mot d'ordre «Partez!» le jeu commence. Chaque joueur essaie de reconnaître avec les doigts quelles figurines vont sur sa planche – ceci en comparant, au toucher également, avec les ouvertures de sa planche. Les figurines qui y correspondent peuvent immédiatement être mises en place sur la planche. Quant à celles qui ne correspondent pas, on les met d'abord de côté. Quand tout le monde a terminé, on pousse, au mot

d'ordre «échangez!», les figurines mises de côté vers son voisin de gauche. Chacun essaie de trouver, parmi les nouvelles figurines, celles qui vont sur sa planche. Puis on procède à un nouvel échange. Pour une partie, on fait toujours un échange de moins qu'il y a de joueurs: par exemple pour 4 joueurs 3 échanges, pour 3 joueurs 2 échanges etc. . .

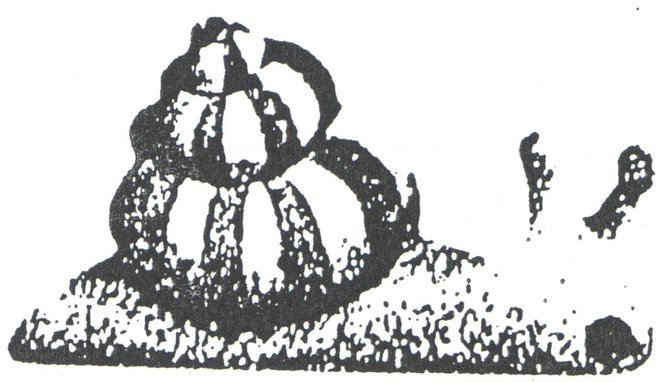
Fin du jeu

Une fois qu'on a procédé au nombre réglementaire d'échanges, le jeu est terminé. Il se peut naturellement qu'un joueur ait passé à son voisin des figurines qui faisaient pourtant partie de sa planche. Le gagnant est celui qui a pu remplir complètement sa planche.

Remarque finale

Nous n'avons décrit là que les façons de jouer les plus classiques. Mais ce matériel de jeu est si varié que chacun peut l'utiliser à sa guise et laisser libre cours à sa fantaisie. N'ayez donc pas peur de modifier les règles de ce jeu ou d'en inventer de nouvelles. On peut par exemple utiliser les figurines somme pochoirs, c'est-à-dire en retracer les contours au crayon et colorier ensuite le dessin obtenu.

Les Editions RAVENSBURGER® vous souhaitent de bien vous amuser à «Colin-maillard»!



© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg