les joueurs se sont bien défendus… et le blaireau n'a qu'à se tenir tranquille. Si l'énumération est fausse, le blaireau renverse la valise et les habits sont remis sur les piles !
S'il tombe à nouveau sur la face blaireau, le blaireau est à nouveau avancé d'une pile et le joueur relance une nouvelle fois le dé. Le même cycle recommence, selon qu'on obtient une couleur ou la face blaireau. Il est ainsi possible que le contenu de plusieurs valises successives doive être énuméré.

Les joueurs cherchent ainsi à mettre quatre habits différents dans chaque valise. Quand le jeu sera fini, il restera des habits sur les piles… mais en vacances, on ne prend jamais tout le contenu de son armoire !

Si une valise est pleine :

➡ Le joueur qui y a glissé le quatrième habit, peut la fermer et la mettre devant lui. Sa valise est prête. Mais pour partir ensemble en vacances, les autres valises doivent aussi être prêtes. Il continue donc à jouer.

➡ Si un joueur a déjà une valise fermée devant lui et qu'il glisse le quatrième habit dans une autre, il offre cette valise à un autre joueur.

➡ Si vous n'êtes que deux ou trois à jouer (un enfant + un adulte, par exemple), vous remplirez tout de même les quatre valises, étant responsables de celles des ours ou des poupées qui participent au jeu. Que seraient d'ailleurs des vacances sans eux ?

➡ ***Si le dé tombe sur la couleur d'une valise qui est déjà pleine, un habit peut être mis dans une autre valise au choix.***

➡ ***Si un joueur ayant obtenu BLAIREAU au dé, obtient ensuite la couleur d'une valise qui est déjà bouclée, son contenu ne doit plus être énuméré : le blaireau ne peut plus la renverser.***

FIN DE JEU

Quand toutes les valises sont pleines, les vacances peuvent commencer. On gagne ainsi le jeu tous ensemble… et on fait semblant de partir en voyage. Avec les ours et les poupées naturellement. Il n'est pas possible de perdre ce jeu… mais son déroulement peut être ralenti si on obtient souvent le blaireau au dé.

CONSEILS COOPERATIFS

➡ C'est une expérience qu'on fait rarement… mais se partager des objets à mémoriser est une expérience communautaire où chacun est gagnant. Autrement dit, chacun ne devrait pas retenir le contenu de chaque valise…

➡ En ayant un certain ordre pour mettre les habits dans les valises, la mémoire de ce qui s'y trouve déjà est facilitée.

Ces versions coopératives ont été imaginées par CASSE-NOISETTES
Chaussée d'Alsemberg 76 – 1060 BRUXELLES tél 00.32.2.537.83.92

D 203 33

CHAMBARDEMENT, le jeu coopératif

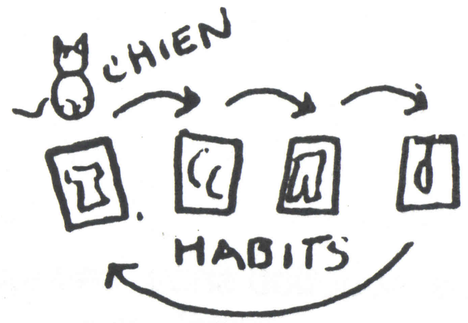
En utilisant le matériel de CHAMBARDEMENT, il est possible d'y jouer de manière coopérative. Nous vous proposons deux niveaux.

POUR LES PETITS (3-4 ½ ans) :
FAISONS NOS VALISES !

IDEE DU JEU

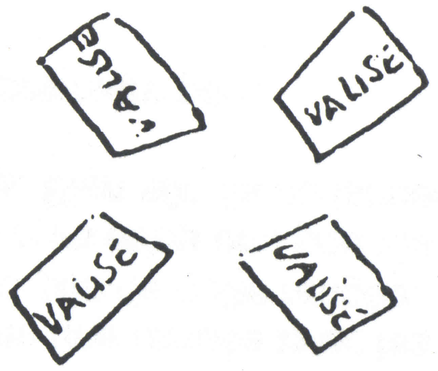
Nous avons connu, il y a dix ans, un merveilleux jeu qui s'appelait DROLES DE SACS A DOS. Les enfants l'aimaient beaucoup. Au gré d'un dé couleurs, il fallait préparer son sac à dos pour partir en vacances. Reprenant la même idée, nous utilisons des valises à la place des sacs à dos et nous rendons le jeu encore plus communautaire.

PREPARATION



Quel que soit le nombre de joueurs, préparez ainsi votre partie :

- Les 4 valises sont mises en cercle au centre de la table. Elles sont vides et laissées ouvertes.
- Tous les habits sont triés par sorte et mis en piles. On forme une rangée avec les quatre piles. Le blaireau est mis devant la première pile de cette rangée.
- Si on joue à moins de 4 joueurs, on invite un ours et/ou une poupée à jouer avec nous et on les installe sur la table. Bien sûr, ils ne lanceront pas le dé.



Cette préparation donne le schéma suivant :

BUT DU JEU

Mettre dans chacune des 4 valises un jeu complet d'habits (casquette, chemise, pantalon, chaussettes). Si toutes les valises sont pleines, nous gagnons le jeu tous ensemble et nous pouvons partir en vacances.

DEROULEMENT

Le plus jeune joue le premier et lance le dé.

S'il obtient une couleur :

Il choisit un habit et le place dans la valise correspondant à la couleur. S'il y a déjà des habits dans cette valise, il observe le contenu de la valise et choisit un

habit qui n'y est pas encore. Il ne peut cependant pas prendre un habit sur la pile qui est surveillée par le blaireau.

S'il obtient le blaireau :

Il fait progresser le blaireau d'une pile. C'est désormais la pile suivante qui est bloquée par le blaireau. Autrement dit, personne ne peut prendre d'habit sur cette nouvelle pile. En revanche, les habits de la pile précédente redeviennent disponibles. Quand le blaireau a fait le tour des 4 piles d'habits, il commence un nouveau tour et revient devant la première pile pour la bloquer.

Les joueurs cherchent ainsi à mettre quatre habits différents dans chaque valise. Quand le jeu sera fini, il restera des habits sur les piles... mais en vacances, on ne prend jamais tout le contenu de son armoire !

Si une valise est pleine :

➡ Le joueur qui y a glissé le quatrième habit, peut la fermer et la mettre devant lui. Sa valise est prête. Mais pour partir ensemble en vacances, les autres valises doivent aussi être prêtes. Il continue donc à jouer.

➡ Si un joueur a déjà une valise fermée devant lui et qu'il glisse le quatrième habit dans une autre, il offre cette valise à un autre joueur.

➡ Si vous n'êtes que deux ou trois à jouer (un enfant + un adulte, par exemple), vous remplirez tout de même les quatre valises, étant responsables des valises des ours ou des poupées. Que seraient d'ailleurs des vacances sans eux ?

➡ ***Si le dé tombe sur la couleur d'une valise qui est déjà pleine, un habit peut être mis dans une autre valise au choix.***

FIN DE JEU

Quand toutes les valises sont pleines, les vacances peuvent commencer. On gagne ainsi le jeu tous ensemble... et on fait semblant de partir en voyage. Avec les ours et les poupées naturellement. Il n'est pas possible de perdre ce jeu... mais son déroulement peut être ralenti si on obtient souvent le blaireau au dé.

POUR LES 4 ½ - 7 ans :

M›MO VALISES (communautaires)

Dans ce jeu, les règles de base sont les mêmes que dans le jeu coopératif que nous venons de décrire. Deux grandes différences interviennent :

1. on joue avec des valises fermées ; chaque fois qu'un enfant y a glissé un habit, la valise est refermée.
2. quand on obtient BLAIREAU au dé, le blaireau menace de vider une valise si on ne connaît pas son contenu.

IDEE DU JEU

Nous avons connu, il y a dix ans, un merveilleux jeu qui s'appelait DROLES DE SACS A DOS. Les enfants l'aimaient beaucoup. Au gré d'un dé couleurs, il fallait préparer son sac à dos pour partir en vacances. Reprenant la même idée, nous utilisons des valises à la place des sacs à dos et nous rendons le jeu encore plus communautaire, en y ajoutant une dimension de mémoire qu'on peut gérer collectivement.

PREPARATION

Quel que soit le nombre de joueurs, préparez ainsi votre partie :

- Les 4 valises sont mises en cercle au centre de la table. Elles sont vides et fermées.
- Tous les habits sont triés par sorte. On forme une rangée avec les quatre piles. Le blaireau est mis devant la première pile de cette rangée.
- Si on joue à moins que quatre, on invite un ours et/ou une poupée à jouer avec nous en les installant sur la table. Bien sûr, ils ne lanceront pas le dé !

Cette préparation est montrée sur le schéma de la première page.

BUT DU JEU

Mettre dans chacune des 4 valises un jeu complet d'habits (casquette, chemise, pantalon, chaussettes). Si toutes les valises sont pleines, nous gagnons le jeu tous ensemble et nous pouvons partir en vacances.

DEROULEMENT

Le plus jeune joue le premier et lance le dé.

S'il obtient une couleur :

Il ouvre la valise de couleur correspondante et y glisse un habit au choix. S'il y a déjà des habits dans cette valise, il observe le contenu de la valise et choisit un habit qui n'y est pas encore. Il ne peut cependant pas prendre un habit sur la pile qui est surveillée par le blaireau. Chacun essaie en outre de retenir ce qu'il y a dans cette valise. Ce sera utile. Le joueur referme ensuite la valise.

S'il obtient le blaireau :

Le joueur fait deux actions. Elles sont obligatoires.

1. Il fait progresser le blaireau d'une pile. C'est désormais la pile suivante qui est bloquée par le blaireau. Autrement dit, personne ne peut prendre d'habit sur cette nouvelle pile. En revanche, les habits de la pile précédente redeviennent disponibles. Quand le blaireau a fait le tour des 4 piles d'habits, il commence un nouveau tour et revient devant la première pile pour la bloquer.
2. Il relance ensuite immédiatement le dé.
   S'il tombe sur une couleur, il doit deviner les habits qui sont déjà placés dans la valise correspondant à cette couleur. ***Les autres joueurs peuvent l'aider***. On vérifie immédiatement. Si l'énumération était juste,