Lapins et Renards

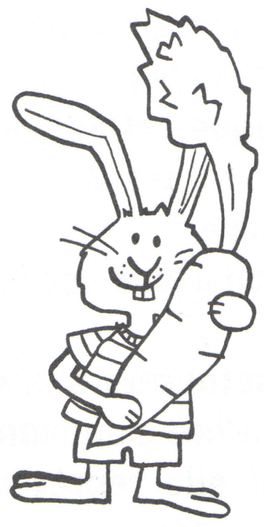
C216

Un jeu de mémoire pour **2 à 4** petits futés âgés de **4 à 99** ans.

Idée du jeu: Heinz Meister
Illustration: Anja Wrede
Durée du jeu: 5 à 10 minutes

A407

Les lapins se régalent surtout de belles carottes croquantes et savoureuses. Chacun d'entre eux essaie de faire bien attention pour pouvoir récupérer le plus de carottes possible. Mais cela n'est pas si facile, parce que des renards très rusés s'approchent parfois des lapins ...



Contenu:

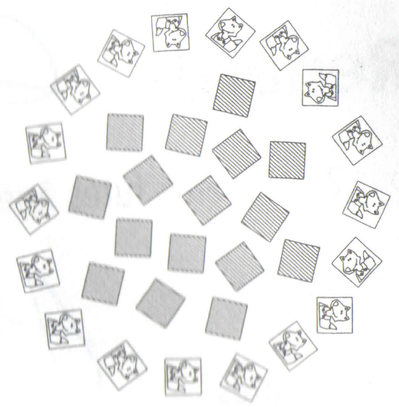
20 carottes
18 petites cartes « lapin »
18 petites cartes « renard »
1 dé à symboles (lapin, carotte, renard)
1 règle du jeu

But du jeu:

Quel enfant récupérera le plus de carottes?

Préparatifs:

Etaler les petites **cartes « lapin » face cachée** au milieu de la table.
Les petites **cartes « renard »** sont déposées **face visible** tout autour des cartes « lapin ».
Les **carottes, le dé** et la boîte ouverte restent à proximité du jeu.



Déroulement du jeu :

Il faut jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.
L'enfant qui a le plus faim a le droit de commencer !
Si plusieurs enfants ont aussi faim les uns que les autres, il faut comparer : pour montrer l'importance de sa faim, l'enfant devra écarter le plus loin possible ses mains les unes des autres. Celui qui écartera le plus pourra commencer.

Chaque enfant peut choisir entre deux possibilités :

... soit il retourne une des cartes qui se trouvent au milieu de la table,

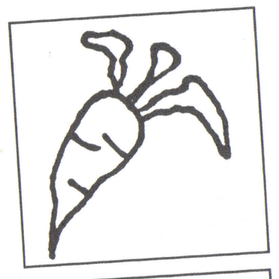
... soit il jette une fois le dé.

1. **Retourner une carte :** Prends une des cartes dont la face est cachée et retourne-la :

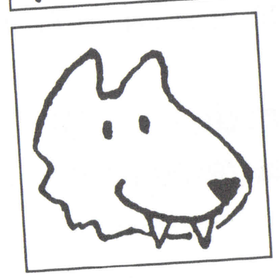
- **Si elle représente un lapin, tu es récompensé par une carotte.**
  Au début du jeu, il est très facile de trouver un lapin.
  Dépose ensuite la carte dans la **boîte du jeu**.
  Prends alors l'une des **cartes « renard »** qui se trouve à proximité, retourne-la face cachée et pose-la à l'emplacement de la carte « lapin » que tu viens d'enlever.
  Tout au long du jeu, de plus en plus de renards se retrouvent alors au milieu du jeu...

- **Si elle représente un renard, tu ne récupères aucune carotte.**
  Retourne à nouveau la carte et dépose-la à l'endroit où elle se trouvait. C'est au tour du joueur suivant.

2. **Jeter le dé**
   Si tu ne sais plus très bien où se trouvent les cartes « lapin », tu peux jeter le dé.
   Quel symbole apparaît sur le dé ?

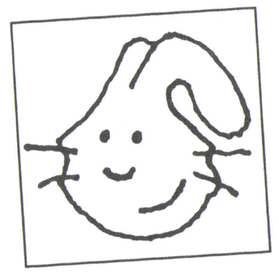


Carotte:
Tu as beaucoup de chance! Tu as le droit de prendre **une carotte**.



Renard:
Tu dois essayer de trouver et retourner une carte « renard » :

- **Si tu réussis,** tu reçois **une carotte** en récompense. La carte « renard » sera alors déposée dans la boîte.
- **Si tu ne réussis pas,** tu ne récupères pas de carotte et tu dois remettre la carte au milieu en la retournant à nouveau.



Lapin:
Tu dois essayer de trouver et retourner une carte « lapin » :

- **Si tu réussis,** tu reçois **une carotte** en récompense. La carte « lapin » sera alors déposée dans la boîte.
- **Si tu ne réussis pas,** tu ne récupères pas de carotte et tu dois remettre la carte au milieu en la retournant à nouveau.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu:

Le jeu se termine:
... dès qu'un enfant a récupéré la dernière carotte,
... ou dès que la dernière carte « renard » est déposée au milieu.
L'enfant qui a le **plus de carottes** devant lui a gagné la partie.

Les enfants qui ne savent pas bien compter, peuvent faire une ligne avec leurs carottes pour la comparer. Celui qui a la ligne la plus longue est alors le vainqueur.

Conseils:

- Vous pouvez très bien décider de jouer autant de parties que vous êtes de joueurs. Ainsi à chaque tour, un nouvel enfant pourra commencer.
- Pour rendre le jeu plus palpitant, vous pouvez décider au début du jeu de mettre deux cartes « renard » faces retournées au milieu.