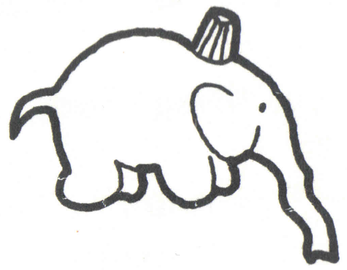
Jeu Habermaaß N° 4260

Bonne nuit

Jeu de classement et de dé pour les tout-petits, pour jouer avant d'aller se coucher.
Pour un enfant dès 2 ans et demi accompagné d'un adulte.
Les symboles du dé de différentes couleurs se distinguent également par leur forme, ce qui permet ainsi aux enfants daltoniens de les reconnaître.

Idée : Susanne Walter
Illustration : Doris Rübel
Durée du jeu : env. 5 à 10 minutes par jeu

Le lutin se promène de maison en maison, de la première à la dernière.
C'est l'heure d'aller se coucher et d'éteindre la lumière.
Dans le ciel, la grosse lune vient nous dire bonsoir :
Elle et le lutin vont nous raconter des histoires.
Et maintenant, il faut leur dire à bientôt
Et aller faire dodo.



Chers parents,

Ce jeu offre à votre enfant plusieurs possibilités de jouer et de s'occuper :

- Un tout premier jeu de classement et un puzzle
- Un premier jeu avec un dé, où il faut reconnaître les couleurs
- Votre enfant "joue à aller se coucher" en exerçant différentes activités d'initiation.
- Les éléments phosphorescents (lunes et étoile du lutin) contribuent à familiariser votre enfant avec l'obscurité en désensibilisant sa peur.

- Le jeu comprend plusieurs lunes de différentes formes. Observez le ciel avec votre enfant soir après soir et faites-lui découvrir la lune en forme de croissant ou la pleine lune bien ronde.

Contenu du jeu :

1 lutin des rêves avec une étoile phosphorescente
5 lunes phosphorescentes
1 nuage en forme de mouton
1 dé à points et symboles multicolores
1 plateau de jeu
5 pièces de puzzle (cartes-fenêtres)
1 petit sac

1er jeu : Puzzle avant d'aller se coucher

Posez le plateau de jeu devant votre enfant. Les cases formant la trajectoire du lutin sont situées en dessous des maisons. Posez le lutin sur l'une de ces cases. Posez les lunes à côté du plateau de jeu ainsi que les pièces du puzzle (cartes-fenêtres) de façon à voir le côté illustré. Le dé, le petit sac et le nuage en forme de mouton restent dans la boîte.

Racontez à votre enfant une histoire parlant du petit lutin des rêves qui va se promener de maison en maison pour dire aux enfants d'aller se coucher, qui leur raconte des histoires et leur donne en cadeau des rêves qu'il a dans son petit sac.

Montrez à votre enfant les différentes activités que les enfants illustrés sur les cartes doivent faire avant d'aller se coucher et expliquez-les lui comme suit :

L'enfant qui habite dans la première maison, la maison rouge, **range ses jouets**.
L'enfant qui habite dans la deuxième maison, la maison bleue, **met son pyjama**.
L'enfant qui habite dans la troisième maison, la maison verte, **va faire pipi**.
L'enfant qui habite dans la quatrième maison, la maison rouge, **se lave les dents**.
L'enfant qui habite dans la cinquième maison, la maison bleue, **se lave la figure**.

Pendant que vous lui expliquez cela, votre enfant devra déplacer le **lutin** d'une case à l'autre, il posera les cartes-fenêtres correspondant aux maisons et les différentes lunes sur les emplacements prévus dans le plateau de jeu.

Après, la lumière pourra être éteinte dans la chambre : les lunes et l'étoile du lutin sont **phosphorescentes** et rassureront votre enfant qui s'endormira tranquillement.

2ème jeu : Jeu de classement à jouer à deux

But du jeu :
Les cinq enfants habitant dans les maisons doivent **être endormis** avant que la lune brille au-dessus de chaque maison.

Préparatifs :
Poser le **plateau de jeu** sur la table, mettre les **lunes** dans le **petit sac**. Poser les **cartes-fenêtres** et le nuage-mouton à côté du **plateau de jeu**. Poser le **lutin** sur l'une des cases.
On n'aura pas besoin du dé.

Déroulement du jeu :
Les deux joueurs lancent en l'air le **nuage-mouton** d'env. 10 cm chacun à tour de rôle pour le faire retomber sur la table.
Le nuage tombe sur ...
... le **visage qui dort** :

Prendre une carte quelconque. A quelle maison correspond-elle ? Poser le lutin sur la case placée en dessous de cette maison. Que fait l'enfant habitant dans cette maison (est-ce qu'il se lave les dents par exemple) ? Celui-ci ira ensuite au lit : poser la carte correspondante.

... la **lune** :
Prendre une lune dans le petit sac. A quelle maison correspond-elle ? Poser le lutin sur la case placée en-dessous de la maison correspondante. Poser la lune au-dessus du toit de la maison.

Conseil :
Il est conseillé de tâter et de prendre une lune dont la forme correspond à une maison dans laquelle l'enfant est déjà endormi.

Fin du jeu :
Est-ce que les enfants se sont tous endormis avant que toutes les lunes brillent dans le ciel ?
Les enfants habitant dans les maisons et les joueurs ont alors **gagné la partie tous ensemble.**
Les cinq lunes sont dans le ciel avant que les cinq enfants se soient endormis ?
Sans lancer le nuage en l'air, poser les cartes correspondantes aux maisons dans lesquelles les enfants sont encore éveillés.

3ème jeu : Premier jeu de dé de différentes couleurs

But du jeu :
Est-ce que tous les enfants sont au lit ou est-ce que toutes les lunes sont dans le ciel avant que les enfants se soient endormis ? Qui va pouvoir poser toutes ses pièces en premier ?

Préparatifs :
Poser le **plateau de jeu** sur la table. Poser le **lutin** sur n'importe quelle case.
Préparer le mouton-nuage et le dé en les posant à côté du **plateau de jeu**.
L'enfant joue avec les **cinq cartes-fenêtres** et les pose à côté de lui.
La mère/le père joue avec les **lunes**, il/elle prend le **petit sac et les met dedans**.

Déroulement du jeu :
Les deux joueurs essaient de poser leurs propres pièces.
L'enfant commence la partie en lançant le dé une fois.
Voir les remarques pour les enfant daltoniens à la fin de la règle du jeu.

Le dé tombe sur une couleur :
- Poser le **lutin** sur la case placée en-dessous d'une maison de la couleur correspondante.
  ... Si c'est au tour de l'enfant de jouer, il posera la **carte-fenêtre** correspondante dans la maison et donnera le dé à l'autre joueur.
  ... Si c'est au tour de l'adulte de jouer, il essaiera de prendre la lune correspondante dans le petit sac. S'il ne sort pas la bonne lune, il devra la remettre tout de suite dans le sac. C'est alors au tour de l'enfant de lancer le dé.

  ... Le lutin doit aller vers une maison dont la carte-fenêtre ou la lune est déjà posée ? Personne ne pourra jouer. Le lutin dit bonne nuit à l'enfant déjà endormi ou à la lune en leur faisant une **bise**. Le joueur passe le dé au joueur suivant.

Le dé tombe sur le nuage-mouton :
- Le joueur prend le nuage-mouton dans sa main et le lance en l'air d'env. 10 cm pour le faire retomber sur la table.
  Sur quel côté est-il tombé ?
  ... le **visage qui dort** : le joueur qui a les cartes-fenêtres pose n'importe quelle carte sur le plateau de jeu.
  ... la **lune** : le joueur qui a les lunes prend une lune dans le petit sac et la pose au-dessus de la maison correspondante.

Fin du jeu :
Celui qui pourra poser ses cinq cartes-fenêtres ou ses cinq lunes en premier gagne la partie.
L'autre joueur continue de jouer et pose aussi les cartes-fenêtres ou les lunes qui lui restent.

Pour tous les enfants, c'est alors l'heure d'aller au lit. Une fois la lumière éteinte, l'étoile du lutin et les lunes veilleront sur l'enfant endormi ! Bonne nuit : fais de beaux rêves !

Remarque pour les enfants daltoniens :
Les symboles de différentes couleurs illustrés sur le dé sont également reconnaissables par leur forme. Ces formes sont aussi reproduites sur le faîte du toit des maisons et peuvent ainsi être facilement identifiées : vert = cercle, rouge = triangle, bleu = carré.

Variante pour les jeunes enfants désirant jouer avec les lunes :
Jouer sans se servir du petit sac et poser les lunes sur la table. Elle seront classées suivant la couleur sur laquelle le dé est tombé.

Variante pour les enfants un peu plus âgés désirant jouer avec les lunes :
Comme dans le jeu de base, il faudra tâter la lune avant de la sortir du sac. Ici, la règle sera cependant simplifiée : l'enfant pourra tâter jusqu'à ce qu'il ait trouvé la lune correspondante. Les lunes qui ne conviendront pas seront remises dans le sac. Ensuite, il passera le dé au joueur suivant.