A302

Bella Lanella

Qui confectionnera les plus beaux vêtements pour les petits moutons ? Captivant jeu éducatif pour les petits artistes de mosaïques à partir de 3 ans avec trois variantes de jeu.

Type de jeu:	jeu éducatif et créatif à but didactique
Joueurs:	1 à 2 joueur(s) à partir de 3 ans
Contenu:	2 plans de jeu, 2 cadres, 66 tuiles de couleur en bois, 8 modèles de tricot imprimés des deux côtés, 1 dé, 1 dé de couleurs, 1 règle du jeu
Auteur :	Barbara Kinzebach
Illustrations :	Barbara Kinzebach

Remarque pour les parents

« Bella Lanella » permet de développer l'acuité visuelle et la logique. Le jeu offre une multiplicité de formes qui stimule l'imagination des enfants tout en faisant appel à leur intelligence spatiale.

Vous aiderez votre enfant au mieux si vous jouez les premières parties avec lui pour pouvoir contrôler les résultats et les améliorer avec lui.

Nous recommandons comme jeu de solitaire surtout la variante 2, la partie avec les modèles de placement.

Nous vous conseillons de vous joindre à votre enfant pour découvrir le jeu ensemble. Cela vous permet de vérifier les résultats et de corriger d'éventuelles erreurs dans un contexte ludique.

La variante 2 de ce jeu peut être jouée par un seul enfant.

Histoire

La laine des moutons est utilisée pour confectionner de nombreux vêtements. Peut-être portes-tu un pull ou des chaussettes en laine aujourd'hui ?

Pour avoir de la laine, il faut tondre les moutons. Cela se fait au printemps lorsque le mouton n'a plus besoin de sa laine pour se protéger contre le froid de l'hiver. Mais parfois, l'hiver revient, et les petits moutons ont terriblement froid.

C'est excatement ce qui arrive à Bella Lanella et son ami : les voilà tondus, et il fait un froid de canard.

Heureusement que le berger s'occupe bien d'eux : il prend vite ses aiguilles et leur tricote de ravissants pulls. Mais Bella et son ami sont très exigeants. Chacun choisit un modèle différent. Aurais-tu envie d'aider le berger à confectionner les pulls pour Bella et son ami ?

Préparation

Chaque joueur choisit un plan. Un plan montre une pelote de laine bleue, l'autre une pelote de laine rouge. On met les mosaïques au milieu de la table pour qu'elles soient facilement accessible pour tous les joueurs. Un joueur prend le dé à points. Dans cette variante, on n'a pas besoin des cadres, du dé couleur ou des modèles. Regardez bien les plans avant de commencer. Chaque mouton porte déjà une partie de son pull qui vous montre le modèle à suivre pour le terminer.

Utilisez les couleurs indiquées comme suit :

Plan avec de la laine bleue :

Rouge, Jaune, Bleu

Plan avec de la laine rouge :

Jaune, Bleu, Rouge

But du jeu

Les joueurs essaient de compléter le pull rayé de leur mouton le plus rapidement possible en plaçant les mosaïiques dans l'ordre déterminé.

Déroulement

Le joueur portant le pull le plus bariolé commence. Il lance le dé. Celui-ci indique le nombre de mosaïque que le joueur peut prendre et placer sur son plan. Si le dé indique le symbole spécial (☺), l'enfant rejoue.

On place les mosaïques dans l'ordre déterminé, mais toujours de **haut en bas.** Dans chaque rangée, on ne peut placer que des mosaïques d'une seule couleur.

Les joueurs peuvent se servir des mosaïques triangulaires, carrées et rectangulaires pour compléter la rangée.

Pour les manches, on peut utiliser la couleur de son choix. On prendra le nombre de mosaïques indiqué par le dé.

Si le dé montre plus de points que le nombre de mosaïque nécessaire pour compléter le pull, on repose les pièces en surnombre.

Fin de la partie

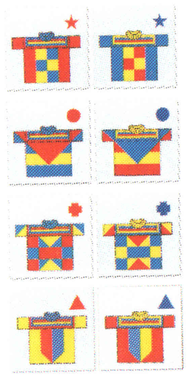
Le premier à finir son pull a gagné.

Variantes

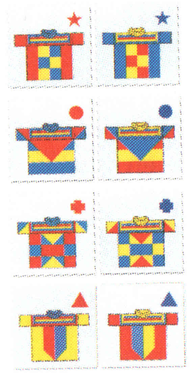
1. Partie avec des modèles de tricot – à partir de 4 ans

Préparation

Chaque joueur choisit un des deux plans de jeu. Placez les mosaïques au milieu de la table de manière à ce que chacun puisse s'en servir sans problème. Préparez les deux dés ainsi que les modèles de tricot. Vous n'avez pas besoin des deux cadres.



Les deux joueurs choisissent un **motif de tricot identique** et prennent les deux modèles qui montrent le motif choisi. Les motifs identiques sont marqués par les mêmes symboles. Maintenant, chaque joueur prend le modèle qui correspond à la couleur de sa pelote de laine – la couleur du symbole doit correspondre à celle de la pelote de laine.



Le modèle de tricot détermine le motif du pull-over du mouton.

But du jeu

Les joueurs essaient de compléter le pull de leur mouton le plus rapidement possible.

Déroulement

Le joueur portant le pull le plus bariolé commence. Il lance les deux dés et prend les mosaïques en fonction des dés.

Le dé à points indique le nombre de mosaïques qu'il peut prendre, tandis que le dé de couleurs indique la couleur des mosaïques.

Si le dé indique le symbole spécial (☺), le joueur peut prendre la pièce de son choix.

Dans cette variante, **il n'est pas nécessaire de placer les tuiles de haut en bas.** En revanche, le motif des manches doit être suivi.

Fin de la partie

Le premier à compléter son pull suivant le modèle a gagné.

2. Partie avec des modèles de placement - à partir de 5 ans. Modèles de placement sur les pages 23 - 37

Préparation

Chaque joueur choisit un cadre. Préparez les mosaïques et la règle du jeu. Vous n'avez pas besoin des deux dés, des plans de jeu ni des modèles de tricot. Choisissez dans la règle du jeu une double page avec les deux motifs que souhaitez composer. Chaque joueur choisit un motif.

But du jeu

Les joueurs essaient de réaliser le motif choisi à l'aide du modèle indiqué dans la règle du jeu.

Déroulement

Les joueurs prennent simultanément les mosaïques dont ils ont besoin pour composer le motif. Ils positionnent les mosaïques dans le cadre de manière à ce qu'elles ne se déplacent pas.

Fin de la partie

Le premier à compléter son motif a gagné.

3. Partie avec des modèles de placement et des dés – à partir de 5 ans

Préparation

Chaque joueur choisit un cadre. Préparez les mosaïques, les deux dés et la règle du jeu. Vous n'avez pas besoin des plans de jeu ni des modèles de tricot. Choisissez dans la règle du jeu une double page avec deux motifs que vous voulez composer. Chaque joueur choisit un motif.

But du jeu

Les joueurs essaient de réaliser le motif choisi à l'aide du modèle indiqué dans la règle du jeu en plaçant – en fonction du résultat du dé de couleurs et de l'autre dé – les mosaïques dans l'ordre déterminé.

Déroulement

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la variante 1.

Fin de la partie

Le premier à compléter son motif a gagné.

Amusez-vous bien avec « Bella Lanella » !