Jeu de Habermaaß Nr. 4151

A la pêche aux cerises

Un jeu de pêche pour **2 à 4** enfants **à partir de 4 ans**.

Durée du jeu: environ 10 à 15 minutes
Auteurs: Stefanie Rohner et Christian Wolf
Graphisme: Haralds Klavinius

Dans le jardin du voisin grognon, Monsieur Avare, il y a un magnifique cerisier plein de belles cerises toutes rouges. Ces fruits savoureux sont très tentants pour tous les enfants du coin. Mais le vieil avare a deux chiens qui montent la garde. Pour les tromper, il faut être habile et courageux.

Contenu du jeu:

17 cerises jumelles
1 couple de chiens
1 écran représentant le jardin
1 canne à pêche

Le but du jeu:

Qui parvient à dérober le plus grand nombre de cerises sans être surpris par les chiens?

Instructions sommaires:

La préparation du jeu:

Il faut d'abord mettre le jardin en place.

mettre en place l'écran avec le jardin

A cet effet, sortez **l'écran** de la boîte et dépliez-le de façon à former **un carré**. Ainsi déplié, l'écran doit être **glissé dans le fond** de la boîte.

mettre la canne à pêche à côté de la boîte, les cerises et les chiens dans le jardin, jeter un coup d'oeil

Mettez la **canne à pêche** à côté de la boîte.

Ensuite jetez les cerises jumelles une par une dans le jardin. Mettez-y aussi les **deux chiens**.

Tous les enfants ont maintenant le droit de jeter un coup d'oeil dans le jardin. Regardez où se trouvent les cerises!

Déroulement du jeu:

L'enfant qui a les oreilles les plus petites commence, il prend la canne à pêche et la tend vers le jardin.

pêchez!

Sans jamais regarder à l'intérieur du jardin, tu essaies de pêcher les cerises par des mouvements de ta canne dans toutes les directions. Si tu as l'impression d'avoir fait une touche, sors la canne à pêche du jardin.

deux essais

S'il n'y a rien au crochet, tu peux essayer une **seconde fois**. Si de nouveau il n'y a rien, tu n'as plus le droit d'essayer; tu dois passe ta canne à l'enfant suivant. On passe la canne dans le sens des aiguilles de la montre.

faire attention à ne pas perdre ses cerises!

S'il y a une ou plusieurs cerises jumelles à ton crochet, elles sont à toi.
Tu les pends à tes oreilles, mais fais attention à ce qu'elles ne tombent pas au cours du jeu. **Les cerises tombées** doivent être tout de suite **retournées au jardin**.
(Cette règle peut être omise s'il y a des petits ou des enfants qui portent des lunettes).

As-tu pêché les chiens? Retour au jardin!

Si tu as pêché les deux chiens, tu dois les remettre au jardin avec les éventuelles cerises qui pendent au crochet.

Pendant que tu pêches, tu n'as pas le droit de regarder dans le jardin. Les autres enfant non plus n'ont pas le droit de regarder.

après avoir pêché: on peut regarder

Après avoir pêché - que tu aies pêché des cerises ou non - tu peux jeter un coup d'oeil avant de passer la canne à l'enfant suivant.

La fin du jeu:

toutes les cerises sont pêchées

Le jeu se termine lorsque **toutes les cerises** ont été pêchées, et que seuls les chiens restent au jardin pour monter la garde. Vous les avez trompés!
L'enfant qui a **le plus de cerises**, a gagné.

Avec deux joueurs:

11 cerises jumelles

S'il n'y a que deux enfants, il est souhaitable de réduire le nombre de paires de cerises: par exemple, n'en prendre que 11 au lieu de 17.

Variante:

variante

Au début on peut se mettre d'accord sur ceci: quand les chiens ont été pêchés, on doit remettre au jardin une paire de cerises qui pendent aux oreilles.