

Jeu Habermas n° 4221

Le chantier

Un jeu d'adresse qui se joue avec un dé multicolore, pour 1 à 4 conducteurs de grue de 3 à 6 ans. Avec une vraie grue.

Idée : Markus Nikisch

Illustration : Sabine Kraushaar

Durée d'une partie : env. 10 minutes

« Attention ! Chargement dangereux ! » crie le maçon en herbe en essayant de soulever un bloc de pierre de la couleur du dé à l'aide de la grue. Mais cela demande de l'adresse et il arrive vite qu'un bloc d'une autre couleur se retrouve suspendu au crochet !

Contenu :

- 1 grue en bois
- 18 blocs de construction de différentes couleurs
- 1 chantier
- 1 mètre pliant
- 4 pinces de couleur
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu



1. Jouer sans suivre la règle

En jouant suivant leur imagination, les enfant s'exercent aux mouvements de coordination des yeux et des mains et développent leur motricité fine :

- Ils font fonctionner la grue, font tourner la manivelle et essayent d'accrocher des blocs au crochet.
- Ils jouent avec les cubes de construction.

Jouez avec votre enfant et imitez les bruits typiques d'un chantier, ce qui éveillera en même temps le langage, l'ouïe et sa passion pour les jeux.

2. Jouer en suivant la règle

But du jeu :

Quel conducteur de grue va pouvoir accrocher le plus possible de blocs et devenir ainsi le chef des conducteurs de grue ?

Préparatifs :

Poser le **chantier** au milieu de la table ou par terre.

récupérer le plus possible de blocs de construction

mettre les blocs sur le chantier, préparer la grue et le dé

lancer le dé 1x

repêcher le bloc de la couleur correspondante

Réussi ? Prendre le bloc

Pas réussi ? Reposer le bloc

Plusieurs blocs ? Bonne couleur ? Prendre les blocs

Mauvaise couleur ? Reposer les blocs

la plus grande rangée = victoire

Y mettre les 18 blocs de construction. Faire attention à ce que les boutons métalliques soient bien tournés vers le haut.

Préparer la grue et le dé.

Le mètre et les pinces seront utilisés seulement pour l'autre variante. On les laisse dans la boîte.

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu une grue en dernier a le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence et qui lance une fois le dé.

Il prend la grue en bois et l'amène vers le chantier :

Il doit soulever un bloc de la même couleur que celle du dé.

- C'est à lui de décider de quel côté du chantier il va se poster.
- Il a le droit de se mettre debout et de tourner autour du chantier.

Tu as accroché un bloc ? Soulève-le en tournant la manivelle.

- **Est-ce que le bloc est de la bonne couleur ?**

Bravo, tu es un bon conducteur de grue ! Tu prends le bloc et le poses devant toi.

- **Est-ce que le bloc est d'une autre couleur ?**

Dommage ! Tu n'as pas le droit de récupérer le bloc et tu le remets sur le chantier.

- **Tu as pris plusieurs blocs ?**

Beau travail !

- **Est-ce qu'il y a un ou plusieurs blocs de la bonne couleur ?** Tu as le droit de le(s) récupérer. Tu le(s) poses devant toi.

- Il n'y a aucun bloc de la bonne couleur ? Tu les remets tous sur le chantier.

Ensuite, tu inspectes le chantier : vérifie que tous les boutons métalliques sont bien tournés vers le haut. Si ce n'est pas le cas, mets les blocs concernés dans le bon sens.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de blocs dans le chantier de la couleur correspondante à celle du dé.

Le joueur qui pourra faire la plus grande rangée avec ses blocs de construction gagne la partie : il devient chef des conducteurs de grue.

déterminer la longueur avec le mètre pliant

empiler les blocs

empiler les blocs dans l'ordre de repêchage

comparer les blocs récupérés avec ceux restants

Variantes :

- **Variante avec le mètre pliant**

Celui qui le veut pourra déterminer la longueur de la plus grande rangée au moyen du mètre pliant. Les tout jeunes joueurs ne sauront certainement pas encore lire les chiffres, mais en marquant sur le mètre pliant la longueur de la rangée du premier joueur avec la pince rouge, celle du deuxième joueur avec la pince jaune, celle du troisième joueur avec la pince verte, etc., ils pourront comparer les longueurs obtenues.

- **Variante « Tour »**

Les joueurs habiles posent les blocs qu'ils ont récupérés les uns sur les autres au lieu d'en faire une rangée. Le gagnant est celui qui aura la plus haute tour. Ici aussi, on peut déterminer la longueur de la tour en utilisant le mètre pliant.

- **Variante « Maître d'ouvrage »** pour joueurs faisant preuve de prévoyance.

Le but est également d'obtenir la tour la plus haute, mais il faudra empiler les blocs tout de suite après les avoir repêchés.

Il faudra donc récupérer d'abord les plus gros blocs, puis après les blocs plus petits pour que la tour tienne debout !

- La partie sera terminée comme indiqué dans le jeu de base ou dès que la tour d'un joueur s'effondrera. Ce joueur aura perdu. Le gagnant sera celui qui aura la plus haute tour.

- **N.B. :** celui qui remarque qu'il ne pourra pas poser le prochain bloc a le droit de s'arrêter là. La hauteur de sa tour ne sera mesurée que jusque là.

- **Variante « Constructeur solitaire »**

- Le joueur joue comme indiqué dans le jeu de base (dé, repêcher des blocs).

- Il essaye de faire la rangée ou la tour la plus grande possible. Il marque la longueur à l'aide de la pince et du mètre pliant.

- Il prend ensuite les autres blocs restés dans la boîte et en fait également une tour qu'il mesure et marque avec une autre pince.

- Si sa première tour est plus haute que l'autre, le joueur a gagné.

- **Conseil :** on pourra compliquer cette variante en empilant les blocs de construction (pour la première tour) dans l'ordre dans lequel ils auront été repêchés.