Bienvenue au Club des Eléphants !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.
Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile. Les jeux de cette gamme vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Eléphants est une gamme de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.
Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

Il y a un crocodile !

2 plateaux de jeu à double face
1 figurine de crocodile
24 pions en bois illustrés
1 règle du jeu

Avis aux parents !
Nous vous conseillons d'effectuer vous-mêmes les préparatifs du jeu et d'expliquer ensuite aux enfants les règles du jeu. Ce jeu aide vos enfants à solliciter leur imagination et à exercer leur mémoire.

Préparation du jeu :
- Placez un ou deux plateaux de jeu sur la table.
  Selon le nombre de plateaux de jeu utilisé, vous aurez entre 6 et 24 cachettes.
  Plus il y a de cachettes, plus le jeu devient difficile et varié.
- Posez le crocodile à côté du plateau et disposez tous les pions sur la table.
- Le jeu comprend quatre variantes différentes. Il est préférable la première fois d'essayer toutes les variantes. Les joueurs pourront ensuite choisir eux-mêmes leur jeu favori et y jouer plus souvent.

Lisez maintenant à haute voix la petite histoire suivante aux joueurs :
T'est-il déjà arrivé d'avoir peur qu'il y ait un monstre dans ton placard ? Entends-tu parfois des bruits la nuit sous

ton lit ? Est-ce que tu demandes alors à ton papa ou à ta maman de regarder pour toi en dessous du lit ? Y ont-ils déjà trouvé quelque chose ? Bien sûr que non. «Les monstres n'existent pas», répondent-ils. Et ils te disent alors «Tu vois bien, c'était tes pantoufles ou c'était le vent». Grâce à ce jeu, tu vas enfin savoir ce qu'il y a sous ton lit et ce qui est caché dans le placard. Et cette fois-ci, c'est toi qui pourras tout imaginer ! Et cela te fera ensuite beaucoup moins peur !

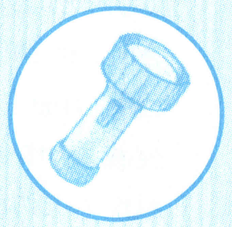
But du jeu :
Cacher autant de choses qu'on le souhaite dans les différentes cachettes. A chaque fois qu'un joueur cache quelque chose, il imagine une petite histoire et la raconte à voix haute aux autres joueurs. Il s'agit ensuite d'essayer de retrouver le plus de choses possible. Celui qui a réussi à se souvenir du plus grand nombre de cachettes, a gagné.

Pour se familiariser avec le jeu et voir combien il est difficile de retenir des choses, nous allons d'abord faire deux petits jeux de mémoire.

Jeu de mémoire (24 pions ; durée du jeu : 5 minutes)
On commence la partie en regardant attentivement les 24 objets représentés sur les pions en bois. Il ne s'agit que de choses ordinaires ou bizarres qu'on peut rencontrer dans la vie de tous les jours. Vous en discutez avec vos enfants et vous convenez tous ensemble du nom qu'on va attribuer à chaque objet. Retournez ensuite tous les pions.
Essayez d'abord de vous souvenir du maximum d'objets possible sans retourner les pions. Tout le monde peut participer. Est-ce qu'à vous tous, vous vous souvenez de plus de 12 objets ?
Regardez ensuite une nouvelle fois les illustrations. C'est difficile de tout retenir, n'est-ce pas ?

Retourner les pions (24 pions et le Crocodile ; durée du jeu : 10 minutes)
Maintenant que tout le monde s'est bien familiarisé avec les dessins, nous allons jouer pour de vrai. Posez tous les pions sur la table, illustrations vers le haut. Les joueurs les regardent pendant quelques secondes et essaient de retenir leur emplacement. Retournez ensuite tous les pions.
Citez maintenant à tour de rôle un des objets. Essayez ensuite de retourner le pion correspondant.
Si l'illustration correspond bien à ce qui a été dit, le joueur peut prendre le pion. Si c'est faux, il doit retourner le pion et poser le crocodile dessus. Personne ne peut toucher ce pion, tant que le crocodile est dessus. A chaque fois que quelqu'un fait une faute, le crocodile doit être déplacé et posé sur le nouveau pion. L'ancien pion est donc libéré et il est de nouveau possible de deviner ce qu'il y a en dessous.
Le joueur qui a accumulé le plus de pions, a gagné.

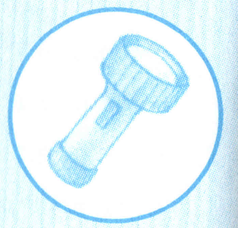
C'est maintenant l'heure de raconter des histoires ! (24 pions, 1 ou 2 plateaux de jeu ; durée du jeu : 5 à 15 minutes)
Nous allons voir maintenant combien il est facile de retenir des choses lorsqu'on leur invente une petite histoire.
Prenez 1 ou 2 plateaux et posez-les au milieu de la table. A l'aide de différentes combinaisons, on peut arriver à créer



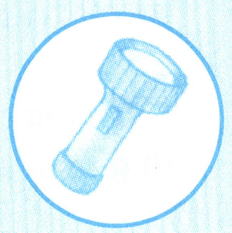
entre 6 (face du plateau à 6 cachettes) et 24 cachettes (face du plateau à 8 cachettes et face du plateau à 16 cachettes).
Un par un, les joueurs prennent un pion et le posent, face cachée, sur le plateau. A chaque fois qu'un pion est posé, les joueurs inventent une petite histoire qu'ils racontent aussi aux autres. Par exemple : «L'ours était si lourd qu'il a cassé la chaise et s'est retrouvé par terre», ou alors «Le crocodile est en train d'attendre sous le lit parce qu'il a très faim».
On peut inventer les histoires les plus folles, il n'y a pas de limites ! Au contraire, plus une histoire est incroyable ou drôle et plus elle est facile à retenir. Les illustrations sont là pour laisser libre cours à votre imagination.
Lorsque toutes les cachettes sont occupées, les joueurs essaient ensemble de retrouver tous les objets en pensant aux petites histoires.
Vous avez réussi à retrouver tous les objets ?
Combien d'erreurs avez-vous faites ?

Il y a un crocodile ! (24 pions, 1 ou 2 plateaux, le Crocodile ; durée du jeu : 5 à 15 minutes)
Maintenant que nous nous sommes bien entraînés à imaginer des petites histoires, nous allons rendre le jeu encore un peu plus difficile.
Posez 1 ou 2 plateaux sur la table et disposez tous les pions sur la table, faces cachées. Un pion est posé dans chaque cachette. On retourne, maintenant, tous les pions, faces visibles. Chacun a le temps (par exemple 5 minutes) d'imaginer une petite histoire pour chaque pion (mais il garde cette histoire pour lui-même). Tous les pions sont de nouveau retournés, faces cachées.
A tour de rôle, les joueurs peuvent raconter une histoire et retourner le pion correspondant. Lorsque quelqu'un a deviné juste, il prend ce pion et désigne le pion que le prochain joueur doit essayer de trouver. Si le joueur se trompe, il remet alors le pion à la même place (ou à un autre endroit) et pose le crocodile dessus. Personne n'a le droit d'utiliser ce pion tant que le crocodile est dessus.
En cas d'erreur, le joueur suivant peut lui-même décider quel pion il va essayer de deviner (sauf celui sur lequel se trouve le crocodile).
On peut également jouer à ce jeu en laissant, à tour de rôle, les joueurs cacher eux-mêmes les pions, pendant qu'ils racontent leur petite histoire à voix haute. Ils peuvent ensuite, chacun à leur tour, chercher les cachettes où se trouvent les pions.

Variantes :
Encore un peu plus compliqué...
Lorsqu'on a déjà beaucoup joué à ce jeu, il est bon d'essayer d'y jouer de manière tout à fait différente.
Posez les 24 pions sur la table, illustrations vers le haut, en 4 rangées de 6 pions (ou alors en mélangeant tous les pions). Imaginez maintenant une petite histoire pour chaque pion, mais en tenant compte également du pion qui se trouve à côté. Vous pouvez aussi imaginer une histoire dans laquelle plusieurs pions jouent un rôle. Jouez ensuite en suivant les mêmes règles que celles de « Il y a un crocodile !».



Vous pouvez également convenir que toutes les histoires doivent parler d'un même animal ou d'un membre de la famille. Il devient ainsi encore plus difficile d'imaginer une nouvelle histoire à chaque fois. Par exemple : «Le chien a joué avec l'ours et l'a quitté près de la chaise».

Amusez-vous bien et bonne chance à tous !

* * *