

## **Esprit, es-tu là?**

Un jeu pour 2 enfants et plus, à partir de 4 ans, avec un animateur.

**Durée de la partie:** environ 15 mn.

### **Contenu:**

- 30 boîtiers cylindriques composés chacun d'une partie supérieure et d'une partie inférieure rouge / fourrure, violet / adhésif lisse, bleu / adhésif velours, jaune / plastique grumeleux, vert / plastique souple bosselé, beige / adhésif blanc rugueux.
- 20 pièces cylindriques de 2 tailles différentes symbolisant les esprits
- 2 billes en bois représentant les cloportes
- 1 règle du jeu

### **But du jeu:**

Les esprits font beaucoup de bruit. Essayez de les attraper... Mais attention! Vous risquez aussi de tomber sur des cloportes.

### **Au préalable:**

Répartir les esprits et refermer les boîtiers. Sans que les enfants ne regardent, l'animateur dépose sur un support quelconque les 30 parties inférieures avec l'ouverture orientée vers le haut avant d'y répartir les esprits et les cloportes. Il referme ensuite les boîtiers à l'aide des parties supérieures. Les boîtiers doivent être composés de deux parties de couleur identique.

**Variante:**

Les enfants participent à la mise en place et au remplissage des boîtiers. Ensuite, pendant qu'ils tournent la tête, l'animateur change les boîtiers de place.

**Déroulement de la partie:**

Secouer 1 boîtier

On tire au sort pour savoir qui joue le premier. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun saisit un boîtier de son choix et le secoue: si celui-ci renferme quelque chose, le joueur a le droit de le prendre et de le conserver jusqu'en fin de partie. Les boîtiers vides sont immédiatement retirés du jeu.

**Fin de la partie:**

Retirer les esprits

Lorsqu'il ne reste plus de boîtier en jeu, chacun ouvre les boîtiers qu'il a pu récupérer et en retire le contenu. Les cloportes en forme de bille "s'enfuient", ils ne comptent pas. Les petits esprits valent 1 point et les grands esprits 2 points. Au lieu d'additionner les points, on peut aussi empiler ses esprits. Celui qui obtient donc le total le plus élevé ou la tour la plus haute remporte la partie.

**Pour les plus grands:**

**Variante:** laisser les boîtiers vides en jeu

En cours de partie, les boîtiers qui se révèlent être vides sont remis en jeu au lieu d'en être retirés. Autrement dit, les enfants doivent essayer de retenir leur emplacement. On joue alors jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des boîtiers vides (8 au total) sur le support. On peut également, au départ, laisser quelques esprits de côté

afin d'augmenter la proportion de boîtiers vides et accroître ainsi la difficulté.