# Jouons avec les lutins

Une fabuleuse collection de jeux pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.
**Durée de la partie** : env. 10 minutes

Chers parents
Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant et la coordination main-œil. Dans le jeu libre, les enfants pourront assembler les lutins à leur gré et jouer avec. Dans le jeu de mémoire et le jeu de dé, votre enfant s'initiera à jouer selon des règles et apprendra en même temps à jouer de manière collective.
Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui des contes en nommant les personnages. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant. Montrez-lui les cartes des lutins. Avec lui, refaites le lutin représenté en superposant les pièces. Vous aiderez votre enfant à développer sa créativité et il prendra plaisir à jouer.

## Contenu du jeu

1 Luc le lutin rouge (en trois pièces)
1 Gustave le lutin vert (en trois pièces)
1 plateau de jeu/puzzle
8 cartes de lutin (basse vision)
8 cartes tactiles de lutins
9 feuilles de trèfle
1 dé à couleurs/symboles
1 règle du jeu

Jeu n° 1 : **Où le lutin s'est-il caché ?**
Un jeu de mémoire pour lutins malicieux.

## Idée

Les pièces des lutins peuvent être superposées en différents lutins. Les cartes de lutin vous indiquent les huit combinaisons possibles. Posez-les faces cachées. Il s'agit maintenant d'assembler n'importe quel lutin et de trouver la carte de lutin correspondante. Si vous trouvez le bon lutin, vous récupérez une feuille de trèfle en récompense. Qui récupérera en premier trois feuilles de trèfle ?

## Préparatifs

Posez les six pièces de lutin et les neuf feuilles de trèfle au milieu de la table. Ensuite, posez les huit cartes de lutin en deux rangées, observez-les bien et retournez-les. Le dé et le plateau de jeu sont remis dans la boîte, car on en n'aura pas besoin pour ce jeu.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura les chaussettes les plus amusantes a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il assemble n'importe quel lutin et le pose devant le joueur le plus âgé qui doit alors trouver la carte de lutin correspondante.

Retourne une carte de lutin, qui, d'après toi, représente le lutin assemblé.

Compare maintenant le lutin en bois à celui représenté sur la carte retournée.

**As-tu retourné la bonne carte de lutin ?**

- Oui?

Super ! En récompense, tu prends une feuille de trèfle.

- Non ?

Dommage, pas de chance ! Tu ne prends pas de feuille de trèfle.

Regardez tous bien la carte de lutin. Ensuite, tu la retournes de nouveau. Démonte le lutin et refais-en un autre. Pose-le devant le joueur assis à ta gauche.

**Fin de la partie**

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois feuilles de trèfle : c'est lui le gagnant.

**Astuce :**

Si vous voulez un peu simplifier le jeu :

- Un joueur assemble lui-même un lutin et essaye alors de retourner la carte correspondante. S'il la trouve, il la sort du jeu.

Ou bien

- Vous jouez seulement avec les pieds rouges et les cartes de lutin représentant les pieds rouges. Il ne restera alors plus que la moitié des cartes.

Jeu n° 2: **Cherchez Les champignons !**
Une course coopérative de lutins.

## Idée

Les deux lutins Luc et Gustave sont partis cueillir des champignons. D'après la légende, on dit qu'il y en a beaucoup dans la clairière secrète. Les deux lutins se mettent vite à chercher. Mais comme un seul d'entre eux pourra en récupérer, ils veulent arriver tous les deux en premier à la clairière. Aidez Luc et Gustave à trouver des champignons.

## Préparatifs

Assemblez d'abord les pièces du plateau-puzzle. Ensuite, assembler le lutin rouge et posez-le sur sa case de départ. Posez les pièces du lutin vert à côté du plateau de jeu et répartissez les feuilles de trèfle autour de ces pièces, de manière à ce que les trèfles soient visibles.
Les cartes de lutin ne sont pas utilisées dans ce jeu et sont remises dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura le plus de vêtements rouges a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

## Qu'indique le dé ?

- Une couleur ?

Super, le lutin rouge se rapproche un peu des champignons. Avance-le sur la prochaine case de la couleur correspondant à celle du dé.

- La feuille de trèfle ?

Retourne n'importe quelle feuille de trèfle.
Représente-t-elle le lutin vert ?

- Non ?

Tu as de la chance ! Avec le lutin vert, il ne se passe rien.

- Oui?

On assemble alors le lutin vert Gustave. Commence par les pieds et pose-les sur la case verte à côté des champignons. Si le lutin vert est représenté une deuxième et une troisième fois sur une feuille de trèfle au cours de la partie, on ajoute alors le corps et en dernier la tête.

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

**Fin de la partie**

Si le lutin rouge réussit à atteindre la clairière aux champignons avant que le lutin vert ne soit complètement assemblé sur sa case, vous gagnez la partie tous ensemble. Si le lutin vert se retrouve cependant à côté des champignons avant que le lutin rouge ne soit arrivé à la clairière, vous perdez tous contre le lutin vert. Prenez alors votre revanche sans perdre de temps !