

Plouf

Un jeu de dés excitant pour 2 à 6 enfants à partir de 5 ans.

Durée du jeu: de 10 à 15 minutes

Une bande de chatons affamés essaie de pêcher les bons poissons du lac, mais celui qui s'aventure trop, tombe à l'eau et doit reculer pour prendre un nouvel élan.

Contenu du jeu:

1 plateau

6 chats

17 poissons

1 dé

1 règle

But du jeu:

Les chats essaient de pêcher les poissons du lac. Celui qui, avec son chat, s'approche le plus du lac sans tomber à l'eau, arrive à capturer un poisson.

Préparation du jeu:

Chaque enfant choisit un chat et le pose sur la rive derrière l'embarcadère (sur la ligne de départ). Pour chacun des enfants on met un poisson sur la surface de l'eau devant l'embarcadère (antiglisse bleu). Tous les autres poissons constituent une réserve que l'on met à côté du plateau.

Déroulement du jeu:

Le plus petit commence. Il jette le dé et pose son chat sur la planche de l'embarcadère qui correspond au nombre de points du dé en avançant planche par planche dans la direction des poissons.

On passe le dé dans le sens des aiguilles de la montre et chaque enfant jette le dé une seule fois par tour de jeu.

Tous les enfants cherchent à s'approcher le plus possible du lac en jetant le dé et en faisant avancer leur chaton sur l'embarcadère.

Jeter le dé ou attendre:

A chaque tour l'enfant décide s'il veut oui ou non jeter le dé afin de déplacer son chaton. Si l'enfant décide de ne pas jeter le dé, le chaton ne se déplace pas à ce tour de jeu. Il pourra être déplacé au prochain tour.

La baignade:

Celui qui s'avance au delà de l'embarcadère, n'a pas de chance. Son chaton a été imprudent et - plouf! il tombe à l'eau. La course est terminée pour ce petit chaton. On le place de nouveau sur la ligne de départ.

Pêcher des poissons:

A la fin de la course celui qui se trouve le plus près du lac, aura droit à un poisson.

Si à la fin de la course les chatons les plus avancés se trouvent sur une même planche de l'embarcadère, tous ces chatons attraperont un poisson.

Il peut arriver, par exemple, qu'à la fin de la course deux chatons se trouvent sur l'avant-dernière planche de

l'embarcadère. Dans ce cas, les deux chatons auront droit à un poisson.

Lorsque les poissons pêchés sont partagés, tous les enfants remettent leurs chatons sur la bande de départ. On rajoute des poissons de la réserve, et une nouvelle course commence.

L'enfant dont le chat est tombé à l'eau jette le dé. Si aucun chaton n'est tombé à l'eau, l'enfant suivant, dans l'ordre des âges, commence la course.

La fin du jeu:

Le premier chat, qui arrive à capturer trois poissons, gagne.

Variante:

On joue jusqu'au moment où tous les poissons sont capturés. Celui qui en a capturé le plus, gagne le jeu.