

La grande lessive

Contenu :

- 1 plateau de jeu en trois parties
- 1 fil à lessive
- 1 planche à lessive avec aimants (2 faces)
- 1 bille aimantée
- 1 panier à lessive
- 32 vêtements, 8 de chaque couleur : bleu (doux), rouge (strié), vert (lisse), jaune (tissé)
- 25 pincettes
- 1 clochette
- 1 échelle météo et une pincette « pluie »
- 1 règle

Selon l'âge et l'habileté des participants, on peut jouer de diverses manières.

Jeu 1

Mettre tous les vêtements dans la corbeille commune.

A tour de rôle, les joueurs lancent la bille sur chaque côté de la planche à lessive : ceci détermine le vêtement qu'ils peuvent chercher dans la corbeille. Exemple : bleu (doux) + short, le

joueur cherche le short bleu (doux) dans la corbeille.

S'il trouve le vêtement, il le garde devant lui ou le suspend à son fil. Le vêtement suspendu ne peut plus être décroché alors que le vêtement qui se trouve devant chaque joueur peut être échangé.

S'il n'y a plus le vêtement recherché dans la corbeille, le joueur peut en prendre un autre, soit de la même couleur, soit de la même forme, mais il doit le suspendre immédiatement. Ou alors, il décide de passer son tour.

Durant le jeu, chaque joueur a le droit de demander 1 fois des échanges. Pour cela, le joueur sonne la cloche au lieu de jouer son tour. Il réclame :

- un échange facultatif : tous mes pulls contre ceux de X, tous mes vêtements rouges contre les bleux de X, tous mes shorts contre les pantalons de X, ... Le joueur X peut accepter ou refuser l'échange.
- un échange obligatoire : mon pull jaune contre le pantalon bleu de X. ... Le joueur X est forcé d'accepter.

Les vêtements suspendus au fil à lessive ne sont pas échangeables et aucun joueur ne peut les réclamer.

Le jeu se termine quand l'un des joueurs a suspendu une collection de 4 vêtements :

- 4 vêtements d'une même couleur, tous différents
- 4 vêtements identiques (pantalons, pulls, ...) mais de couleurs différentes
- 4 vêtements tous différents et de différentes couleurs

Jeu 2 (plus simple et plus rapide)

Mettre tous les vêtements dans la corbeille commune.

On choisit de jouer avec un seul côté de la planche à lessive : couleurs ou formes. A tour de rôle, les joueurs lancent la bille sur la planche à lessive et retirent du panier un vêtement de la couleur ou de la forme voulue.

S'il trouve le vêtement, il le garde devant lui.

S'il n'y a plus le vêtement recherché dans la corbeille, il passe son tour.

Quand la corbeille est vide, chaque joueur suspend à son fil le plus de vêtements possible de

la même couleur (si on joue avec les couleurs) ou de la même forme (si on joue avec les formes).

Jeu 3 (jeu coopératif)

On suspend au fil, sans ordre particulier, 20 vêtements. Les autres sont écartés du jeu.

On place l'échelle météo à proximité avec la pincette « pluie » tout en haut.

Le but du jeu est de mettre les 20 vêtements dans la corbeille avant que l'orage n'arrive, c'est-à-dire que la pincette « pluie » soit descendue jusqu'à la dernière case de l'échelle météo.

A tour de rôle, les joueurs lancent la bille sur chaque côté de la planche à lessive : ceci détermine le vêtement qu'ils peuvent ranger dans la corbeille. Exemple : bleu (doux) + short, le joueur peut décrocher le short bleu (doux) et le mettre dans la corbeille.

Si le vêtement recherché n'est pas ou n'est plus sur le fil, l'orage approche. Descendre la pincette « pluie » d'un étage.

Fin du jeu : si tous les vêtements sont dans la corbeille avant que la pincette « pluie » n'arrive au

bas de l'échelle, les lessiveuses ont gagné. Sinon, l'orage a gagné.