

Comptons les petits poissons

(Un, deux, trois, beaucoup)

Amusante introduction au monde des chiffres.

Pour 2 à 4 joueurs de 4 ans et plus, qui savent chercher, pêcher, compter et se partager beaucoup de petits poissons. Deux idées de jeu éducatif très faciles permettant un premier contact amusant avec le monde des chiffres, du 1 au 10.

Durée du jeu: 10 minutes environ.

Contenu de la boîte:

1 plateau de jeu

4 otaries

30 poissons

1 dé normal

1 dé spécial

4 cartes à calculer avec chiffres en braille et en noir

1 règle

Jeu no 1 pour 4 ans et plus.

A la pêche

But du jeu:

Il faut faire bien attention à ce que l'on voit, savoir un petit peu compter et trouver les poissons de formes et repères tactiles qu'il faut découvrir afin de gagner des petits poissons en bois. Celui qui en aura pêché le plus aura gagné la partie.

Préparation du jeu:

Poser les poissons sur le grand bassin bleu qui est au centre du plateau de jeu. Important: ne pas cacher les poissons dessinés sur le plateau de jeu. Chaque joueur choisit une otarie et la pose sur une case ayant le dessin d'une flèche. Cette case sera le point de départ de son otarie. Celle-ci suivra la direction indiquée.

Seul le dé normal est utilisé pour ce jeu. On n'utilisera donc ni les cartes, ni le dé spécial.

Déroulement du jeu:

Le joueur qui est allé le plus récemment à la piscine commence. Il lance le dé et déplace l'otarie d'autant de cases qu'indique le dé.

A chaque case correspond un certain nombre de poissons de même couleur et de même dessin (texture), identiques qui sont dans le bassin. Quand un joueur arrive sur une case, il doit prendre dans le bassin le nombre de poissons qui correspond à cette case.

Par exemple, un joueur dont l'otarie arrivera sur une case vert clair (mousse à petits trous) cherchera des poissons de la même couleur (texture). Ainsi, il y a un poisson vert clair, ou plus, dans le bassin. L'otarie du joueur ira le(s) pêcher. Ce joueur retirera autant de poisson(s) en bois du plateau de jeu et le(s) mettra devant lui.

Les cases occupées doivent être sautées, il ne faut donc pas les compter. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu:

Le jeu se termine quand il ne reste plus de poisson dans le bassin. Qui en comptera le plus ? Pour savoir quelle otarie est le meilleur pêcheur, on peut mettre les poissons en ligne. Chacun met les siens l'un à côté de l'autre. Celui qui a la rangée la plus longue a gagné.

Jeu no 2, pour 5 ans et plus.

un, deux, trois, beaucoup.

But du jeu:

Il faut faire bien attention à ce que l'on voit, savoir un petit peu compter et trouver les poissons de couleurs (textures) qu'il faut découvrir afin de gagner des petits poissons en bois. Celui qui en aura le plus sur sa "carte à calculer" aura gagné la partie.

Préparation du jeu:

Poser les poissons sur le grand bassin bleu qui est au centre du plateau de jeu. Important: ne pas cacher les poissons dessinés sur le plateau de jeu ! Chaque joueur reçoit une carte à calculer. On joue avec le dé spécial sur lequel sont représentées une otarie (carré de mousse rose) et une mouette (rond de mousse noir). On n'a pas besoin de l'autre dé. Chacun des joueurs prend une otarie et la met sur une case sur laquelle est dessinée une flèche qui indique la direction à suivre.

Déroulement du jeu:

On lance le dé chacun à son tour. Le premier qui tombe sur l'otarie commence. Il doit relancer le dé pour jouer. Il déplacera son otarie d'autant de cases que l'a indiqué le dé. A chaque case correspond un certain nombre de poissons de la même couleur (texture). Par exemple, un joueur dont l'otarie arrive à une case jaune (papier de verre grossier) devra chercher les poissons jaunes qui sont sur le plateau de jeu. Il y a 1 poisson jaune dessiné sur le plateau. Ce joueur pêchera donc 1 poisson en bois dans le bassin et le posera sur sa carte à calculer.

Si le dé tombe sur la mouette:

Si c'est le côté sur lequel se trouve la mouette qui apparaît, attention ! Elle vole les poissons. L'otarie qui a pêché le plus de poissons, c'est-à-dire le joueur qui a le plus de poissons sur sa carte à calculer, devra remettre un poisson à l'eau. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de poissons, ils remettront tous un poisson à l'eau. Si personne n'a encore pêché un poisson, la mouette ne pourra rien voler.

Si le dé tombe sur l'otarie :

Si c'est le côté sur lequel se trouve l'otarie qui apparaît, le joueur partage ses poissons avec les poissons d'un autre joueur de son choix. On rassemblera tous les poissons pêchés par les deux otaries et on les partagera entre les deux joueurs.

Exemple:

Un joueur qui a déjà trois poissons obtient une otarie avec le dé. Le joueur qui est en face de lui a eu plus de chance: il a déjà cinq poissons. Les poissons des deux seront réunis, puis chacun prendra un poisson à tour de rôle et le déposera sur sa carte à calculer. A la fin du partage, chacun aura quatre poissons. S'il reste un poisson parce que le nombre total est impair, il sera remis dans le bassin. On est toujours obligé de partager ses poissons quand c'est le côté du dé sur lequel est représentée une otarie qui apparaît, même si les autres joueurs en ont moins ou pas du tout!

Si deux otaries se rencontrent:

Si deux otaries se retrouvent sur la même case parce que le dé l'a voulu ainsi, elles joueront en équipe. L'otarie qui est arrivée la deuxième pêchera la quantité de poissons que lui indique la couleur de la case. Tous les poissons gagnés par les deux joueurs seront alors réunis pour être partagés. A tour de rôle, chacun des deux joueurs prendra un poisson. Les poissons seront placés à nouveau sur les cartes. Si le nombre est pair les deux joueurs auront la même quantité de poissons. Si le nombre est impair, on remettra le dernier poisson dans le bassin.

Une case ne pourra être occupée, au plus, que par deux otaries. Si une troisième otarie arrive, elle devra aller sur la case suivante.

Fin du jeu:

Le jeu se termine quand un joueur a obtenu 10 poissons ou quand tous les poissons ont été pêchés. Chaque joueur comptera les poissons qui se trouvent sur sa carte à calculer en faisant bien attention de ne pas se tromper. Celui qui aura le plus de poissons aura gagné la partie.