

Au bal masqué des coccinelles

Déguisons-nous vite pour aller à la fête !

Un jeu coopératif passionnant pour 2 «coccinelles» ou plus, à partir de 4 ans.

Nombre de joueurs: 2 joueurs ou plus, à partir de 4 ans

Contenu:

1 plan de jeu avec flèche centrale

8 coccinelles rouges avec aimants (4 couples de coccinelles)

7 fourmis jaunes

56 bâtonnets en bois de 8 couleurs (textures) différentes en guise de «points pour les coccinelles

1 table ronde en carton

1 règle.

L'histoire

Qui arriveront les premières au bal masqué? Les fourmis gourmandes qui veulent chiper toutes les nourritures posées sur la table ronde? Ou les coccinelles qui sont invitées? Mais c'est un bal masqué: cela veut dire que les coccinelles doivent d'abord se déguiser. Leur déguisement est cependant très simple: elles doivent avoir sur le dos cinq points de couleurs différentes. Elles y parviendront en faisant des échanges entre elles et chaque fois qu'une coccinelle y parviendra, elle pourra s'envoler vers le bal.

Préparation du jeu

Chaque coccinelle reçoit cinq points d'une même couleur. Chaque coccinelle est donc différente des autres par la couleur de ses points: il y a une coccinelle rouge, une autre rose, etc....

Chaque coccinelle est maintenant posée sur le pétale dont la couleur est la même que ses points (exemple: la coccinelle à points roses est posée sur le pétale rose). Sur chaque pétale, décidez si les coccinelles seront positionnées sur le cercle supérieur ou inférieur. Cela n'a pas vraiment d'importance pourvu que vous placiez la tête de la coccinelle dans la direction de l'autre cercle.

Les fourmis sont placées à côté du plateau, sur la table ronde en carton, du côté de la marguerite.

But du jeu

Les enfants essaient d'amener toutes les coccinelles au bal masqué avant que les fourmis n'y soient elles-mêmes arrivées. Une coccinelle peut rejoindre le bal quand elle est déguisée, c'est-à-dire qu'elle porte sur son dos 5 points de couleurs différentes.

Déroulement du jeu

Jouer, c'est faire tourner la flèche en la poussant du bout du doigt. La flèche finit par s'arrêter soit sur un pétale, soit entre deux pétales (sur une petite feuille verte).

Si la flèche s'arrête entre deux pétales, les joueurs n'ont pas de chance car une fourmi monte sur le plateau. Le

chemin de chaque fourmi vers le bal masqué se fait en deux temps: son premier mouvement est de grimper sur la marguerite; ensuite, quand la flèche s'arrête une nouvelle fois entre deux pétales, la fourmi passe de la marguerite sur la première feuille de la tige verticale. On les positionne de haut en bas. Si les 7 fourmis se sont installées sur les 7 feuilles, les enfants perdent le jeu tous ensemble.

Si la flèche s'arrête sur un pétale, la coccinelle posée sur ce pétale peut tenter de faire un échange de points avec une autre coccinelle. Concrètement, l'enfant pousse la petite coccinelle vers une autre, quelle qu'elle soit, en disant par exemple: Petite coccinelle jaune (si elle va vers la jaune), veux-tu faire un échange avec moi ? L'enfant approche doucement la visiteuse de la coccinelle choisie, de manière à ce que les deux têtes se touchent. Les deux coccinelles sont donc dans une position de face à face.

Si la coccinelle ne veut pas faire d'échange, elle le signifie mécaniquement en tournant sur elle-même et présente son arrière à la demandeuse. Pas de chance! L'échange n'est pas possible et c'est au tour du joueur suivant de faire tourner la flèche et de jouer, (explication: les aimants se repoussent)

Si la coccinelle veut bien faire l'échange, l'accord est très clair car les deux coccinelles serrent leurs têtes l'une contre l'autre comme si elles se donnaient un baiser. (Explication: les aimants s'attirent). Dans ce cas, ces deux coccinelles peuvent échanger un point, tout en respectant bien les règles d'échange suivantes:

Les deux coccinelles ne peuvent échanger que des points dont la couleur correspond aux deux pétales concernés: celui de la visiteuse (= celui dont elle est partie) et celui sur lequel se passe l'échange. Exemple: la coccinelle du pétale rouge ne peut qu'échanger un point rouge contre un point rose de la coccinelle qu'elle visite sur le pétale rose. Cette règle doit être absolument respectée si on désire que le jeu puisse être gagné. Le non respect de cette logique entraîne une impossibilité d'échange pour les deux dernières coccinelles. En d'autres termes, la coccinelle venant du pétale rouge ne peut pas échanger un point bleu (qu'elle aurait déjà acquis) contre un point de la coccinelle rose qu'elle visite.

Une coccinelle ne peut en aucun cas faire deux échanges avec la même coccinelle: autrement dit, elle ne peut pas porter deux points de même couleur en dehors des siennes.

Une coccinelle qui part pour un échange, porte au minimum deux points de sa propre couleur. En effet, si elle n'en porte plus qu'un seul, c'est qu'elle est déguisée.

Echange raté? Dès qu'un échange échoue, la coccinelle visiteuse revient sur son pétale et le joueur suivant fait tourner la flèche.

Echange réussi? Le joueur peut aussitôt emmener la coccinelle visiteuse vers une autre coccinelle dont elle ne porte pas encore la couleur. Et ainsi de suite, tant que les échanges réussissent. Le tour de ce joueur s'arrête soit

parce qu'un échange a raté, soit parce que la coccinelle est déguisée et a été emmenée au bal masqué.

Les coccinelles déguisées s'envolent vers le bal. Dès qu'une coccinelle porte sur son dos 5 points de couleurs différentes (1 point de sa couleur + 4 points reçus d'autres coccinelles), elle est déguisée. Le joueur l'emmène aussitôt sur la première place libre de la grande feuille de haricot.

Que doit-on faire si la flèche désigne un pétale vide?

Le joueur choisit la coccinelle d'un autre pétale et l'emmène faire un échange.

Que fait-on si, suite à un échange, deux coccinelles sont déguisées? Le joueur emmène immédiatement les deux coccinelles au bal masqué.

Que fait-on si les deux dernières coccinelles ne veulent pas échanger? C'est sans doute que les joueurs n'ont pas respecté une des règles d'échange durant les rounds précédents. Le jeu ne peut plus être gagné. Les fourmis gagnent automatiquement la partie.

Fin de jeu

Si toutes les coccinelles sont parvenues sur la feuille de haricot avant que les 7 fourmis ne soient elles-mêmes posées sur les 7 feuilles de la tige verticale, les joueurs gagnent le jeu tous ensemble. Si les fourmis ont été plus vite, les joueurs perdent tous ensemble le jeu. Mais ce sera certainement mieux lors d'une prochaine partie...