

Variante à partir de 5 ans avec marchandage

Le jeu commence comme ci-dessus. Lorsque le joueur a bien deviné une marchandise en 3D en palpant dans le sachet, il doit l'acheter à l'enfant assis à sa gauche. Appelons-le Nina. Nina est la vendeuse et fixe un prix entre 1 et 6 pièces de monnaie.

- Le joueur est d'accord pour payer le prix fixé par Nina ? Il lui donne les pièces de monnaie qu'elle demande.
- Il n'est pas d'accord ? Il a 2 possibilités :
- Il essaie de marchander. Il annonce le prix qu'il est prêt à payer pour la marchandise. Parviendront-ils à se mettre d'accord ?
- Si ce n'est pas le cas, c'est le joueur qui fixe le prix en lançant une seule fois le dé. Les points indiquent le nombre de pièces de monnaie que le joueur doit donner à Nina.
- Attention : le prix d'achat peut augmenter lorsqu'on lance le dé. Il faudra le payer dans tous les cas.

Le jeu continue et s'achève comme ci-dessus.

Le joueur s'est trompé de marchandise en 3D :

- S'il sort du sachet une marchandise en 3D qu'il ne devait pas acheter ou acheter plus tard, il verse une amende d'une pièce de monnaie (noyau) à l'enfant assis à sa gauche.
- La marchandise en 3D sortie par erreur est remise dans le sachet. Le joueur ne reçoit pas de carte marchandise. C'est au tour du suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

S'il lui arrive de ne pas avoir assez de pièces de monnaie (noyau) pour payer le prix indiqué par les points du dé, le joueur remet la marchandise en 3D dans le sachet. Il donne une pièce de monnaie à l'enfant assis à sa gauche et ne reçoit pas de carte marchandise.

Fin du jeu :

Lorsque le premier enfant a placé les cinq cartes marchandise correctes sur sa liste de courses, le dernier tour commence. Les autres enfants ont chacun un dernier essai et peuvent acheter une marchandise. Puis c'est la fin du jeu .

Le gagnant est celui ou celle qui a placé les cinq cartes marchandise correctes sur sa liste de courses. Si plusieurs enfants ont complété leurs listes, le gagnant est celui ou celle qui a le plus grand nombre de pièces de monnaie.

dans un autre sachet. Les cartes marchandise sont placées au milieu de la table face vers le haut. Préparez le dé.

Si le nombre d'enfants est inférieur à 4, ou s'ils sont petits, les marchandises en 3D qui ne figurent pas sur la liste de courses et les cartes marchandises inutiles peuvent être remises dans la boîte.

Règle du jeu :

Le premier joueur à avoir obtenu un 4 avec le dé commence. Il regarde bien sa liste de courses. Quelle est la marchandise figurant tout en haut de la liste ? Il doit essayer de la retrouver en palpant dans le sachet. S'il pense avoir trouvé la bonne marchandise en 3D, il la sort du sachet.

Attention : les marchandises doivent être trouvées dans l'ordre indiqué sur la liste.

Le joueur a trouvé la bonne marchandise en 3D:

- Bravo ! Il peut maintenant l'acheter. Il jette une fois le dé. Les points indiquent le nombre de pièces de monnaie à donner. Il paye le prix à l'enfant assis à sa gauche.
- Le joueur choisit la carte marchandise correspondante et la place au bon endroit dans sa liste de courses. La marchandise en 3D retourne dans le sachet.
- C'est au tour du suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

La Boutique de Marie-Louise

Un jeu tactile pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans. Avec une variante pour les enfants à partir de 5 ans.

Durée du jeu : environ 20 minutes

Aujourd'hui, nous allons faire les courses! Mais avant de payer les marchandises énumérées sur la liste des courses, il s'agit de les deviner en les palpant.

Contenu de la boîte :

14 marchandises en 3D
40 pièces de monnaie (noyaux)
20 cartes marchandise
4 listes de courses
5 sachets
1 dé
1 règle

But du jeu :

Règle résumée

Qui parviendra le premier / la première à placer les bons jetons d'achat sur sa liste de courses ?

Préparatifs :

Chaque enfant reçoit une liste de courses et 10 pièces de monnaie dans un sachet. Observez les marchandises en 3D et comparez-les avec ce qui est indiqué sur votre liste de courses: quelles sont les cinq marchandises que vous devez acheter? A quoi ressemblent-elles ? Comment sont-elles au toucher ? Cachez ensuite les marchandises en 3D