



La bille capricieuse – deux jeux divertissants

**Simple et passionnant –
même pour les enfants qui ne savent pas encore lire**

2 à 4 joueurs

2 leuke knikkerspelen

**Eenvoudig en spannend,
zelfs voor kinderen, die nog niet lezen kunnen**

2 tot 4 spelers



Chère Maman

Vous avez certainement constaté qu'il existe beaucoup de jeux, dont fort peu cependant conviennent aux enfants qui ne savent pas encore lire. Les tout petits, de 4-7 ans, ont pour les dés un bel enthousiasme que leurs parents ne partagent pas nécessairement, car ils ont à leur lire les règlements pendant la durée de chaque partie!

Pour que vos enfants et leurs camarades puissent jouer sans vous mobiliser constamment, nous avons créé deux jeux à billes et cases colorées. Les tout petits peuvent ainsi jouer, négligeant règlements, dés et nombres, avec une **bille** et des **couleurs**:

Vert signifie avancez sur la prochaine case verte et faites rouler une fois encore la bille

Rouge signifie avancez sur la prochaine case rouge et sautez un tour

Orange signifie **reculez** sur la case orange précédente

Bleu signifie avancez sur la prochaine case bleue

Blanc signifie avancez sur la prochaine case **non colorée**

Ces quelques indications de base sont rapidement mémorisées et permettent des parties passionnantes. Pour le jeu de circulation, les feux de signalisation ajoutent un attrait supplémentaire.

Pourquoi les cases sont-elles tout de même numérotées? Pour permettre de jouer avec les dés – en famille ou entre enfants qui savent lire. Le jeu de circulation familiarise les petits usagers de la route avec les plus importantes règles du trafic. Et dans le zoo, ils apprennent à connaître de nombreux animaux.

Avant-propos

Visitons le zoo

Règle du jeu pour les enfants qui ne savent pas encore lire

Faites rouler la bille dans la piste de roulement. Elle s'arrête sur rouge, vert, bleu, orange ou blanc. Il suffit d'expliquer aux enfants la signification de ces cinq couleurs, donnée dans l'avant-propos. Chacun choisit un animal et le place sur la case rouge n° 1. Les enfants font ensuite rouler la bille, à tour de rôle, et le premier qui obtient vert commence. Il place son pion sur la prochaine case verte (n° 2) et peut relancer une fois encore la bille. Si elle s'arrête sur rouge, il avance sur la prochaine case rouge et saute ensuite un tour. C'est alors à son voisin de droite de jouer. Si sa bille s'arrête sur blanc, il avance son pion sur la première case non colorée. Et c'est ensuite au prochain joueur de lancer la bille.

Les petits trains du zoo

Celui qui s'arrête sur l'une des cases des petits trains jaunes du zoo – 5 cases chacun – avance jusqu'à la prochaine case rouge, où il saute son prochain tour.

Qui gagne?

La sortie du zoo est marquée par une case rouge. Le premier arrivé est déclaré vainqueur. Pour pouvoir se placer sur la case de sortie, il faut donc rouler la bille aussi longtemps qu'il est nécessaire pour qu'elle s'arrête finalement sur rouge.

Attention!

Entre le départ et la première case orange seulement, le joueur dont la bille s'arrête sur orange doit rejouer, car il ne peut reculer, n'ayant aucune case orange derrière son pion.

Après la case n° 12, il n'y a plus de case verte. Celui qui obtient vert avance alors de 3 cases.

Règle du jeu pour les enfants qui savent lire et préfèrent jouer avec un dé

Chaque joueur choisit un animal et le place sur la case n° 1. Pour entrer dans le zoo, il doit jeter le dé à son tour, jusqu'à ce qu'il obtienne un trois ou un six.

Prescriptions particulières pour les cases numérotées

- 2 L'hippopotame baille. Mais vous, vous n'êtes pas fatigué: rejouez une fois.

- 3 Vous attendez que les deux girafes se retournent pour voir si elles ont réellement de grands yeux doux. Et vous sautez votre prochain tour.
- 4 La tortue géante vous emporte sur son dos beaucoup plus vite que vous ne le pensiez et vous conduit 41 cases plus loin, sur la case précédent le carrefour. Mais là, vous sautez deux tours.
- 5 Le puissant rhinocéros cherche un arbre pour affûter sa corne. Vous le suivez et avancez jusqu'à la case n° 6.
- 6 Les singes sont joyeux et bruyants. Mais il ne faut pas les taquiner! Imprudent! Maman guenon vous a mordu un doigt. Retournez à l'entrée du zoo, sur la case n° 1, où l'infirmier vous fera un pansement.

Le petit train du zoo : si vous arrivez sur l'une des 5 cases occupés par le petit train, vous avez le droit de le prendre jusqu'au restaurant n°9, où vous sautez un tour.

- 7 Agé de 9 semaines seulement, bébé-éléphant se tient déjà fermement sur ses robustes pattes. Sa maman vous emporte sur son dos puissant jusqu'à la case n° 8.
- 8 Vous vous êtes écarté du chemin et vous trouvez tout à coup nez à nez avec 2 loups. La peur vous fait fuir à travers bois et reculer jusqu'à la case n° 7.
- 9 Au restaurant, vous dégustez un gros sandwich et sautez volontiers deux fois votre tour.
- 10 Bébé kangourou jette un regard curieux hors de la poche où sa maman le garde à l'abri. Un grand bond vous renvoie en arrière, sur le carrefour.
- 11 Qui voulez-vous dessiner sur le bloc de papier que vous avez apporté? Le buffle imposant ou le marabout grave, immobile comme une statue? Les deux! Vous sautez donc deux tours.

Le petit train du zoo : si vous arrivez sur l'une des cinq cases du petit train, il vous conduit jusqu'à la case qui suit le prochain carrefour.

- 12 Chameau et dromadaire. L'un vient d'Afrique, l'autre d'Asie. Si vous savez les distinguer correctement, vous avez le droit de rejouer une fois.
- 13 Le lion et le tigre, affamés, attendent leur pitance. Vous voulez assister à leur repas et sautez un tour.
- 14 Les ours mendient volontiers. Mais il ne faut rien leur donner. Le sucre surtout leur cause de violents maux d'estomac, ce que vous ne leur souhaitez pas. Non-chalamment, comme les ours, vous poursuivez votre route et avancez de quatre cases.
- 15 Les pingouins sont des animaux sociables, qui vivent en communauté, par milliers. Vous attendez là, jusqu'à ce que **tous** les joueurs vous aient dépassé.
- 16 Vous avez de la chance! Le crocodile d'ordinaire si paresseux, vous fait l'honneur d'ouvrir son énorme gueule. A-t-il faim ou ne fait-il que bailler? Rejouez une fois et reculez du nombre de cases correspondant aux points obtenus.
- 17 Le phoque est heureux de pouvoir s'ébattre dans l'eau. Il vous fait envie, mais il est tard et vous avancez rapidement jusqu'au prochain carrefour.
- 18 Non! On n'excite pas les animaux! Le lama a bien raison de vous cracher au visage. Pour vous punir, jouez deux fois et reculez de la somme des points obtenus.
- 19 Trois oies traversent votre chemin en cacardant. Vous les regardez passer et sautez un tour.

Sortie : le premier joueur qui atteint la case de sortie rouge avec le nombre exact de points a gagné la partie. Chaque fois que le nombre de points obtenus ne correspond pas à celui des cases à parcourir, vous avancez jusqu'à la case de sortie et reculez ensuite jusqu'au nombre joué.

Circulation

Un jeu de circulation divertissant et instructif pour les enfants

Règle du jeu pour les enfants qui ne savent pas encore lire

Ils ne jouent pas avec un dé, mais avec une bille qu'ils font rouler dans la piste de roulement. La bille s'arrête finalement en regard d'une couleur: rouge, vert, bleu, orange, blanc.

Vert signifie «route libre»: vous placez votre voiture sur la prochaine case verte (dans le sens de la circulation) et relancez une fois encore la bille.

Rouge signifie «stop»: vous placez votre voiture sur la prochaine case rouge (dans le sens de la circulation) et sautez un tour.

Orange signifie «danger»: **reculez** jusqu'à la prochaine case orange (en arrière de votre position).

Bleu signifie «pas de danger»: avancez jusqu'à la prochaine case bleue.

Blanc signifie «lentement mais sûrement»: avancez sur la prochaine case non colorée.

Chaque joueur choisit une voiture et la place sur la case de départ n° 1. A tour de rôle, lancez la bille sur la piste de roulement. Le premier joueur dont la bille s'arrête sur vert commence. Il avance jusqu'à la case verte n° 2 et rejoue une fois. S'il obtient alors blanc, il avance sur la prochaine case non colorée. C'est ensuite à son voisin de droite de jouer. Si sa bille s'immobilise sur rouge, il avance jusqu'à la première case rouge (n° 3) et saute ensuite un tour.

Au début du jeu, ils donnent libre passage (feu vert) pour les voitures traversant le carrefour de bas en haut.

Signification des couleurs

Le jeu

Feux de signalisation (disque tournant)

Chaque fois que la bille s'arrête sur orange, vous **devez** tourner le disque d'un quart de tour, même si vous vous interdisez ainsi le passage.

Qui gagne?

La case d'arrivée est rouge. Le premier qui l'atteint a gagné. Sa bille doit donc s'immobiliser sur rouge, quand il se trouve entre la case n° 21 et l'arrivée.

Attention!

Celui qui obtient orange entre le départ et la première case orange rejoue, car il ne peut reculer n'ayant pas de case orange derrière lui.

Après la case n° 20, il n'y a plus de case verte. Le joueur dont la bille s'immobilise alors sur vert, avance de trois cases.

Deux prescriptions encore

Sur le parcours rectiligne supérieur, il y a **interdiction de dépasser** sur 7 cases. Une voiture placée sur ce tronçon ne peut donc pas être dépassée, ni même rejointe sur la même case.

Le feu rouge au carrefour est aussi valable pour les joueurs qui doivent reculer jusqu'à une case orange. Si le passage n'est pas libre à ce moment, le joueur recule seulement jusqu'à la case non colorée précédent le carrefour. Au tour suivant, il repartira en avant, sauf si sa bille s'arrête à nouveau sur orange.

Le jeu avec un dé

Chaque joueur choisit une voiture et la place sur la case de départ n° 1. Le joueur qui obtient le plus de points commence et avance du nombre de points obtenus. A chaque case colorée correspondent des prescriptions particulières.

- 2 Attention enfants! Vous stoppez. **Sautez un tour.**
- 3 Stop! **Sautez un tour.**
- 4 Il ne faut pas traverser la route avant d'avoir bien regardé, à gauche et à droite. **Reculez de trois cases.**
- 5 On ne traverse la route que sur les passages pour piétons. **Rejouez une fois.**
- 6 Sur le trottoir, les petites mamans et leur poupée sont en sécurité. **Avancez de trois cases.**

- 7 Ce conducteur «sportif» s' imagine que la route lui appartient. Son manque de courtoisie doit être puni. **Sautez trois tours.**
- 8 Vous roulez prudemment dans ce virage sans visibilité. **Avancez d'une case.**
- 9 Inattentif, Jean-de-la-lune se réveille à l'hôpital... **Rejouez une fois et reculez du nombre de points obtenus.**

Carrefour :

Vous ne pouvez franchir le carrefour qu'au feu vert. Vous trouvez en page 8 tous les renseignements relatifs aux feux de signalisation. **Une petite différence :** lorsqu'on joue au dé, les feux changent chaque fois **qu'un joueur fait 1 ou 6.**

- 10 Loin du trafic, vous pouvez sans danger jouer ou vous promener. **Rejouez une fois.**

Interdiction de dépasser :

Sur ce parcours, il est interdit de dépasser. Si une autre voiture s'y trouve, vous ne pouvez avancer que jusqu'à une case derrière elle, quel que soit le nombre de points obtenus.

- 11 Vous le savez bien: jouer au ballon sur la route ou au bord d'une route est beaucoup trop dangereux et tout simplement interdit! **Reculez de dix cases** (même si le feu est rouge au carrefour).
- 12 Papa conduit bien et très prudemment. **Avancez de trois cases.**
- 13 Vous vous en donnez à cœur joie sur la place de jeu. **Rejouez une fois.**
- 14 Ah mon gaillard! Votre feu arrière ne fonctionne pas, l'ampoule est cassée. **Sautez un tour.**
- 15 Ne vous accrochez *jamais* à un camion! **Jouez deux fois et reculez de la somme des points obtenus.**

- 16 Vous faites gentiment les commissions, c'est très bien! **Avancez de trois cases.**
- 17 Vous faites du vélo, seulement sur les pistes cyclables ou les chemins paisibles de campagne. **Rejouez une fois.**
- 18 Il est au moins resté sur le trottoir alors que sa balle roulait sur la route. **Sautez deux tours.**
- 19 Non! Pas de passager sur le porte-bagages! D'abord c'est dangereux, ensuite c'est interdit et le porte-bagages est fait pour les bagages et non pour les camarades. **Reculez de sept cases.**

Carrefour :

Si le feu est au rouge, vous devez attendre sur la case précédente le carrefour. Un joueur fera certainement bientôt 1 ou 6, ce qui ramènera le feu au vert.

- 20 Vous vous laissez plus sûrement guider sur les passages protégés par les jeunes auxiliaires. **Rejouez une fois.**
- 21 Le chauffeur du camion a dû stopper brutalement par la faute d'un garnement imprudent. **Sautez trois tours.**
- 22 Utilisez le passage sous voie! Il vous conduit plus sûrement au but, de l'autre côté de la route. **Avancez directement sur la case 23!**
- 23 Le premier arrivé sur cette case a gagné. Il faut obtenir pour cela le nombre de points exact, correspondant aux cases à parcourir.