

Bonne nuit

Grand jeu

3260

Jeu pour apprendre à aller se coucher pour 1 enfant à partir de 2 ans et demi et un adulte. Une collaboration est parfois nécessaire pour gagner.

Principe du jeu:

Le marchand de sable aide les enfants à effectuer toutes les activités avant d'aller dormir. Tous les enfants sont-ils au lit avant que la lune soit au-dessus de leur maison ?

Matériel:

- 1 marchand de sable avec étoile lumineuse, 5 lunes (l'étoile et les lunes brillent dans l'obscurité), 1 plateau de jeu, 5 pièces de puzzle (cartes « fenêtres »).
- Uniquement pour les jeux 2 et 3 : nuage , 1 sachet en tissu.
- Uniquement pour le jeu 3 : 1 dé de couleur à symboles.

Déroulement jeu 1:

Aller au lit – puzzle à partir de 2 ans et demi.

- Poser le plateau de jeu sur la table, placer le marchand de sable sur une case au hasard, préparer les pièces du puzzle (cartes « fenêtres ») et la lune. L'adulte déplace le marchand de sable d'une case à l'autre. A chaque case où aboutit le marchand de sable, l'enfant cherche la carte « fenêtre » et la lune correspondant à cette maison et insère celles-ci dans le plateau. Le jeu se termine lorsque tous les enfants dorment et que les lunes se trouvent au-dessus de leur maison.

Option jeu 2:

- **jeu de rangement à partir de 2 ans et demi. Pour gagner, il faut collaborer.**
- Les cinq enfants illustrés doivent être endormis avant que la lune se soit levée au-dessus de chaque maison.
- Poser le plateau de jeu sur la table, placer le marchand de sable sur une case au hasard, mettre les lunes dans le sachet, préparer les cartes « fenêtres » et le nuage. Laisser tomber, à tour de rôle, le nuage d'une hauteur d'environ 10 cm.
- **Le nuage affiche un agneau endormi:** Choisir une carte « fenêtre » au hasard, placer le marchand de sable près de la bonne maison, placer la carte dans le puzzle. Cet enfant est endormi.
- **Le nuage affiche une lune:** prendre sans regarder une lune dans le sachet, placer le marchand de sable près de la maison correspondant à cette lune, placer la lune dans le puzzle.
- Tous les enfants sont-ils endormis avant que toutes les lunes se trouvent dans le ciel ? Alors, tous les joueurs ont gagné.

Option jeu 3:

- **premier jeu de dés à partir de 3 ans.**
- Préparation du jeu comme ci-dessus, mais prendre cette fois le dé.
- L'enfant joue avec les cartes, l'adulte avec les lunes.
- Lancer une fois le dé.
- **Couleur:** placer le marchand de sable sur la maison de la couleur correspondante. Lorsque c'est le tour de l'enfant : mettre une carte adéquate dans le puzzle. Si c'est le tour de l'adulte : tirer à l'aveuglette une lune du sachet et la placer sur le puzzle.
- Si la couleur apparaissant sur le dé est celle d'une carte et/ou d'une lune figurant déjà sur le plateau de jeu, l'enfant qui dort déjà reçoit un tendre bisou.
- Sur quel côté tombe t-il ? Nuage ? Laisser tomber le nuage d'une hauteur d'environ 10 cm sur la table
- le visage endormi: l'enfant place une carte de son choix dans le puzzle.
- la lune: l'adulte prend une lune au choix dans le sachet et la pose à la bonne place sur le plateau de jeu.
- Quel joueur peut, le premier, déposer ses cinq pièces (cartes ou lunes) ?

Astuces et particularités:

- Convient également aux enfants daltoniens : les couleurs sur le dé à symboles peuvent également se reconnaître par leur forme. Les formes se trouvent également sur le toit des maisons et peuvent être différenciées de la manière suivante : vert = cercle, rouge = triangle, bleu = carré.
- Les étoiles et les lunes sont phosphorescentes et s'illuminent donc pendant quelques minutes dans l'obscurité.



10
9
8
7
6
5
4
3

A partir de 2¹/₂

1