

D'AUTRES IDEES...

1. Jouer un jeu de mémoire avec les 24 plaques habits. Ce jeu des paires sera plus facile qu'un autre et donc accessible à des plus jeunes car il y a chaque fois quatre plaquettes d'un même habit.
2. Lors d'une fête d'enfants, proposer un jeu de reconnaissance tactile. Pour cela, mettre dans chaque sac à dos une cuillère, un élastique, un bout de pain, un crayon, etc... En cherchant avec sa main dans le sac, quel sera le premier enfant à sortir l'objet nommé par l'animateur ?
3. A vous : et si vous inventiez une règle qui découle, par exemple, de la couleur des sacs à dos ?

Bien d'autres jeux de coopération existent, avec différents degrés de difficulté, de 3 à 14 ans et pour adultes!

Dans la collection HABA :

L'ARCHE DE NOE, 4 à 6 ans, 3 stratégies

LA CORNEILLE ET LE VERGER, 3 à 5 ans, 3 stratégies

LE FERMIER HENRI ET LES SOURIS, 6 à 10 ans, 2 stratégies

Renseignements chez CASSE-NOISETTES

avenue de Fré 204
1180 Bruxelles tel 02/374.86.63

en cas de changement d'adresse, s'adresser à la Ligue des Familles (Bruxelles).

DRÔLES de SACS - À - DOS !

CONTENU

4 sacs à dos
24 plaquettes habits
1 dé couleur et 1 dé points

en option (pour la stratégie complémentaire)

1 grande plaque LESSIVE
12 jetons de linge propre

IDEE DU JEU

Les enfants peuvent partir ENSEMBLE en randonnée si le sac de chacun d'eux est prêt et bouclé. Pour partir rapidement, n'ont-ils pas intérêt à s'aider ?

INTERET DU JEU

- développer un esprit de coopération
- exercer la mémoire : ai-je déjà mis tel ou tel habit dans mon sac ?
- motricité : mettre dans son sac, sortir d'un sac, boucler un sac, etc...

REGLES SIMPLES (proposition HABA)

préparation : Toutes les plaquettes-habits sont mises au milieu. Les plus petits se servent du dé couleurs; les autres, du dé chiffres. Chaque joueur reçoit un sac-à-dos vide.

déroulement : Le premier joueur (le plus jeune par exemple) lance le dé. Il peut prendre la plaque-habit correspondant à sa couleur ou à son chiffre. Il met cette plaquette dans son sac, retient éventuellement, de mémoire, les plaques qu'il met dans son sac.

Joueur suivant. Dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur obtient une plaquette-habit qu'il possède déjà, il peut la donner à un autre joueur qui ne la posséderait pas encore. Ce joueur ne doit rien donner en échange.

Quand un joueur a obtenu 6 plaquettes-habits différentes, il ferme son sac. Il n'a pas pour autant gagné le jeu. Le jeu n'est en effet gagné que si les 4 sacs sont bouclés.

C'est pour cette raison que le joueur qui a bouclé son sac, ne sort pas du jeu mais continue à lancer le dé au bénéfice des autres.

fin du jeu : le jeu est fini quand les quatre joueurs (ou les deux, ou les trois) ont obtenu chacun 6 plaquettes différentes.

variante : Le jeu peut être joué en compétition. Dans ce cas, les joueurs ne s'aident pas. Gagne le premier qui a obtenu 6 plaquettes différentes.

Quand un joueur retombe sur une plaquette-habit qu'il possède déjà, il peut relancer le dé une seconde fois, mais pas une troisième.

VARIANTE PLUS DIFFICILE (proposition CASSE-NOISETTES)

avec matériel complémentaire (en option) :
une grande plaque LESSIVE et 12 jetons LINGE PROPRE

préparation : On retire préalablement les quatre plaques-habits rouges qu'on laissera hors du jeu. A leur place, on pose au milieu des joueurs la grande plaque sur laquelle est dessiné le robinet rouge et qui symbolise la lessive. Toutes les autres plaquettes-habits sont aussi mises au milieu du jeu ainsi que les jetons LINGE PROPRE.

Les plus petits se servent du dé couleurs; les autres du dé chiffres. Chaque joueur reçoit un sac à dos vide.

but du jeu : Le jeu est gagné si le sac de chaque joueur est équipé de 5 plaquettes-habits différentes.

déroulement : Le premier joueur lance le dé. Il prend la plaquette-habit correspondant à sa couleur ou à son chiffre. Il la met dans son sac ou la donne à un autre joueur, selon son désir.

Chaque fois qu'un joueur donne une plaquette-habit à un autre joueur (qui ne la possède pas encore), il reçoit un jeton LINGE PROPRE. Il peut donner tant de plaquettes-habits qu'il veut mais ne peut posséder plus de trois jetons LINGE PROPRE en même temps.

Si un joueur tombe sur la couleur rouge ou le chiffre 6, il doit mettre "à la lessive" une plaquette-habit qu'il possède déjà. Il choisit celle qu'il veut et la dépose sur la plaque avec le robinet rouge. Il ne donne pas de plaquette-habit s'il n'en possède pas encore. Une plaquette-habit "à la lessive" se récupère comme n'importe quelle autre plaquette-habit et par n'importe qui. Cependant, s'il possède déjà deux jetons LINGE PROPRE, il peut éviter de perdre ainsi un habit déjà acquis. Il remet les deux jetons au milieu du jeu, avec les autres.

Un joueur peut aussi donner deux de ses jetons LINGE PROPRE à un autre joueur malchanceux (qui est tombé sur rouge ou six). Dans ce cas, le joueur malchanceux profite du geste de solidarité et ne doit pas mettre de plaquette-habit à la lessive. Les jetons LINGE PROPRE se donnent par deux (on ne donne pas UN jeton à un joueur pour le dépanner).

Un joueur ne peut posséder plus de trois jetons LINGE PROPRE à la fois.

Quand un joueur a obtenu cinq plaquettes-habits différentes, il ferme son sac. Il n'a pas gagné le jeu puisque, pour gagner, il faut que tous les joueurs aient obtenu 5 plaquettes-habits différents. Mais il est dès lors invulnérable. Continuant à jouer, au profit des autres, s'il tombe sur rouge ou six, il ne doit plus mettre de plaquette-habit à la lessive.

pour compliquer le jeu, avec des plus grands

Pour récupérer une plaquette-habit se trouvant à la lessive, un joueur doit avoir la couleur ou les points correspondant à la plaquette mais également un jeton LINGE PROPRE qu'il remet alors au milieu du jeu sur le tas de jetons.