



Bec et Croc

Jeux d'animation en bois

Nombre de joueurs : 1 à +
Pour tout âge, dès 3 ans

PUNAKAI XXL

Réf 721151

Composition du jeu :

- Plateau de jeu : tapis souple en caoutchouc antidérapant Ø 80 cm
- 44 poissons XXL de 12 cm

BUT DU JEU : poser tous vos poissons en les faisant correspondre entre eux par la couleur.

Préparation du jeu

Placez le tapis de jeu (le récif de corail) au centre de la table et placez le poisson entièrement orange sur la case de couleur correspondante au milieu du corail.

On mélange les autres poissons et on les répartit sur le tapis de jeu, avec la face colorée cachée.

Règles du jeu

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence et retourne le poisson de son choix. Il voit alors s'il peut placer le poisson à côté du poisson orange et sur une case de couleur correspondante. S'il ne trouve aucune position pour placer le poisson, il le pose face découverte devant lui et cela compte comme un point en moins. C'est ensuite au joueur suivant. Il retourne un poisson et essaie de le placer à côté des poissons déjà présents sur le tapis de jeu et ainsi de suite. Le jeu prend fin dès qu'il n'est plus possible de placer des poissons sur le tapis. Le joueur qui a reçu le moins de points en moins (poissons retournés) gagne la partie.



VARIANTE âge : 5 +

Dessinez la silhouette d'un poisson sur une feuille (ou bien laissez l'enfant la dessiner lui-même). Découper le contour du poisson et le décorer à votre guise.

Ou bien inventer des histoires « Petit poisson deviendra grand » : servez-vous de ce proverbe pour imaginer les aventures palpitantes d'un petit poisson avec les enfants et tout ce qu'il y a autour de la mer.

Domino des poissons (Âge : 3 +, sans tapis de jeu)

Chaque joueur reçoit sept poissons. Les autres poissons sont mélangés et disposés face cachée. On tire un poisson et on le place au milieu comme premier pion. Le joueur le plus jeune commence et place un poisson de couleur correspondante à partir de son répertoire. On place la queue du poisson à côté de la tête du poisson suivant (ou l'inverse) afin d'éviter les vides. Si un joueur n'a pas de poisson correspondant, il doit piocher un poisson, puis c'est le tour du joueur suivant. Le premier joueur à avoir placé tous ses poissons a gagné.

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois.
Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.

