



Le jeu des COURSES

A partir d'objets familiers achetés dans les magasins quotidiens, ce petit jeu de parcours et de société, favorise la reconnaissance des premiers chiffres.

Jeu Ravensburger® n° 24 158 3

Illustration : Marie-Christine Exbrayat

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Contenu

- 1 plateau de jeu illustré représente un circuit de magasin en magasin :
la boucherie, l'épicerie, la boulangerie, le primeur, le bureau de tabac
- 4 planches «listes de course» mentionnent chacune un à cinq produits différents à acheter dans chaque type de magasin
- 20 mini-cartes «achats» illustrent les produits achetés (les illustrations sont identiques à celles des planches «listes de course»)
- 4 pions de couleur
- 1 dé numéroté 1 à 4

But du jeu

Reconnaître et identifier sur le plateau de jeu, les différents magasins correspondant aux types d'achats à effectuer, indiqués sur les cartes-listes. Acheter dans le bon magasin le type et le nombre exact de produits demandés.

Pour jouer seul :

Donner ou faire choisir à l'enfant, une ou plusieurs planches «listes de courses» et les mini-cartes achats correspondantes.

Si vous l'aidez :

faites-lui découvrir, identifier, puis nommer seul, sur la ou les planches retenues, chacun des produits demandés. Il doit en donner le nom (ex. : «*cinq pommes*»). Il recherchera et reportera ensuite sur chaque planche la mini-carte achat correspondante ; celles-ci étant étalées face visible devant lui.

Si l'enfant joue complètement seul :

donnez-lui de la même façon une ou plusieurs «listes de courses» et les mini-cartes achats correspondantes. Laissez-le placer les mini-cartes sur chaque planche. En associant les bonnes couleurs et en établissant les relations images/planches, images/mini-cartes : l'enfant retrouvera vite ses erreurs. Laissez l'enfant jouer à son rythme dans les deux cas.

Pour jouer à plusieurs :

Préparation du jeu :

Le plateau de jeu est placé au centre des joueurs. A deux, les planches-listes sont réparties entre les joueurs en fonction de l'âge (une pour les petits, deux pour les grands). A trois, chaque joueur reçoit une planche-liste, la dernière est mise de côté. A quatre, chacun reçoit une planche-liste.

Les mini-cartes achats sont étalées, face visible, à côté du plateau de jeu. Celles qui ne sont pas utilisées sont mises de côté. Chaque joueur reçoit un pion, en fonction de la couleur demandée, qu'il place sur la case départ représentée par le panier.

Règle du jeu des plus petits :

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance dans le sens de la flèche, du chiffre exact de cases, indiqué par le dé (ex. : un 2).

Lorsqu'il tombe sur une case «magasin», il doit en donner le nom (ex. : «*C'est une épicerie*») et retrouver en regard de sa planche-liste, le type d'achat à effectuer et la mini-carte achat correspondante (ex. : «*2 paquets de spaghettis*»).

Remarque : Dans cette règle, le joueur n'est pas pénalisé s'il ne sait pas nommer exactement le produit à acheter, il doit simplement en préciser le chiffre.

Si le joueur ne tombe pas, au premier lancé de dé, sur une case magasin, il a le droit de tenter sa chance, une seconde fois.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Tant qu'un joueur n'a pas terminé ses achats, de nouveaux tours peuvent être effectués.

Règle du jeu des plus grands :

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance dans le sens de la flèche, du chiffre exact de cases, indiqué par le dé.

Lorsqu'il tombe sur une case «magasin», il doit en donner le nom (ex. : «*C'est une boucherie*»), ainsi que le type exact du produit à acheter et le chiffre correspondant (ex. : «*Dans cette boucherie, je dois acheter trois côtelettes*»). A cette condition seulement, il peut prendre la mini-carte achat signifiant qu'il connaît bien ce qu'on lui a demandé de se procurer.

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

A leur gré, dès le deuxième tour de jeu, les joueurs peuvent avancer ou reculer sur le circuit en respectant, bien entendu, le chiffre indiqué par le dé (ex. : Thomas a dépassé la boulangerie de 2 cases, mais au tour suivant, il fait deux : il peut alors décider de reculer de deux cases pour y faire son achat).

Tant qu'un des joueurs n'a pas terminé ses achats, de nouveaux tours peuvent être effectués.

Fin de la partie :

Le joueur qui a terminé toutes les courses de sa planche «liste» le premier, est déclaré gagnant.

Mieux apprendre en jouant :

Parents et éducateurs, vous qui êtes attentifs à l'éveil de votre enfant...

Avant de commencer les parties à plusieurs, faites nommer à chaque enfant les cinq achats qu'il aura à effectuer sur sa planche-liste : (ex. : «*Je dois acheter trois tomates, etc...*»).

Chaque fois qu'un enfant prendra une mini-carte achats : poser une question de contrôle du type «*Combien y a-t-il de sucettes ?*» ou «*Quel est le nom de cet aliment ?*»

En final des parties, faire récapituler le lieu d'achat de chaque planche-liste (ex. : «*Où achète-t-on les yaourts, les côtelettes, etc...*»).

© 1988 et 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger,
68220 Attenschwiller, France**

