

# TOUR DE FRUITS



## Guide Pédagogique

**Nombre de joueurs :** entre 2 et 4 joueurs

**Type de jeu :** jeu d'association et d'habileté de manipulation.

**Age :** à partir de 3 ans.

**Contenu :** 12 tableaux de fruits, 48 pièces de fruits (8 ananas, 8 poires, 8 fraises, 8 citrons, 8 bananes et 8 grappes de raisin) et un dé.

**Aspects pédagogiques :**

- Coordination, précision et habileté
- Capacité d'association et d'observation
- Acceptation des normes et règles de sociabilité

### Jeu 1 TOUR DE FRUITS

Chaque participant choisit un tableau, les autres doivent être empilés afin de les utiliser par la suite. Le joueur le plus jeune lance le dé et s'il apparaît un des fruits figurant sur son tableau, il prend la pièce correspondante, la place dessus et tire à nouveau le dé. Le tour passe au joueur suivant quand le dé montre un fruit ne figurant pas sur le tableau ou un fruit qui a déjà été couvert. Quand un joueur complète son tableau il en prend un autre, le place dessus et tire à nouveau le dé. Si, à un moment de la partie, un joueur fait tomber sa Tour de Fruits, il recommence depuis le début. Le premier à compléter une tour de quatre tableaux remporte la partie. Cette dynamique peut être réalisée de manière coopérative. Dans ce cas, une tour unique sera construite entre tous les joueurs, en ajoutant les efforts et l'habileté de tous les participants.

### Jeu 2 FRUITS EN ÉQUILIBRE

Pour jouer, il faut les pièces de fruits et le dé. Sur un côté de la table sont placées toutes les pièces de sorte à ce que les joueurs y accèdent facilement et que le centre de la table soit bien dégagé. Le joueur le plus jeune commence la partie ; il lance le dé et place au centre de la table le fruit qu'indique le dé. Après l'avoir placé, il passe son tour au joueur suivant qui doit tirer le dé et placer la pièce indiquée sur la précédente. Tirage après tirage, une colonne de fruits sera construite ; elle mettra à l'épreuve l'habileté des joueurs pour la dresser sans la faire tomber. Il est possible qu'il ne reste plus de pièces d'un certain fruit ; dans ce cas, quand le dé montre ce fruit, le joueur passera son tour. Celui ayant placé le dernier fruit avant que le joueur suivant fasse tomber la colonne remporte la partie.

**AUX PARENTS ET ÉDUCATEURS :** Il est intéressant de découvrir avec l'enfant le matériel de jeu et les différentes dynamiques de jeu proposées. Pour cela, nous pouvons jouer avec les différents matériels en associant les pièces de fruits aux images des tableaux ou en dressant des tours et des colonnes avec les fiches pour expérimenter la difficulté que représente le fait de les maintenir en équilibre, ainsi que l'émotion que suppose placer une pièce sans faire tomber la tour ou la colonne. La conception des pièces permet de jouer sur deux niveaux de difficulté, si nous plaçons la pièce couchée, la stabilité sera supérieure à si nous la plaçons levée. Grâce à cette simple variante, le jeu s'adapte à la capacité de manipulation des plus petits. Il est fondamental de partager avec les enfants les premières parties pour leur permettre de mieux comprendre les normes et, surtout, pour profiter de leur rire et de l'émotion que supposent ces moments d'amusement et de développement.

- Nous recommandons de garder ce guide pour conserver les informations.

# FRÜCHTETURM



## Pädagogische Anleitung

Anzahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler

Art des Spiels: Assoziations- und Geschicklichkeitsspiel

Alter: ab 3 Jahren

Inhalt: 12 Spielbretter mit Obstabbildungen, 48 Früchte (8 Ananas, 8 Birnen, 8 Erdbeeren, 8 Zitronen, 8 Bananen und 8 Weintrauben) sowie ein Würfel

### Pädagogische Aspekte:

- Koordination, Präzision und Geschicklichkeit
- Assoziationsvermögen und Beobachtungsgabe
- Akzeptanz von Regeln und gesellschaftlichen Maßgaben

### Spiel 1 FRÜCHTETURM

Jeder Mitspieler sucht sich ein Spielbrett aus; die restlichen Spielbretter werden gestapelt, um sie später zu benutzen. Der jüngste Spieler würfelt; zeigt der Würfel eine der Früchte an, die auf seinem Spielbrett abgebildet sind, nimmt er das entsprechende Teil, stellt es auf den jeweiligen Platz und würfelt erneut. Sobald eine Frucht gewürfelt wird, die nicht auf dem Spielbrett erscheint, oder bereits gewürfelt wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat ein Spieler sein Spielbrett vervollständigt, so nimmt er ein neues und fährt mit dem Würfeln fort. Fällt im Verlauf der Spielrunde ein Früchteturm um, so muss der entsprechende Spieler wieder ganz von vorn anfangen. Gewinner ist, wer als Erster einen Turm mit vier Spielbrettern vollständig aufgebaut hat. Dieses Spiel kann auch auf kooperative Weise gespielt werden, d.h. alle Mitspieler bauen zusammen einen einzigen Turm und bringen dabei ihr gemeinsames Bemühen und Geschick ein.

### Spiel 2 FRÜCHTE IM GLEICHGEWICHT

Für diese Spielweise werden die Früchteile und der Würfel benötigt. Auf einer Seite des Tisches werden die Früchte so bereitgelegt, dass sie für alle Spieler leicht erreichbar sind und die Tischmitte frei bleibt. Der jüngste Spieler beginnt, indem er würfelt und die Frucht, die der Würfel anzeigt, in die Mitte des Tisches stellt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, der ebenfalls würfelt und die entsprechende Frucht auf das zuvor aufgestellte Teil setzt. So wird die Früchtesäule Zug um Zug gebaut und die Geschicklichkeit der Spieler bei der Errichtung, ohne sie einstürzen zu lassen, auf die Probe gestellt. Es kann vorkommen, dass die Teile einer bestimmten Frucht zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgebraucht sind; in diesem Fall muss der jeweilige Spieler einmal aussetzen. Das Spiel gewinnt derjenige, der das letzte Teil aufgesetzt hat, bevor der darauf folgende Spieler die Säule zum Einsturz bringt.

**FÜR ELTERN UND ERZIEHER:** Es ist interessant, gemeinsam mit dem Kind das Spielmaterial und die vorgeschlagenen Spielweisen auszuprobieren. Dazu kann mit den verschiedenen Materialien experimentiert werden, indem z.B. die Früchte den jeweiligen Abbildungen auf den Spielbrettern zugeordnet werden. Auch können Türme und Säulen gebaut werden, um festzustellen, wie schwierig es ist, die Gebilde im Gleichgewicht zu halten, oder um die Spannung zu erleben, die mit dem Aufsetzen der einzelnen Teile verbunden ist, ohne dass der Turm bzw. die Säule ins Wanken gerät. Die Gestaltung der Teile bietet die Möglichkeit, mit zwei verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu spielen. Legt man nämlich die Teile, so besitzt das Gebilde eine größere Standfestigkeit, als wenn man die Teile hinstellt. Mit dieser einfachen Variante kann das Spiel auch an das Bewegungsgeschick der Kleineren angepasst werden. Ganz wichtig ist, die ersten Runden gemeinsam mit den Kindern zu spielen, um ihnen das Verständnis für die Regeln zu vermitteln und vor allem, um das Lachen und die Aufregung zu genießen, die diese Momente des Vergnügens und der Weiterentwicklung mit sich bringen.

- Es wird empfohlen, diese Spielanleitung aufzubewahren.