Mon premier jeu de GARE AU MONSTRE !

YouTube

Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou

Dès 3 ans | 5 min | 2 à 5 joueurs | 45 cartes


6 veilleuses de nuit


3 coffres à jouets


3 enfants endormis


27 doudous


6 monstres

BUT DU JEU :

Être le joueur possédant la plus grande collection de doudous à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs n'ont pas de cartes en main, ils piochent chacun leur tour sur la pile de cartes face cachée au milieu de la table.

- Si la carte piochée est une carte doudou, le joueur la place devant lui, c'est le début de sa collection de doudous.

• Si c'est une veilleuse de nuit, le joueur attire une carte doudou d'un adversaire et la place dans sa collection. Si les autres joueurs n'ont pas de doudou, la carte est défaussée (sans effet).
• S'il pioche une carte monstre, le joueur perd tous ses doudous, qui sont effrayés par le monstre. S'il n'a pas de doudou, la carte est défaussée (sans effet).
• Si c'est une carte enfant endormi, le joueur passe son tour.
• La carte coffre à jouets permet au joueur de se défendre d'un monstre ou d'une veilleuse de nuit, en cachant ses doudous dedans ! Il la garde de côté et la joue quand il le souhaite pour se défendre. Elle ne sert qu'une fois.
• Lorsqu'une carte veilleuse de nuit, monstre ou enfant endormi est piochée, elle est ensuite défaussée. Il en est de même lorsqu'un joueur utilise sa carte coffre à jouets ou que des cartes doudous ont été effrayées par un monstre.

FIN DE LA PARTIE :

Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes dans la pioche. Tous les joueurs comptent alors le nombre de doudous qu'ils ont dans leur collection. Le gagnant est celui qui en a le plus !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... on veut corser le jeu ? On peut décider de jouer en instaurant un « stop ou encore », c'est-à-dire en laissant le choix aux enfants de continuer à piocher (au risque de tomber sur un monstre) ou d'arrêter quand ils le souhaitent.

Le mot de l'instit'



Avec « Mon premier jeu de Gare au monstre ! », l'enfant s'entraîne à dénombrer en fin de partie les doudous qu'il a accumulés.

Il va aussi apprendre à :

- Utiliser sa mémoire en retenant l'action qui se rapporte à chaque carte, et l'appliquer.
- Développer une stratégie de réflexion en choisissant le joueur auquel prendre un doudou lorsqu'il pioche une veilleuse de nuit (celui qui en a le plus), ou en pensant à utiliser sa carte coffre à jouets s'il pioche un monstre ou qu'on le menace d'une veilleuse de nuit.
- Attendre son tour.
- Gagner mais aussi... perdre !

JOUER AVEC DES ENFANTS DE 3-4 ANS (PETITE ET MOYENNE SECTIONS) :

Pour simplifier le jeu, il est possible d'utiliser moins de cartes consignes. On peut, par exemple, utiliser seulement les veilleuses de nuit et les enfants endormis, ou seulement les monstres et les coffres à jouets.

JOUER AVEC DES ENFANTS DE 4-5 ANS (MOYENNE ET GRANDE SECTIONS) :

Avec les enfants plus grands, on peut utiliser la totalité des cartes. En effet, ils sont capables de retenir les différentes consignes associées à chaque carte.





Concept et relecture pédagogique :
Laurène Paumier

Illustrations : *Inga Wilmink*

Directrice éditoriale : Laura Lévy
Responsable éditoriale : Adrienne Heymans
Éditrice : Déborah Schwarz
Responsable studio graphique : Alice Nominé
Maquette : Maïté Dubois
Responsable fabrication : Benoît Chatellier
Fabrication : Germain Bruyas
Gravure : Stéphane Cavazzini
Correction : Yannis Chevalier

© 2021, éditions Auzou.
Tous droits réservés pour tous pays.
Fabriqué et imprimé en France.

Dans la même collection :

