

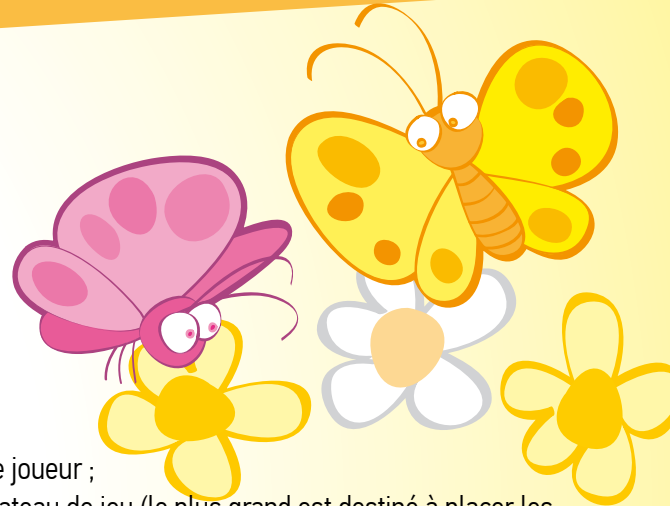
IL ÉTAIT UNE FOIS... 3+

Pour les enfants à partir de 3 ans

Auteur du jeu : Laima Kikutienė
Illustration : Gediminas Akelaitis
La boîte contient : un dé de couleur, une figurine de chat, cartes avec des images, une boîte-plateau de jeu, règles du jeu.



Dans le jeu, les enfants développent leur capacité à raconter des histoires : ils établissent des liens et des relations, comprennent le temps et l'espace, les causes et les conséquences, ils forment des phrases et les relient.



PRÉPARATION

1. les joueurs s'assoient en cercle autour de la table ;
2. la boîte-plateau de jeu est posé au milieu de la table ;
3. le joueur le plus âgé mélange les cartes et distribue une carte à chaque joueur ;
4. les cartes restantes sont placées dans le plus petit compartiment du plateau de jeu (le plus grand est destiné à placer les cartes éliminées du jeu) ;
5. le chat est placé dans la case du début du jeu ;
6. les joueurs discutent pour savoir qui le dernier a vu le chat. C'est ce joueur qui commence le jeu, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur lance le dé et continue de prendre des cartes. S'il tombe sur :

1. Une des trois couleurs :



Le chat est avancé sur la case la plus proche de cette couleur, puis le joueur prend une carte sur le dessus du tas, la montre aux autres joueurs et fait une phrase (des phrases) avec les mots représentés sur les cartes détenues par le joueur (sur la première reçue par chacun au début du jeu et sur la deuxième tirée maintenant).

Par exemple:



Sur l'herbe une grenouille se reposant avec de grands yeux.

Si, après avoir lancé le dé, le chat s'arrête sur une case avec un papillon, le joueur prend deux cartes. Il joint une carte à la carte choisie de l'autre joueur et il garde l'autre carte avec sa carte choisie. Les joueurs qui ont reçu les nouvelles cartes forment chacun une phrase en reliant les cartes posées devant.

2. (Chat):



le chat reste dans la même case et le joueur prend deux cartes. Le joueur joint ces cartes à celles qu'il possède déjà et crée son histoire, c'est-à-dire il fait une phrase (des phrases) en reliant les images des cartes.

RÈGLES DE PLACEMENT DES CARTES

Les joueurs posent toutes les cartes tirées devant eux et créent des histoires différentes en reliant les images d'au moins deux cartes placées devant.

LES VARIANTES DE PLACEMENT DES CARTES :

Variante 1:

Les joueurs assemblent les cartes de n'importe côté en les posant à la suite. Une phrase est formée avec la carte précédemment posée et la nouvelle carte tirée. On ne peut pas changer la place des cartes déjà posées.

(Il existe deux possibilités de placement)



Variante 2:

Le joueur pose la (les) carte(s) reçue(s) à côté de la carte choisie qu'il a déjà, de n'importe quel côté libre de la carte. Le joueur assemble les deux cartes en formant une phrase qui relie les images des deux cartes. On ne peut pas changer la place des cartes déjà posées. (Il existe plusieurs possibilités de placement)



REMARQUE:

Le joueur qui n'a pas réussi à faire de phrase avec une carte la perd : il repose cette carte dans le compartiment des cartes éliminées de la boîte de jeu.

FIN DU JEU:

Le jeu se termine lorsque le chat a atteint son panier. (Au début, on peut convenir qu'à la fin du jeu chaque joueur raconte de nouveau son histoire à partir des cartes rassemblées). Le gagnant est le joueur qui rassemble le plus de cartes.

