



# 6 JEUX D'ÉVEIL



  
Schmidt



# LE SOLEIL

**Age :** à partir de 4 ans

**Nombre de joueurs :** 2-4

**Durée de la partie :** environ 15 minutes

**Matériel du jeu :** 1 plateau de jeu (soleil),  
6x2 pièces de jeu, 1 dé de couleurs



## But du jeu :

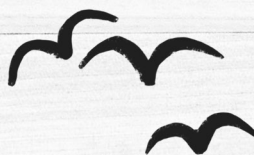
Il y a plein de petits nuages (des pièces en couleurs) autour du soleil. Les joueurs essaient de chasser les nuages de leur partie du soleil le plus rapidement possible. Le premier qui y arrive gagne la partie.

## Préparatifs :

Placez toutes les pièces sur les points de couleurs correspondants (cases de couleurs). Déterminez ensuite, qui est responsable de quelle part du soleil (les quatre rayons les plus longs subdivisent les cases de couleurs en quatre tranches). S'il y a deux joueurs, chacun possède deux parties adjacentes du plateau de jeu avec au total six cases en couleurs. Dans la partie à trois, chaque joueur reçoit un tiers du soleil avec à chaque fois quatre cases en couleurs adjacentes. S'il y a quatre joueurs, chacun possède un quart avec à chaque fois trois cases en couleurs adjacentes.

## Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance le dé de couleurs. Si le dé indique la couleur d'une pièce qui se trouve sur une de ses propres cases, le joueur peut soit retirer la pièce du plateau de jeu (désormais, elle n'est plus dans le jeu) soit la placer sur une case de la même couleur d'un autre joueur si celle-ci est libre. Au cas où le joueur n'a pas de pion de la couleur indiquée par le dé, il ne peut pas utiliser ce lancement de dé. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Le premier qui réussit à « faire briller le soleil » (c'est-à-dire qu'il n'y a plus de pièces sur sa partie du plateau de jeu) gagne la partie.



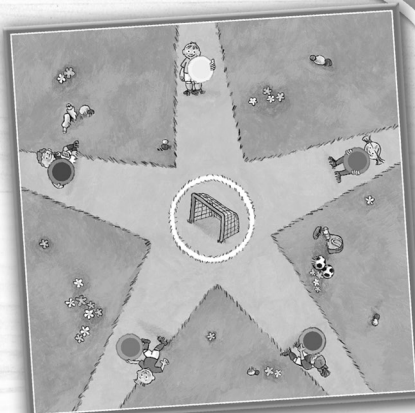
# BUT!

**Age :** à partir de 3 ans

**Nombre de joueurs :** 2-6

**Durée d'une partie :** environ 15 minutes

**Matériel du jeu :** 1 plateau de jeu (terrain de football), 5 ballons de football (pions), 5x3 pièces de jeu, 2 dés de couleurs



## But du jeu :

Les joueurs font déplacer les ballons de football d'une pichenette habile de l'index et du pouce pour qu'ils éntrent dans le cercle avec le but de football situé au milieu du plateau de jeu. Une fois que tous les ballons de football sont tirés, le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de fans (pièces de jeu) a gagné.

## Préparatifs :

Placez les ballons de football sur les cases de couleur correspondantes (côté plat vers le bas). Gardez les pièces de jeu à côté du plateau de jeu.

## Déroulement de la partie :

On tire au sort pour déterminer qui commence. Le premier joueur lance les deux dés. Les deux couleurs figurant sur les dés indiquent quels deux ballons de football le joueur peut déplacer d'une pichenette avec l'index et le pouce en direction du but. On ne peut tirer chaque ballon qu'une seule fois. Si le joueur arrive à marquer un but avec un ou deux ballons (il faut qu'au moins la moitié du ballon se trouve à l'intérieur du cercle), il obtient un fan (pion) de la même couleur. S'il n'arrive pas à marquer de but, les ballons restent sur place, et c'est au tour du joueur suivant. Au cas où le joueur relance les couleurs correspondantes au tour suivant, il est n'alors plus simple pour lui de marquer un but avec ces ballons. Dès qu'un joueur a marqué un but et a pris un pion correspondant, le ballon est ensuite remis sur la case du début (couleur correspondante).

**Attention :** si un joueur lance un double (les deux dés indiquent la même couleur), il peut tirer le ballon correspondant deux fois. Si un dé indique le noir, le joueur peut choisir quel ballon de football il veut déplacer. Si un joueur lance une couleur dont il n'y a plus de fans correspondant, il ne peut pas utiliser ce lancement de dé et ne peut pas non plus relancer les dés.

Au moment où le dernier pion (fan) est pris, la partie est finie. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de fans a gagné.



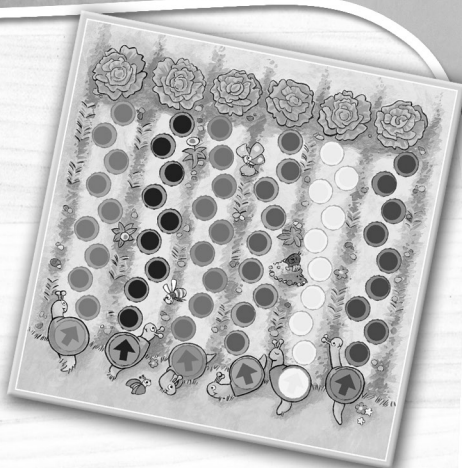
## L'ESCARGOT DE COURSE

**Age :** à partir de 3 ans

**Nombre de joueurs :** 2-6

**Durée de la partie :** environ 15 minutes

**Matériel du jeu :** 1 plateau de jeu (plate-bande de salade), 6 pièces de jeu, 2 dés de couleurs



### But du jeu :

Les joueurs essaient de conduire leur escargot le plus rapidement possible à travers la plate-bande dans le jardin pour atteindre la salade, qui est leur plat préféré. Le premier qui y parvient gagne la partie.

### Préparatifs :

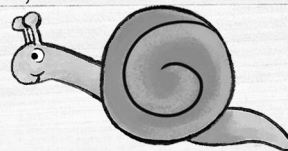
Chaque joueur choisit un escargot et le place sur la case de départ (avec la flèche) de la couleur correspondante.

### Déroulement de la partie :

On tire au sort pour déterminer qui commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés de couleurs. Maintenant, il doit (obligatoirement !) choisir l'une des deux couleurs indiquées par les dés et déplacer l'escargot correspondant d'une case en avant en direction de la salade. Le joueur ne prend pas en compte le deuxième dé. Si un joueur obtient un double (les deux dés indiquent la même couleur), il déplace quand même l'escargot correspondant d'une seule case en avant. S'il y a moins de six joueurs et qu'un dé indique une couleur qui n'est pas en jeu, le joueur peut déplacer d'une case l'escargot de son choix. La partie se termine au moment où le premier escargot atteint la salade. Le joueur qui possède cet escargot gagne la partie.

### Variante pour 3- 6 joueurs :

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, mais ici, le gagnant n'est pas le premier escargot qui arrive à la salade, mais le deuxième escargot. De cette manière, le jeu devient plus tactique et plus intéressant pour des enfants plus âgés. Maintenant, les joueurs doivent faire attention à ce que leur escargot ne s'approche pas trop vite de leur destination.



## « T'EN FAIT PAS » POUR ENFANTS

**Age :** à partir de 4 ans

**Nombre de joueurs :** 2-4

**Durée d'une partie :** environ 20 minutes

**Matériel du jeu :** 1 plateau de jeu, 12 pièces de jeu, 1 dé de couleurs

### But du jeu :

Chaque joueur essaie à l'aide du dé de couleurs de faire le tour du plateau de jeu avec ses trois pièces pour atteindre la destination. Le premier à réussir gagne la partie.

### Préparatifs :

Chaque joueur choisit une couleur et place ses trois pièces sur les cases de départ au bord du plateau de jeu. Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

### Déroulement de la partie :

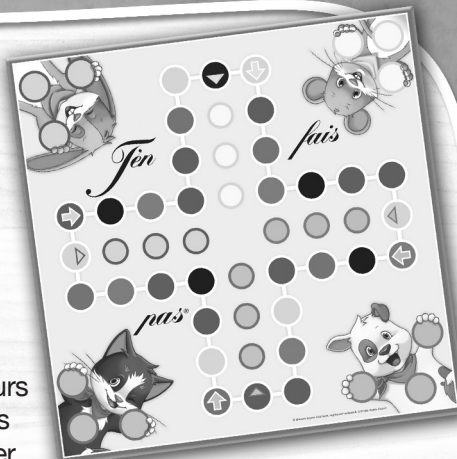
Au début, chaque joueur essaie de déplacer l'une de ses pièces de la case de départ sur le parcours. Aussi longtemps qu'aucune de ses pièces ne se trouve sur le parcours, il peut lancer le dé jusqu'à trois fois pendant son tour. Si un joueur lance sa propre couleur, il place l'un de ses pièces sur la première case du parcours (case avec la flèche). À partir du moment où au moins une de ses pièces se trouve sur le parcours, le joueur ne peut plus lancer le dé qu'une seule fois pendant son tour. Si au cours de la partie le joueur n'a de nouveau aucune de ses pièces sur le parcours (par exemple parce qu'un autre joueur a pris le pion ou qu'elle est déjà arrivée à destination), il peut naturellement lancer le dé de nouveau jusqu'à trois fois pendant son tour pour déplacer l'un de ses pièces de la case de départ sur la première case du parcours.

### Déplacer une pièce :

Le dé de couleurs détermine la distance que parcourt la pièce: elle se déplace sur la case suivante de la couleur indiquée par le dé (en suivant le sens des aiguilles d'une montre). Si un joueur a plusieurs pièces sur le parcours, il peut choisir celle qu'il veut déplacer (il est obligé de déplacer une pièce s'il peut le faire). Au cas où il ne peut pas exécuter de déplacement, il n'utilise pas le jet de dé correspondant.

### Prendre des pièces d'autres couleurs :

On peut toujours sauter par-dessus des pièces à soi et des pièces d'autres couleurs. Mais si le déplacement se termine sur une case occupée par le pion d'une autre couleur, celle-ci est prise et placée de nouveau sur sa case de départ. Un joueur ne peut pas prendre les pièces de sa propre couleur.



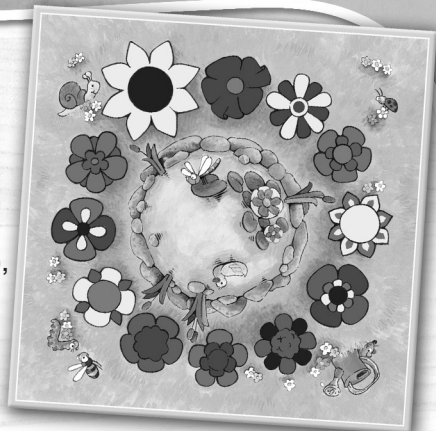
## LA COURSE DES PAPILLONS

**Age :** à partir de 4 ans

**Nombre de joueurs :** 2-6

**Durée de la partie :** environ 20 minutes

**Matériel du jeu :** 1 plateau de jeu (pré fleuri),  
6 pions (papillons), 6 marqueurs (pièces de  
jeu), 2 dés de couleurs



### But du jeu :

Toutes les fleurs sur le pré forment un cercle autour de l'étang. Les papillons, qui sont joueurs, décident alors d'organiser une course pour s'amuser. Ils volent de fleur en fleur le plus vite possible. Car le premier à atteindre de nouveau la « fleur de départ » gagne la partie. Le joueur dont c'est le tour peut lancer les dés et déplacer son papillon autant de fois qu'il le souhaite. Mais si les dés indiquent seulement des couleurs qui ne se trouvent pas sur les fleurs correspondantes, son tour se termine et il doit replacer son papillon sur son point de départ.

### Préparatifs :

Chaque joueur choisit un papillon ainsi qu'un marqueur de la même couleur et les place tous les deux sur le grand tournesol.

### Déroulement de la partie :

On tire au sort pour déterminer qui commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés de couleurs. Ensuite, il compare les couleurs indiquées par les dés avec la fleur qui se trouve le plus près de son papillon (dans le sens des aiguilles d'une montre). Si au moins une couleur correspond, son papillon (mais pas le marqueur) peut voler sur cette fleur.

**Attention:** naturellement, les contours noirs des fleurs ne comptent pas dans ce cas-là ! Maintenant, il peut décider s'il veut

**a)** terminer son tour ou

**b)** relancer les dés.

**a) Terminer son tour :** il place son marqueur sur la fleur sur laquelle se trouve son papillon. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

**b) Continuer :** il lance de nouveau les deux dés. S'il arrive encore une fois à déplacer son papillon (couleur(s) correspondante(s)), il peut ensuite décider de nouveau ce qu'il veut faire, et ainsi de suite.



Si un joueur ne lance pas les bonnes couleurs, son tour se termine immédiatement. En outre, son papillon doit retourner sur la fleur où se trouve son marqueur. Plusieurs papillons (et marqueurs) peuvent se trouver sur une même fleur ; mais attention, on ne prend pas les papillons des autres joueurs. Le premier qui parvient au grand tournesol (en ayant fait un tour complet depuis la case de départ), termine et gagne la partie.

## NAGE, PETIT PINGOUIN

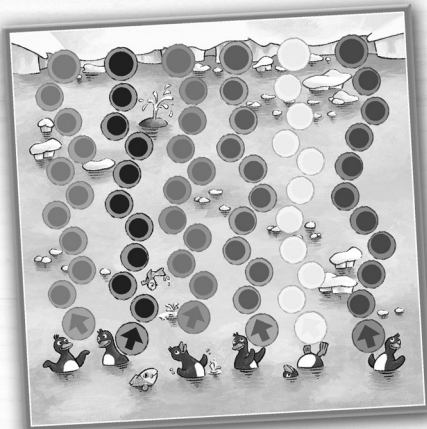
**Age :** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2 à 6

**Durée de la partie :** env. 20 minutes

**Matériel du jeu :** 1 plateau de jeu (mer),  
6 pièces de jeu (pingouins), 6 pions  
(blocs de glace), 2 dés de couleur

**Idée du jeu :** Christine Welz



### Objectif du jeu :

Quel pingouin réussira à atteindre la surface de glace, avant que son bloc de glace ne dérive trop au large ? Chaque joueur essaie de faire nager son pingouin le plus rapidement possible vers la case de bloc de glace (devant la surface de glace), avant que son bloc de glace n'arrive sur le côté opposé du plateau de jeu (case de flèche). Dans ce cas, le joueur est alors éliminé parce que son pingouin n'a pas rattrapé le bloc de glace à temps.

### Préparation du jeu :

Suivant le nombre de joueurs, on joue avec les couleurs suivantes (chaque joueur reçoit respectivement le pingouin et le bloc de glace de couleur correspondante) :

**2 joueurs :** le joueur 1 joue avec les couleurs mauve et jaune, le joueur 2 joue avec les couleurs bleu et rouge

**3 joueurs :** le joueur 1 joue avec les couleurs mauve et jaune, le joueur 2 joue avec les couleurs bleu et rouge, le joueur 3 joue avec les couleurs noir et vert

**4 à 6 joueurs :** chacun joue avec la couleur de son choix

Chacun place son pingouin (pièce de jeu) sur la case de pingouin de couleur identique (avec la flèche) et son bloc de glace sur la case de glace situé à l'opposé.

### Déroulement du jeu :

Tout d'abord on détermine qui commence, et ensuite on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur lance les deux dés de couleur. Un dé représente le pingouin qui nage dans l'eau vers la case suivante, et l'autre dé représente le bloc de glace qui se déplace dans le sens opposé. Le joueur choisit quel dé il utilise pour quelle fonction.

Si le dé tombe sur une couleur qui ne peut plus être jouée (par exemple si un joueur est éliminé), il faut alors bien réfléchir. Car avant que le joueur ne lance de nouveau ce dé, il doit décider quel dé utiliser pour le pingouin et quel dé utiliser pour le bloc de glace. Si on ne peut plus jouer avec les couleurs des deux dés, on doit de nouveau lancer le dé. Ensuite, c'est au joueur suivant.

**Astuce :** pour le bloc de glace, la meilleure solution consiste à prendre la couleur d'un autre joueur, car le but est d'éviter que le propre bloc de glace soit plus rapide que le propre pingouin.

**Important :** lorsque le pingouin et le bloc de glace se rencontrent sur des cases voisines, le pion suivant qui est déplacé saute par-dessus l'autre sur la case libre située derrière.

Le gagnant est celui dont le pingouin a atteint en premier sa case de bloc de glace. Les autres joueurs continuent à jouer pour les places suivantes. Si le bloc de glace d'un joueur atteint son but avant le pingouin de couleur identique, ce joueur est éliminé. Si aucun pingouin n'atteint la surface de glace à temps, on applique alors la règle suivante : la prochaine fois, ça ira sûrement mieux !

**88212**

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspele.de](http://www.schmidtspele.de)  
[www.schmidtspele-shop.de](http://www.schmidtspele-shop.de)

