

Règles du jeu



But du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes-objets en proposant des solutions aux divers problèmes illustrés sur la planche.

Préparation

1. L'adulte et l'enfant¹ choisissent le côté du plateau de jeu avec lequel ils joueront. Ils rassemblent les morceaux de casse-tête, les placent du bon côté et construisent le plateau.
2. L'adulte rassemble les cartes-objets correspondant au côté de la planche choisi en se fiant au verso de celles-ci. Il forme une pile, brasse les cartes et en distribue cinq à chacun². Il pose la pile près du plateau de jeu ; celle-ci est la pioche. Il dépose le dé sur le plateau, et place la liste des problèmes près de lui.
3. L'adulte et l'enfant étalent leurs cartes face vers le haut devant eux : celles-ci représentent des objets pouvant servir à résoudre des problèmes qu'ils rencontreront en parcourant le plateau de jeu.
4. L'adulte et l'enfant choisissent chacun un pion-garde-parc et le déposent sur une case vert pâle (du côté du camping) ou bleu pâle (du côté de la base de plein air) de leur choix. Chacune de ces cases est liée à un problème rencontré par un personnage, à l'exception des cases spéciales.

1. Le mot *enfant* désigne ici l'enfant ou les enfants qui participent au jeu.

2. Il est possible de distribuer seulement trois ou quatre cartes lors d'une partie avec un enfant de 4 à 5 ans.

Déroulement

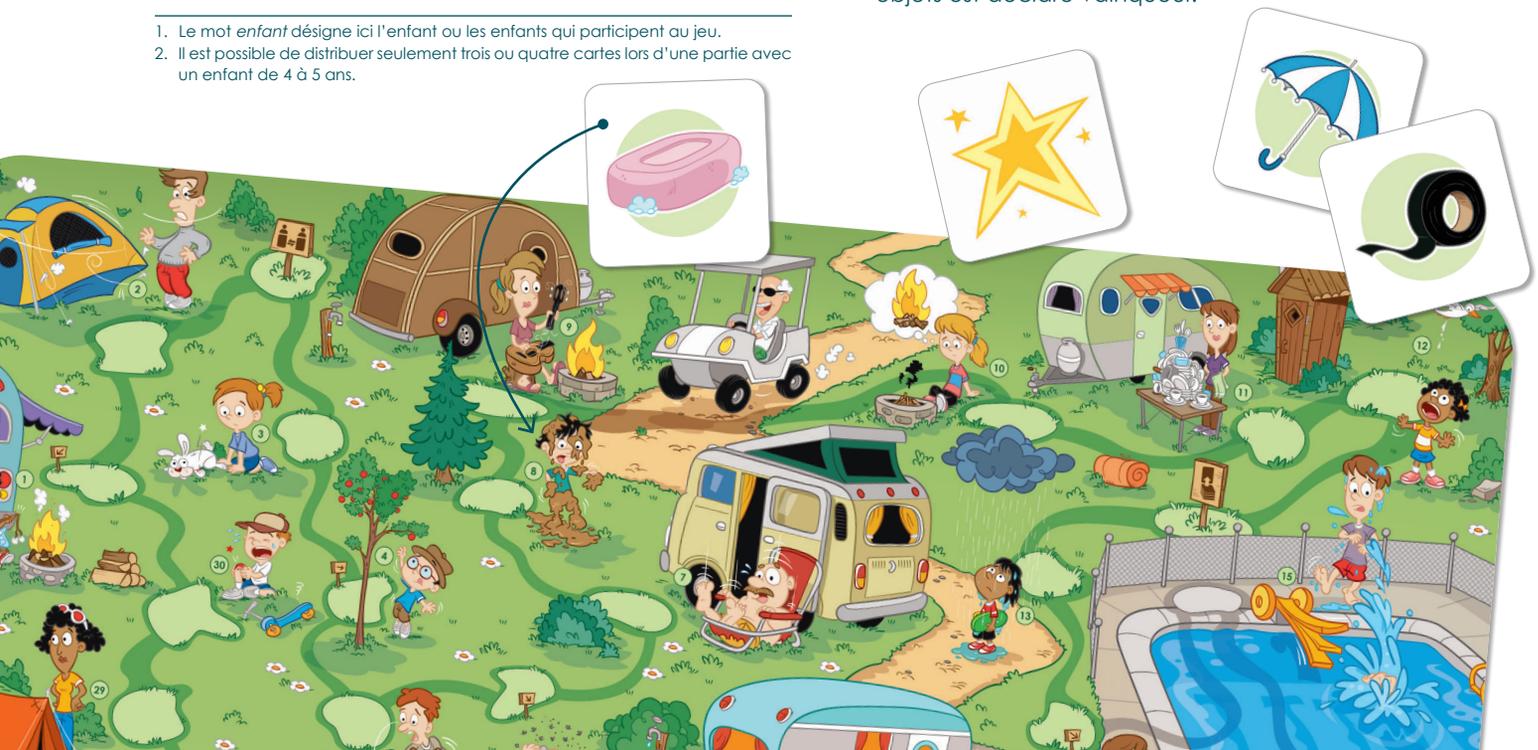
1. L'enfant lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué en suivant le parcours. Il observe la situation illustrée à côté de la case et cherche dans ses cartes un objet qui peut aider le personnage à régler le problème (l'adulte peut se référer à la liste des problèmes pour clarifier la situation du personnage).

Si l'enfant a une carte pertinente, il justifie sa solution et pose la carte sous la pioche (voir la section « Réponses acceptées » à la page suivante et la section « Comment aider votre enfant pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement). S'il a la carte avec l'étoile jaune, il peut choisir un objet de son choix qui n'apparaît pas sur les cartes pour régler le problème.

Si l'enfant n'a pas de carte pertinente, il choisit ou non d'échanger une de ses cartes avec une autre de la pioche. Le cas échéant, il place la carte de son choix sous la pioche et en prend une autre sur le dessus. Il pose la nouvelle carte face vers le haut à côté des autres.

Si le joueur arrive sur une case spéciale, il effectue l'action demandée par cette case (voir la section « Cases spéciales » à la page suivante).

2. L'adulte joue à son tour de la même façon, en reprenant à l'étape 1.
3. Lorsqu'un joueur a fait le tour du parcours, il recommence tant et aussi longtemps qu'il lui reste des cartes-objets.
4. Le joueur qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes-objets est déclaré vainqueur.



Cases spéciales



Rends-toi sur le problème de ton choix et résous-le.



Débarrasse-toi d'une carte; place-la sous la pioche.



Demande une carte de ton choix à un de tes adversaires et donne-lui une carte que tu ne veux pas garder.



Prends une carte dans la pioche.



Dis à l'adversaire de ton choix de prendre une carte dans la pioche.

Réponses acceptées

- Les solutions proposées doivent régler le problème et non le contourner (p. ex., la solution pour le garçon qui a de la difficulté à récupérer son ballon sur l'avant de la roulotte au camping [case n° 18] ne peut être de faire de la planche à roulettes au lieu de jouer au ballon).
- Les solutions proposées peuvent être un peu farfelues, tant que le raisonnement est expliqué clairement et demeure logique. Les joueurs décident ensemble de refuser une solution trop tirée par les cheveux; ils votent au besoin (p. ex., les joueurs pourraient décider qu'utiliser un crayon pour récupérer des lunettes tombées dans un feu n'est pas une solution valable).
- Voici un exemple de problème avec différentes solutions proposées jugées possibles et impossibles.

Le problème

L'homme a échappé ses lunettes dans le feu.

Les solutions

Solution logique

L'homme prend un seau d'eau pour éteindre le feu.

Solution farfelue, mais acceptable

L'homme utilise une canne à pêche pour «repêcher» ses lunettes.

Solution irréaliste

L'homme prend une bouée pour récupérer ses lunettes.



Liste des problèmes

Au camping

- Le garçon a cassé le bâton qui lui servait à faire griller ses guimauves.
- La tente de l'homme s'envole à cause du vent.
- La fille a trouvé un lièvre blessé.
- Le garçon est trop petit pour cueillir une pomme dans l'arbre.
- L'homme a échappé ses lunettes dans le feu.
- L'homme est entouré de moustiques qui l'énervent.
- L'homme a défoncé sa chaise en s'assoiant dessus.
- Le garçon a cassé le bâton qui lui servait à faire griller ses guimauves.
- La fille a cassé son ballon.
- La fille a trouvé un lièvre blessé.
- La femme de vaisselle est cassée.
- La fille a reçu un oiseau sur la tête.
- Le garçon a été mordu par une moustique.
- La fille a trouvé un lièvre blessé.

