



2-4 ÂGE 6-99

# LA FABRIQUE À SUCRE

Un jeu amusant et  
divertissant-qui-travaille:

- La capacité à résoudre des problèmes
- La mémoire visuelle et auditive
- Le raisonnement logique
- La mémoire de travail
- La gestion de l'impulsivité



## REGLES DU JEU

**But du jeu :** Être le premier à atteindre le Gâteau doré en réalisant différents défis.

# LUDO

Ludo est un petit personnage qui adore s'amuser. Son rôle est de s'assurer du bon déroulement du jeu et de proposer différentes variantes afin de rendre chaque partie des plus amusantes! Il vous guidera tout au long du jeu pour vous donner des précisions et vous proposer des choix.



## LE JEU

Le Grand Chef de la fabrique à sucre cherche un nouvel apprenti pour l'aider dans la préparation de friandises. Prenez part aux défis et démontrez votre talent de confiseur pour être celui qui remportera le tablier d'or et deviendra apprenti chef!

## PRÉPARATION

- 1 Assemblez le plateau de jeu et placez les deux **Planchettes de préparation** à la portée de tous.
- 2 Choisissez les cartes selon le niveau de difficulté que vous préférez (**Débutant**, **Intermédiaire**, **Avancé**) et formez des paquets distincts pour chaque catégorie. Déposez-les sur la table, face cachée (assurez-vous de placer le côté «Solution» des cartes **Cônes** face contre table et utilisez les **Cache-réponses** de même couleur pour couvrir les paquets).
- 3 Assurez-vous que les 2 bols contiennent les friandises suivantes et disposez-les près des joueurs.

### ATTENTION!

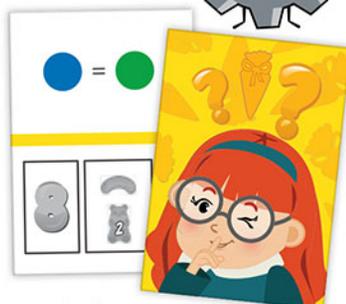
Il est important que le contenu de chacun des bols soit exact pour pouvoir relever les défis correctement!

ARRÊT



# MÉNINGE

Méninge est un personnage très intelligent. Son rôle est de prodiguer des conseils éducatifs afin d'optimiser l'utilisation du jeu. Il sera l'allié des parents, des enseignants et des professionnels qui souhaitent maximiser les opportunités d'apprentissage en cours de partie.



## CONTENU POUR 1 BOL (53 friandises)



- 4 Chaque joueur choisit un pion, puis le dépose sur le nuage (case de départ). Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT

- 1 Le joueur le plus jeune ou celui ayant la dent la plus sucrée débute la partie.
- 2 Un tour de jeu débute **toujours** par le lancer des 2 dés simultanément. Le joueur avance son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le **dé blanc**.
- 3 Il doit ensuite relever le défi indiqué par l'icône (    ) sur la case où se trouve son pion.
  - **S'il réussit**, il avance d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le **dé de couleur**.
  - **S'il échoue**, il laisse son pion là où il se trouve.

- 4 On passe au joueur suivant.

### NOTE:

On peut attribuer un niveau de difficulté différent à chaque joueur selon son âge ou son expérience.



## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint le **Gâteau doré** (case 27).

Il y a 2 façons d'atteindre cette case :

- **Avec le résultat du dé blanc** seulement si le joueur obtient le chiffre exact pour atteindre le **Gâteau doré**. Si ce n'est pas le cas, il laisse son pion sur la case où il se trouve et tente d'accomplir le défi qui s'y rattache pour avancer du nombre de cases indiqué sur le dé de couleur et ainsi se rapprocher ou atteindre le **Gâteau doré**.
- **Avec le résultat du dé de couleur**, après avoir relevé un défi correctement. Alors, il n'est pas requis d'avoir le chiffre exact pour atteindre le **Gâteau doré**.



Pour les plus grands ou pour une partie plus longue!

## VARIANTE

Si le joueur échoue, il recule d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé de couleur.

Quel niveau de difficulté devriez-vous choisir?



## LES NIVEAUX

Pour les enfants de 6 à 8 ans, il est conseillé de débiter avec les cartes DÉBUTANT (couleur verte). Il est important **d'augmenter progressivement** le niveau de difficulté afin de favoriser la réussite et ainsi encourager l'enfant à poursuivre ses efforts.

# ÉLÉMENTS DU PARCOURS



**NUAGE DE DÉPART**

C'est l'endroit où l'on place tous les pions pour commencer la partie.



**ÉCHELLES**

Les échelles en cannes de bonbon permettent de monter plus rapidement. Si un joueur termine un déplacement sur une case où se trouve la base d'une échelle (cases **8** et **15**), il déplace son pion sur la case en haut de l'échelle.



**GÂTEAU DORÉ**

C'est la case finale. Le premier joueur à l'atteindre remporte la partie.



**RÉGLISSES**

Les réglisses obligent le joueur à redescendre de quelques cases. Si un joueur termine un déplacement sur une case où se trouve le haut d'une réglisse (cases **14** et **24**), il déplace son pion sur la case au bas de la réglisse.

## LES DÉFIS



**Décoration de petits gâteaux**

(mémoire auditive)

**Fabrication de brochettes**

(mémoire visuelle)

**Duel de cônes**

(logique et rapidité)

## LES BONBONS



**DÉLICES AUX FRUITS**



2 de chaque couleur



**OURSONS EN GELÉE**



3 de chaque couleur



**POISSONS SUCRÉS**

2 de chaque couleur



**HARICOTS EN JUJUBES**

4 de chaque couleur

**RÉGLISSE**

5 réglisses rouges

# LES DÉFIS DE LA FABRIQUE



## DÉCORATION DE PETITS GÂTEAUX

Ce défi travaille la mémoire auditive.

*(Vous aurez besoin d'une Planchette de préparation, des haricots en jujubes et d'une carte Petits gâteaux.)* Lorsqu'un joueur s'immobilise sur une case illustrée d'un petit gâteau, il doit piger une carte **Petits gâteaux** du niveau choisi et la remettre à un autre joueur. Celui-ci doit décrire lentement à voix haute la commande qui se trouve sur la carte en utilisant une formulation du type : « J'aimerais avoir un petit gâteau aux fraises avec 3 haricots en jujubes bleus et 1 vert. » Il termine la commande en disant : « Peux-tu préparer ma commande ? » Le joueur doit alors répondre : « Oui Chef! Je peux préparer votre commande ! » et c'est seulement à partir de ce moment qu'il peut toucher aux friandises et commencer à décorer. Il doit déposer les haricots en jujubes nécessaires sur le ou les petits gâteaux de sa **Planchette de préparation** pour reproduire la commande, et ce, de mémoire. Lorsqu'il a terminé, on vérifie avec la carte si la commande est exacte.



## FABRICATION DE BROCHETTES

Ce défi travaille la mémoire visuelle.

*(Vous aurez besoin d'une Planchette de préparation, d'un bol de friandises et d'une carte Brochettes.)* Lorsqu'un joueur s'immobilise sur une case illustrée d'une brochette, il doit piger une carte **Brochettes** du niveau choisi. Il analyse sa carte et, une fois prêt, il la retourne face cachée. À l'aide des friandises d'un bol, il doit reconstituer de mémoire sur la ou les brochettes de sa **Planchette de préparation** ce qui se trouve sur sa carte. Lorsqu'il a terminé, on retourne la carte pour vérifier si la ou les brochettes ont bien été reproduites sans erreur.



Pssst! Pour aider les enfants, servez-leur d'exemple!



Énoncez à voix haute les stratégies que vous utilisez pour bien mémoriser votre carte lorsque c'est votre tour. Cherchez les régularités présentes sur vos brochettes et énoncez l'information par catégorie (répétitions de couleurs ou de formes). Vous pouvez créer une histoire ou encore chanter à voix haute ces régularités. Ex. : 2 poissons orange ont mangé un délice aux fruits vert, mais les 2 poissons orange auraient préféré un délice aux fruits bleu.

# LES DÉFIS DE LA FABRIQUE



## DUEL DE CÔNES

Ce défi est une épreuve de rapidité qui travaille la logique.

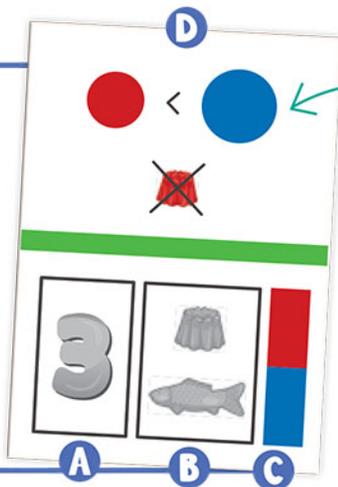
(Chaque participant aura besoin d'une *Planchette de préparation*, d'un *bol de friandises* et d'une *carte Cônes*.) Lorsqu'un joueur s'immobilise sur une case illustrée d'un cône, il doit choisir un oposant pour le duel. Chacun pige une carte **Cônes** du niveau choisi (**en prenant bien soin de laisser le côté SOLUTION face cachée**). Dès que les joueurs ont leur carte en main, le duel commence! Ceux-ci doivent analyser l'information présente sur leur carte afin de découvrir le contenu de leur cône. Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé la solution, il dépose les friandises nécessaires sur le cône de sa planchette de préparation et crie «**Bonbon!**», puis on laisse l'autre joueur compléter son cône. On vérifie la réponse du joueur qui a crié «**Bonbon!**». Si celui-ci a complété son cône correctement, c'est lui qui gagne (à noter qu'il n'y a qu'une solution possible). S'il a fait une erreur, on vérifie le cône de l'autre joueur et c'est lui qui gagne si son cône est complété correctement.



**Le gagnant** avance son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé de couleur.  
**S'il n'y a pas de gagnant**, les 2 joueurs laissent leur pion là où il se trouve.

### DÉCODER LES CARTES CÔNES

- A** Cet encadré indique le nombre total de friandises présentes dans le cône.
- B** Cet encadré montre les sortes de friandises présentes dans le cône. Il doit y avoir au moins une friandise de chacune de ces sortes.
- C** Cette charte indique les différentes couleurs de friandises présentes dans le cône. Il doit y avoir au moins une friandise de chacune de ces couleurs.
- D** La section du haut indique les contraintes supplémentaires à respecter pour la confection du cône.



Il est important de montrer aux enfants une bonne méthode de travail pour les aider à relever ce défi (voir page suivante).

# LÉGENDE POUR LES CARTES CÔNES

## COULEURS



Utiliser des friandises vertes.



Ne pas utiliser de friandise bleue.



Utiliser autant de friandises jaunes que de roses.



Utiliser moins de friandises rouges que de bleues.



Utiliser moins de friandises mauves que de rouges et moins de rouges que de jaunes.



Utiliser exactement 3 friandises vertes.



Il y a une couleur mystère dans le cône. Le joueur doit la déduire.

## COULEURS ET FRIANDISES



Ne pas utiliser d'oursin en gelée vert.



Utiliser exactement 5 délices aux fruits rouges.

## FRIANDISES



Utiliser des haricots en jujubes.



Ne pas utiliser de délice aux fruits.



Utiliser autant d'oursons en gelée que de poissons sucrés.



Utiliser moins de délices aux fruits que de haricots en jujubes.



Utiliser moins de haricots en jujubes que de délices aux fruits et moins de délices que d'oursons en gelée.



Utiliser exactement 5 réglisses torsadées.



Il y a une friandise mystère dans le cône. Le joueur doit la déduire.

Soyez sûr de réviser votre réponse avant de crier « Bonbon! ».



Afin de faciliter le processus d'analyse d'une carte **Cônes**, il est important de travailler en plusieurs étapes. Prenons comme exemple la carte ci-contre.

### Étape 1: LES FRIANDISES

Commence par mettre de côté toutes les sortes de friandises demandées (ici, il faut prendre tous les délices aux fruits et les poissons sucrés - SECTION B).

### Étape 2: LES COULEURS

Ensuite, garde uniquement les friandises des couleurs demandées (dans ce cas-ci, les bleues et les rouges - SECTION C).

### Étape 3: LES CONTRAINTES

Analyse les contraintes mentionnées dans le haut de la carte - SECTION D - et retire les friandises non requises afin de conserver seulement celles nécessaires à la fabrication de ton cône. (Il faut donc retirer les délices aux fruits rouges et il doit y avoir moins de friandises rouges que de bleues.)

### Étape 4: LE NOMBRE

Finalement, regarde le nombre total de friandises dont tu as besoin - SECTION A. (Pour cet exemple, il faut 3 friandises, donc la solution est de garder 2 délices aux fruits bleus et 1 poisson sucré rouge.)

# DÉFIS DIGNES D'UN CHEF

Il est possible de modifier certains défis pour augmenter le niveau de difficulté.

Cette façon de jouer permet de travailler les inférences et certaines notions mathématiques!



EXEMPLE 1



EXEMPLE 2



## DÉCORATION DE PETITS GÂTEAUX

Pour le défi de **Décoration de petits gâteaux**, on peut décrire la commande en ajoutant des difficultés comme dans les exemples suivants :

**EXEMPLE 1 :** «Je veux un petit gâteau avec le glaçage le plus foncé. Il doit y avoir dessus un haricot en jujube de la couleur du ciel et deux de la couleur du gazon.»

**EXEMPLE 2 :** «Je veux un petit gâteau aux fraises avec 3 haricots en jujubes mauves et un haricot en jujube bleu de moins que les haricots mauves.»

## FABRICATION DE BROCHETTES

15 sec

Pour le défi de **Fabrication de brochettes**, on détermine un temps d'observation. Par exemple, le joueur ne dispose que de 15 secondes pour regarder sa carte. Ensuite, il doit la retourner et tenter de reproduire ce qui s'y trouve.

C'est encore trop facile?  
Ou un peu trop difficile?  
Ajustez le temps d'observation selon votre niveau!



## CE JEU CONTIENT:

1 plateau de jeu (4 morceaux)  
2 planchettes de préparation  
4 pions  
2 dés  
Règles du jeu

108 cartes de jeu  
(30 cartes Petits gâteaux, 30 cartes Brochettes, 45 cartes Cônes, 3 cartes « cache-réponses »)  
106 friandises dans 2 bols de rangement  
(40 haricots en jujubes, 24 oursons en gelée, 16 poissons sucrés, 16 délices aux fruits, 10 réglisses)

