



2-4 ÂGE 6+

GAMING

madness en folie

Un jeu amusant et délirant qui stimule:

- L'attention
- La mémoire visuelle
- Le raisonnement logique
- La gestion de l'impulsivité
- La vitesse d'exécution

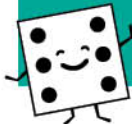
RÈGLES DU JEU

But du jeu : Être le premier à mettre toutes ses guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud.



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.



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 occasions d'apprentissage en cours de partie.



LE JEU

Noisette, Pistache et Pacane vous invitent à les accompagner en camping dans la Forêt aux mille noix pour une escapade inoubliable. Au programme : dégustation de chocolat chaud sous les étoiles, concours de S'mores autour du feu et délicieux pique-nique de noix au soleil. Relevez les différents défis pour pouvoir placer vos guimauves colorées dans la grande tasse de chocolat chaud. Le joueur qui réussira à y mettre toutes ses guimauves en premier remportera la partie.

PRÉPARATION

- 1 Chaque campeur prend une *planche de jeu* et les 15 *guimauves* de la couleur correspondant à sa planche.
- 2 Placez les 18 *noix* sur le *panier de pique-nique*, face cachée (côté brun visible), au centre de la table. Puis placez les 18 *pièces de S'mores* sur la *plaque à biscuits* au centre de la table.
- 3 Placez la *grande tasse de chocolat chaud* de manière à ce qu'elle soit accessible par tous les campeurs.
- 4 Divisez les cartes *S'mores* en 2 paquets selon leur niveau de difficulté (**vert** et **rouge**), puis mélangez chaque paquet. Faites de même avec les cartes *chocolat chaud*.
- 5 Placez à portée de tous les *morceaux de tasse* en prenant soin de les diviser selon leur couleur (**vert** et **rouge**).

Pssst! Regardez à la page 8 pour voir les pièces du jeu en détail!



DÉROULEMENT

- 1 Le campeur le plus jeune ou le dernier à être allé en camping commence la partie.
- 2 Il lance les deux dés qui lui indiqueront le défi à relever ainsi que le nombre de guimauves qu'il pourra placer dans la grande tasse s'il réussit à le faire.

Dé de défis



CHOCOLAT CHAUD

Page 4



S'MORES

Page 5



NOIX

Pages 6 et 7

Dé de guimauves

Attention! Le campeur doit réussir à relever son défi pour pouvoir déposer ses guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud.



Remplace une guimauve d'un autre campeur par une des tiennes. Si les autres joueurs n'ont pas encore placé de guimauves, mets simplement une des tiennes.

- 3 Une fois le défi terminé, on passe au campeur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 4 Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait mis toutes ses guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud.

Quel niveau de difficulté devriez-vous choisir?



LES NIVEAUX

Le jeu est divisé en 2 niveaux de difficulté :

 **Apprenti campeur**

 **Campeur expert**

Pour les joueurs de 6-7 ans, il est conseillé de débiter par le niveau **apprenti**, mais chaque joueur est libre de jouer selon son propre niveau en utilisant les cartes ainsi que les pièces de jeu et règles appropriées à son niveau. Augmentez progressivement le niveau de difficulté afin de favoriser la réussite et ainsi encourager l'enfant à poursuivre ses efforts.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur a réussi à mettre toutes ses guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud.

Pour une partie plus courte, référez-vous à la page 8.



LES DÉFIS



CHOCOLAT CHAUD 60s

Défi de raisonnement logique et de vitesse d'exécution.

Pour relever le défi **CHOCOLAT CHAUD**, le campeur aura besoin des cartes *chocolat chaud*, des *morceaux de tasse*, de sa *planche de jeu* et du *sablier*.

Lorsque le campeur est prêt, il tourne le sablier de 60 secondes et le défi débute. Il pige une carte chocolat chaud (de son niveau). Celle-ci lui indique le nombre de guimauves de chaque couleur que son chocolat chaud doit contenir. À l'aide des morceaux de tasse, le joueur doit trouver la combinaison correcte de 4 morceaux pour avoir le nombre de guimauves demandées sur la carte. **ATTENTION!** Les morceaux sont réversibles, il faut donc observer les 2 côtés de chaque morceau. Le campeur place les morceaux sur la tasse de sa planche de jeu. S'il réussit à relever le défi avant que le temps soit écoulé, il peut mettre ses guimauves dans la grande tasse, sinon c'est au tour du campeur suivant.

Ex: Pour cette carte, le joueur doit trouver la combinaison qui lui permet d'avoir 2 guimauves vertes, 2 guimauves roses, 1 guimauve blanche et 1 guimauve bleue dans son chocolat chaud.



ATTENTION!



Assurez-vous de prendre les 4 morceaux de tasse correspondant à votre niveau de difficulté (soit les 4 morceaux verts ou les 4 morceaux rouges).



Un défi à la mesure de chacun!



PETIT CONSEIL

De manière générale, le jeu est divisé en 2 niveaux: **Apprenti campeur** et **Campeur expert**. Toutefois, cela ne veut pas dire qu'il y a seulement 2 options de jeu pour tous les joueurs. Si le défi demeure trop difficile pour un joueur apprenti, il est possible de donner plus de temps au joueur pour relever son défi, et vice versa, pour un joueur qui a trop de facilité avec le défi expert. Chaque joueur étant différent, à vous de trouver ce qui convient à chacun afin de favoriser l'évolution et le plaisir de tous!

LES DÉFIS



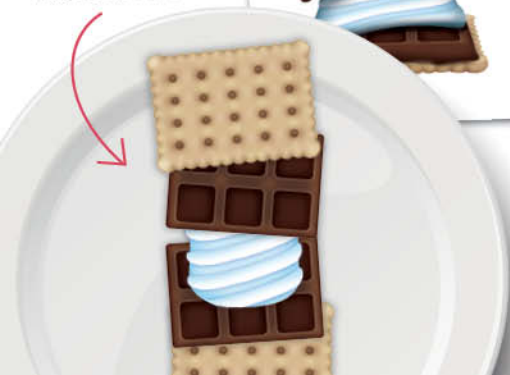
S'MORES 60s

Défi de mémoire visuelle, mémoire de travail et gestion du temps.

Pour relever le défi **S'MORES**, le campeur aura besoin des cartes *S'mores*, des *pièces de S'mores*, de sa *planche de jeu* et du *sablier*.

Lorsque le campeur est prêt, il tourne le sablier de 60 secondes et le défi débute. Il pige une carte *S'mores* (de son niveau) et observe attentivement la ou les images qui s'y trouvent. Lorsqu'il pense avoir bien observé la carte, il la retourne face cachée et, à l'aide des *pièces de S'mores*, il reproduit ce qui se trouvait sur la carte dans l'assiette de sa planche de jeu. Il est important de bien gérer les 60 secondes accordées afin d'avoir assez de temps pour reproduire les *S'mores*. Une fois les *pièces placées* dans son assiette, on valide la réponse en retournant la carte. Si le campeur a reproduit correctement le contenu de la carte dans le temps donné, il peut mettre ses guimauves dans la grande tasse, sinon c'est au tour du campeur suivant.

Le joueur peut empiler les pièces dans son assiette, ou encore les déposer les unes au-dessus des autres.



Donnez l'exemple aux enfants!



Encouragez l'enfant à prendre assez de temps pour bien mémoriser sa carte. Plusieurs stratégies peuvent faciliter la mémorisation. Par exemple, énoncer la séquence à retenir à voix haute, ou encore fermer les yeux et visualiser le contenu de la carte quelques fois avant de la retourner. À chacun sa méthode! Assurez-vous de donner des exemples à l'enfant afin de l'aider!

LES PIÈCES DE S'MORES

Biscuit au beurre



Biscuit au chocolat



Chocolat au lait



Chocolat blanc



Guimauve blanche



Guimauve bleue



Guimauve rose



LES DÉFIS



NOIX

Défi d'attention et de mémoire visuelle.

Pour relever le défi **NOIX**, le campeur aura besoin des *noix* et de sa *planche de jeu*.

Un campeur adverse choisit des noix dans le panier de pique-nique selon les indications du tableau de la page suivante. Il les place dans l'assiette du campeur dont c'est le tour de jeu (côté coloré visible). Le campeur observe attentivement les noix et mémorise le contenu de son assiette. Pour l'aider à le mémoriser, il peut énumérer le contenu de l'assiette à voix haute, ex. : « *J'ai une noix verte lignée, une noix jaune étoilée, une noix multicolore étoilée et une noix rouge à pois.* » Lorsqu'il est prêt, il se retourne afin que le campeur adverse retire le nombre de noix tel qu'indiqué dans le tableau des noix. Une fois les noix retirées, le campeur se retourne et observe le contenu de son assiette, puis annonce à voix haute quelles sont les noix qui manquent. S'il donne la bonne réponse, il peut mettre ses guimauves dans la grande tasse, sinon c'est au tour du campeur suivant.

LES NOIX



Bleues



Vertes



Mauves



Rouges



Jaunes

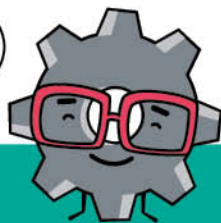


Multicolores

6



Un p'tit coup de pouce!



ASTUCE

Il peut être judicieux de remarquer les similitudes parmi les noix qui se trouvent dans son assiette. Par exemple, un joueur pourra retenir qu'il y avait plus d'une noix de couleur ou de motif similaire et ainsi favoriser la rétention des éléments en mémoire. Pour les tout-petits, décrivez clairement le contenu de l'assiette à l'enfant afin de l'aider à remarquer les distinctions, ex. : « Je mets dans ton assiette une noix rouge à pois, une noix jaune étoilée, etc. » Faites répéter à l'enfant le contenu plusieurs fois.

TABLEAU DES NOIX



Niveau	Nombre de noix à mettre dans l'assiette :	Nombre de noix à retirer de l'assiette :
Apprenti Option A	4 Choisissez uniquement 2 couleurs de noix.	1
Apprenti Option B	4 Choisissez parmi toutes les couleurs de noix.	1
Expert Option A	5 Choisissez parmi toutes les couleurs de noix.	2
Expert Option B	6 Choisissez parmi toutes les couleurs de noix.	2



ADAPTATION

N'hésitez pas à adapter ce défi selon le niveau du joueur. Vous pouvez augmenter le nombre de noix, vous pouvez utiliser uniquement certaines couleurs, vous pouvez également utiliser uniquement certains motifs. Il est même possible de demander à l'enfant de nommer les couleurs de noix en anglais afin de pratiquer une langue seconde. Bref, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Laissez aller votre créativité!

LES ÉLÉMENTS DU JEU

Déposez vos guimauves sur le bol de votre planche de jeu.

Grande tasse de chocolat chaud

Sablier

Planche de jeu

Morceaux de tasse

Cartes chocolat chaud

Cartes S'mores

Pour une partie plus courte, déterminez un nombre de guimauves à mettre dans la tasse avant de commencer la partie, ex.: 10 guimauves au lieu de 15.

Noix

Panier de pique-nique

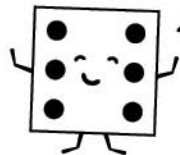
Pièces de S'mores

Plaque à biscuits

Assurez-vous de placer les noix face cachée.

CE JEU CONTIENT :

4 planches de jeu	30 cartes S'mores	60 guimauves dans un contenant de rangement
1 grande tasse	18 noix	
1 plaque à biscuits	18 pièces de S'mores	1 sablier (60 secondes)
1 panier de pique-nique	8 morceaux de tasse	Règles du jeu
30 cartes chocolat chaud	2 dés (12 collants)	



8