

Mijn grote Boomgaard- spelletjesverzameling

Een leuke spelletjesverzameling met 10 spellen over de boomgaard voor 2-4 spelers van 3-6 jaar.

Auteur van spelidee 1 (Boomgaard): Anneliese Farkaschovsky
Auteur van spelidee 2-10: Annemarie Hölscher
Illustraties: Reiner Stolte

Spelletjesoverzicht

	Bladzijde
1. Boomgaard 	48
2. Tuinmemo 	49
3. Let op, de tuinierster komt eraan 	49
4. Op naar het nest 	50
5. Fruitboomdobbelpuzzel 	51
6. Fruittaartenbakkerij 	52
7. Voorraad voor de winter 	53
8. Inkopen op de markt 	54
9. Fruitrace 	55
10. Bontgekleurd taartenbuffet 	56

2 dubbelzijdig bedrukte spelborden

voorkant: boomgaard
achterkant: meer

voorkant: boomgaardpad
achterkant: groentetuin

1 tuinierster

4 raven

4 zakjes

40 vruchten

36 speelkaarten
(32 taartkaarten,
4 taartbodemkaarten)

1 kleuren-
dobbelsteen

1 ravenpuzzel
met 9 stukken

1 ogen-
dobbelsteen

32 memoplaatjes

4 puzzelborden
(voorkant: fruitbomen;
achterkant:
marktkraampjes)

4 mandjes

1. Boomgaard



De vier bomen in de boomgaard hangen vol fruit: de appels, peren, kersen en pruimen moeten worden geplukt. Maar haast je, want de brutale raaf zit klaar om het rijpe fruit te jatten.

Benodigd spelmateriaal: spelbord met boomgaard, ravenpuzzel, vruchten, mandjes, kleurendobbelsteen

Vorbereiding van het spel

De vruchten worden op de bijbehorende bomen op het spelbord gelegd. Elk kind krijgt een mandje en zet dit voor zich. Als meer dan 4 kinderen meespelen, gebruiken meerdere kinderen hetzelfde mandje. De 9 stukken van de ravenpuzzel worden gemengd en naast het spelbord gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Jullie nemen het samen op tegen de raaf en spelen kloksgewijs. Wie drie keer snel en foutloos 'raaf Theo' kan zeggen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Een kleur**
Pluk een vrucht in die kleur en leg hem in je mandje. Als alle vruchten van deze soort al geoogst zijn, kan je helaas niets meer plukken.
- **De fruitmand**
Pluk twee vruchten naar keuze en leg ze in je mandje.
- **De raaf**
Neem een puzzelstuk van de stapel en leg het op de juiste plaats in het midden van het spelbord.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Als alle vruchten geoogst zijn, voordat de ravenpuzzel in het midden van het spelbord compleet is, hebben alle kinderen samen gewonnen. Als de raaf echter eerst in elkaar is gepuzzeld, hebben de kinderen helaas samen verloren. Wat dachten jullie van nog een rondje?



2. Tuinmemo



Een klassiek geheugenspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Er moet heel wat worden opgeruimd in de tuin. Overal slingeren dingen rond. Maar gelukkig zijn er van alle dingen twee stuks. Wie kan zich goed concentreren en vindt de meeste paren?

Benodigd spelmateriaal: 32 memoplaatjes

Vorbereiding van het spel

De memoplaatjes worden verdekt gemengd en willekeurig in het midden van de tafel gelegd. Let erop dat de plaatjes niet op elkaar liggen.

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als eerste een fruitsoort kan noemen, mag beginnen en draait twee memoplaatjes naar keuze om.

Zie je twee dezelfde figuren?

- **Ja!**
Gevonden! Neem het paar bij je. Je mag meteen nog twee memoplaatjes omdraaien.
- **Nee?**
Iedereen probeert de figuren te onthouden. Daarna worden de memoplaatjes weer verdekt neergelegd.

Dan is het volgende kind aan de beurt om twee memoplaatjes om te draaien.

Einde van het spel

Als alle paren verzameld zijn, wint het kind met de grootste stapel plaatjes.

3. Let op, de tuinierster komt eraan



Een coöperatief dobbelspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

De brutale raven hebben fruit gejat en willen het in hun grote ravennest verstoppen voor de tuinierster. De tuinierster heeft de diefstal al opgemerkt en ze zit de raven op de hielen. Als een raaf betrapt wordt, verjaagt de tuinierster de dief uit de tuin. Lukt het jullie om alle raven in het nest te krijgen?

Benodigd spelmateriaal: spelbord met groentetuin, 4 raven, tuinierster, kleurendobbelsteen

Vorbereiding van het spel

De raven vertrekken op het veld met de slak in het midden van het looppad. De tuinierster start op het veld aan het tuinhek. Leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Jullie nemen het samen op tegen de tuinierster en spelen kloksgewijs. Wie drie keer snel en foutloos 'tuinierster Tina' kan zeggen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Een kleur**

Verplaats de raaf met dezelfde kleur één veld in de richting van het nest. Let op! Er mogen meerdere raven op één veld staan. Als de raaf op het laatste veld voor het nest staat, mag hij in het nest springen en is hij veilig voor de tuinierster. Als de raaf met de kleur op de dobbelsteen al in het nest zit of uit het spel is verwijderd, gebeurt er niets..

- **De raaf**

Je mag een raaf naar keuze één veld verplaatsen. Let op! Er mogen meerdere raven op één veld staan. Als de raaf op het laatste veld voor het nest staat, mag hij in het nest springen en is hij veilig voor de tuinierster.

- **De fruitmand**

De tuinierster beweegt een stap vooruit. Als de tuinierster op een veld komt waar zich één of meerdere raven bevinden, worden die door de tuinierster betrappt en uit de tuin verjaagd. Leg de verjaagde raven in de doos.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Als alle raven in het nest zijn aangekomen, winnen alle kinderen samen. Als één of meer raven door de tuinierster betrappt zijn, probeer het dan gewoon nog een keertje.

Tip: Jullie kunnen ook bij het begin beslissen om voor de tuinierster te spelen. Dan winnen jullie, als jullie alle raven betrappt hebben. Deze variant is een beetje moeilijker.

4. Op naar het nest



Een deksels geheugenspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Om over het meer naar de grote boom met het nest te gaan, moeten de raven over de rotsen in het water springen. Daarvoor hebben ze kracht nodig. Daarom moeten jullie hen de vruchten voederen die op de rotsen zijn afgebeeld. Maar de vruchten zijn verstopt. Alleen wie kan onthouden waar ze zijn en ook een beetje geluk heeft, kan zijn raaf als eerste in het nest zetten.

Benodigd spel materiaal: spelbord met meer, 4 raven, 6 memoplaatjes (pruim, kersen, appel, peer, kat, boom met ladder)

Vorbereiding van het spel

Elk kind kiest een raaf en plaatst hem op een steiger in een hoek van het meer (= startvelden). De overige raven zijn niet nodig en gaan terug in de doos. De 6 plaatjes worden verdekt en door elkaar naast het spelbord gelegd.

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het laatste bij een meer was, mag beginnen en draait een willekeurig memoplaatje om.

Welke figuur staat erop?

- **De vrucht die op de eerste rots voor de raaf staat afgebeeld**

Prima! Spring met je raaf naar het volgende veld en draai het plaatje weer om. Om van de laatste rots in de boom te klimmen, moet je het plaatje met de boom en de ladder omdraaien.

- **Een vrucht die niet op de eerste rots voor de raaf is afgebeeld of de boom**

Helaas, je raaf moet blijven staan. Iedereen probeert om de figuur te onthouden. Dan draai je het plaatje weer om.

- **De kat**

Oh nee, een wilde kat brengt alle plaatjes in de war. Draai het plaatje met de kat weer om en meng alle plaatjes goed. Je raaf moet helaas blijven staan.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om een memoplaatje om te draaien.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste met zijn raaf de grote boom in het midden bereikt, wint het spel en wordt de koning(in) van het grote meer.



5. Fruitboomdobbelpuzzel

Een bontgekleurde dobbelpuzzel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Er is veel te doen in de boomgaard: alleen met een goede verzorging worden de kleine zaailingen grote sterke bomen. Wie kijkt goed, heeft een beetje dobbelgeluk en puzzelt als eerste zijn boomgaard in elkaar?

Benodigd spel materiaal: 4 puzzelborden met fruitbomen, kleurendobbelsteen

Vorbereiding van het spel

Elk kind kiest een fruitboom. De overige puzzelborden gaan terug in de doos. De langwerpige onderste puzzelstukken liggen voor de spelers. De overige puzzelstukken worden met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het laatste fruit heeft geplukt, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- Vergelijk het symbool op de dobbelsteen met de symbolen in de bovenste hoek van de puzzelstukken (kleur of fruitmand). Zoek dan het gepaste puzzelstuk voor jouw boom. De kleur en vorm van de bladeren, de boomschors en de gekleurde rand van de stukken helpen bij het zoeken. Leg het gevonden stuk op de juiste plaats tegen je langwerpige puzzelstuk.
- Gooi je de raaf of een symbool voor een puzzelstuk dat je al bezit, dan krijg je in deze ronde geen puzzelstuk.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste zijn puzzel compleet heeft, is de winnaar.

Tip: Het wordt nog spannender, als je vooraf vastlegt dat de puzzelstukken in de juiste volgorde, dus van links naar rechts (groen, blauw, rood, geel, fruitmand) moeten worden verzameld. Dan groeit de boom van kleine zaailing tot hij groot is en vruchten draagt die geoogst kunnen worden.

6. Fruittaartenbakkerij



Een snel graaispel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar.

Snel, haast jullie! Het middagdutje van de tuinierster is wat uitgelopen en haar gasten gaan weldra arriveren. Maar de fruittaart is nog niet klaar! Wie kan de vruchten die de tuinierster op haar taart wilt, het snelste vinden in het zakje?

Benodigd spelmateriaal: speelkaarten (taartkaarten, taartbodemaarten), zakjes met telkens 2 peren, 2 appels, 2 pruimen en 2 kersenparen per speler, tuinierster

Vorbereiding van het spel

Elk kind krijgt een zakje met telkens 2 vruchten per soort en een taartbodemaart, die met de kant zonder cijfer naar boven op de tafel wordt gelegd. De taartkaarten worden goed gemengd en als verdeckte stapel in het midden van de tafel gelegd. De tuinierster wordt ernaast gezet.

Verloop van het spel

Jullie spelen allemaal tegelijk. Leg jullie handen naast het zakje op de tafel. De oudste speler draait de bovenste taartkaart van de stapel zo om, dat alle medespelers hem goed kunnen zien.

- Graai nu snel en zonder te kijken in je zakje en zoek de vruchten die op de kaart zijn afgebeeld. Als je een vrucht hebt gevonden die volgens jou juist is, neem je ze uit het zakje en leg je ze op je taartbodem. Als de vrucht toch niet juist is, gooi je ze weer in je zakje en zoek je verder.

Denk je dat alle vruchten die op de taartkaart afgebeeld zijn, op je taartbodemaart liggen?

Pak dan snel de tuinierster.

De andere spelers stoppen met zoeken. Controleer samen of je de juiste vruchten hebt genomen.

- **Ja?**
Prima, jij krijgt als beloning de taartkaart en legt die bij je.
- **Nee?**
Zet de tuinierster weer naast de stapel. Nu mogen alleen de andere spelers verder naar de juiste vruchten zoeken.

De speler die de taartkaart heeft gekregen, draait de volgende taartkaart van de stapel om.

Einde van het spel

Zodra een kind 3 taartkaarten heeft gewonnen, eindigt het spel. De winnaar mag zich de snelste fruittaartenbakker noemen.

7. Voorraad voor de winter



Een eerste dobbelspel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar.

Alle vruchten in de boomgaard zijn rijp en klaar om geoogst te worden. Het is de hoogste tijd voor de raven om een goede wintervoorraad aan te leggen. Daarbij hoort ook wat dobbelgeluk, want de raven raken alleen via de ladders in de fruitbomen. Welke raaf verzamelt als eerste 4 verschillende vruchten?

Benodigd spelmateriaal: spelbord met boomgaardpad, raven, gewone dobbelsteen, telkens 1 vrucht per soort per speler, mandjes

Vorbereiding van het spel

Leg de vruchten per soort op de juiste boom in het midden van het spelbord. Elk kind krijgt een mandje en zet dit voor zich. Dan kiest elk kind een raaf en zet die op het startveld met de voetsporen en de overeenkomstige tekening van de raaf. De overige raven en mandjes gaan terug in de doos. Leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Er wordt kloksgewijs gespeeld. Wie drie keer snel en foutloos 'ladder op, ladder af' kan zeggen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Verplaats je raaf volgens het aantal ogen op de dobbelsteen naar een volgend veld.

Over velden waarop al een raaf staat, mag je overspringen, maar je moet ze wel meetellen. Op de grote velden met ladders mogen meerdere raven staan. Als je raaf terecht komt op een klein veld waarop al een raaf staat, schuif je jouw eigen raaf vooruit naar het eerstvolgende vrije veld.

Ben je terechtgekomen op een groot veld met ladders?

Super! Je mag een vrucht plukken. Je raaf klimt via de ladder in de boom en neemt een vrucht. Die leg je in je mandje. De raaf komt via dezelfde ladder weer naar beneden. Als je al een vrucht van deze boom hebt verzameld, blijf je gewoon op het veld met de ladders staan.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een kind 4 verschillende vruchten heeft verzameld en dus wint. Jullie kunnen ook gewoon verder spelen, tot alle raven hun oogst in hun mandje hebben.



8. Inkopen op de markt

Een dubbelspel met tactische keuzes voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

De tuinierster wilt een taart bakken en heeft jullie naar de markt gestuurd om de juiste vruchten te kopen. Wie slaagt erin om als eerste te vinden wat de tuinierster nodig heeft?

Benodigd spelmateriaal: 4 puzzelspelborden met marktkraampjes, taartkaarten, 10 vruchten per kleur, 1 kleurendobbelsteen

Vorbereiding van het spel

Puzzel de 4 puzzelspelborden met de marktkraampjes naar boven in elkaar en leg ze in het midden van de tafel. Leg de vruchten op de juiste marktkraampjes. Elke speler krijgt drie taartkaarten met daarop 2, 3 resp. 4 vruchten, die hij met de afbeelding naar boven voor zich op de tafel legt. De overige kaarten gaan terug in de doos. Leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als eerste drie dingen kan noemen die je op de markt kunt kopen, mag beginnen. Als jullie het niet eens raken, mag het jongste kind de zoektocht naar de juiste inkopen beginnen en met de dobbelsteen gooien.

Wat zie je op de dobbelsteen?

Een kleur: Is er in de marktkraampjes nog een vrucht met deze kleur?

- **Ja!**
Neem de vrucht van het marktkraampje en leg hem op een van je kaarten waarop diezelfde vrucht staat afgebeeld. Als je de vrucht niet (meer) nodig hebt, laat je hem liggen.
- **Nee!**
Jammer. Je mag geen vrucht kopen.
- **De mand**
Reuzegeluk! Kies een willekeurige vrucht die je nog nodig hebt volgens je kaarten, neem hem van het marktkraampje en leg hem op de kaart waarop diezelfde vrucht staat afgebeeld.
- **De raaf**
De brutale raaf helpt je! Je mag een willekeurige vrucht bij een van je medespelers jatten en op een van jouw kaarten leggen.

Als je de laatste vrucht van een kaart verzameld hebt, is die opdracht volbracht en leg je de kaart omgekeerd weg. De vruchten gaan terug naar de marktkraampjes. Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als een kind zijn drie opdrachten heeft vervuld en dus de beste inkoper is.



9. Fruitrace

Een leuke race met tactische keuzes voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

Welke sluwe raaf is sneller dan de andere en pakt aan het einde van het pad de grote mand met al die lekkere vruchten die jullie eerder samen hebben verzameld?

Benodigd spelmateriaal: memoplaatjes, raven, 8 vruchten per soort, 1 mandje, taartkaarten met 2 en 3 vruchten

Vorbereiding van het spel

Leg de memoplaatjes met de achterkant naar boven op de tafel en vorm er een pad mee. Leg een willekeurige vrucht op elk plaatje en zet het mandje aan het einde van het pad. Elke speler kiest een raaf en zet hem aan het begin van het pad. Meng de taartkaarten en leg ze in een verdeckte stapel klaar.

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het meeste fruit eet, mag beginnen. Draai de bovenste taartkaart van de stapel om en bekijk ze aandachtig. Je mag een van de afgebeelde vruchten kiezen en je raaf verplaatsen tot op het eerste plaatje waarop zo'n vrucht ligt. Neem de vrucht en leg ze in het mandje op het einde van het pad.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als er vóór jou geen plaatjes meer zijn waarop de door jou gekozen vrucht ligt, mag je naar de fruitmand gaan. Het spel is dan beëindigd en jij mag de grote fruitmand nemen als beloning voor jou en je raaf.

10. Bontgekleurd taartenbuffet



Een spannend kaartspel voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

Er is een groot zomerfeest in de boomgaard en iedereen brengt taarten mee voor het buffet. Natuurlijk willen alle bakkers hun taarten zo snel mogelijk kwijt, want ze willen snel kunnen samen feesten. Maar ze moeten hun taarten altijd in de juiste volgorde plaatsen, zodat het buffet er mooi uitziet. Welke bakker kan als eerste al zijn taarten bij het taartenbuffet neerzetten?

Benodigd spelmateriaal: taartkaarten, taartbodemkaarten

Vorbereiding van het spel

Leg de taartbodemkaarten met de cijfers naar boven in de juiste volgorde naast elkaar in het midden van de tafel. Meng de taartkaarten en geef elke speler verdekt 4 kaarten. Met de rest van de taartkaarten maak je een verdekte afneemstapel. Neem dan de bovenste kaart van de afneemstapel, draai hem om en leg hem in het midden naast de taartbodemkaart met het bijpassende aantal punten (bijv. een taartkaart met 2 vruchten naast de taartbodemkaart met het cijfer '2').

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste op een verjaardagsfeest met een taartenbuffet was, mag beginnen. Als jullie het niet eens raken, begint het jongste kind en mag het één kaart uit de hand uitspelen.

Bij het uitspelen van kaarten gelden de volgende regels:

- De kaart mag alleen naast een vrije taartbodemkaart worden gelegd. De afgebeelde vruchten moeten overeenkomen met het cijfer op de taartbodemkaart.
- Op de kaart moet een vrucht meer of minder staan dan een kaart die al is neergelegd.
- Ten minste één vrucht die op de neergelegde kaart wordt afgebeeld, moet ook op de nieuwe uitgespeelde kaart voorkomen.



Voorbeeld: In het midden ligt een kaart met 3 vruchten op de taart (peer, appel, kers). Julia is aan de beurt en legt een kaart van 4 met 2 kersenparen en 2 pruimen rechts naast de kaart in het midden.

Heb jij geen goede taartkaart in je hand?

Neem dan een kaart van de afneemstapel. Als die wel in de rij past, mag je ze meteen uitspelen. Anders moet je ze in je hand houden.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Let op! Een rij in het taartenbuffet bestaat altijd uit 4 taarten: telkens een kaart van 2, 3, 4 en 5. Als de rij compleet is, worden de 4 taartkaarten op een aflegstapel aan de kant gelegd. De volgende speler begint een nieuwe rij en mag daarvoor een kaart naar keuze uit zijn hand uitspelen.

Als de afneemstapel is opgebruikt, worden de kaarten van de aflegstapel opnieuw gemengd en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste al zijn taartkaarten heeft uitgespeeld, heeft gewonnen en mag zich op het taartenbuffet storten.



Ma grande collection de jeux Le verger



Une amusante collection de 10 jeux sur le thème du verger, pour 2 à 4 joueurs de 3 à 6 ans.

Auteure de l'idée de jeu 1 (Le verger) : Anneliese Farkaschovsky
Auteure des idées de jeu 2 à 10 : Annemarie Hölscher
Illustration : Reiner Stolte

10 jeux différents :

	<i>Page</i>
1. Le verger 	34
2. Mémo jardin 	35
3. La jardinière arrive ! 	35
4. Allez hop, dans le nid 	36
5. Puzzle « Arbre fruitier » à reconstituer 	37
6. La tarte aux fruits 	38
7. Des réserves pour l'hiver 	39
8. Faire ses courses au marché 	40
9. Course aux fruits 	41
10. Concours de tartes 	42

2 plateaux de jeux imprimés sur chaque face

recto : verger
verso : étang

recto : circuit dans le verger
verso : jardin potager

1 jardinière

4 corbeaux

4 petits sacs tactiles

40 fruits

36 cartes de jeu
(32 cartes tarte,
4 cartes fond de tarte)

1 dé multicolore

1 puzzle corbeau
de 9 pièces

1 dé à points

32 plaquettes mémo

4 plateaux-puzzles
(recto : arbres fruitiers
verso : étals de marché)

4 paniers

1. Le verger



Un jeu de dé coopératif pour 2 à 4 joueurs (ou plus) à partir de 3 ans.

Dans le verger, les quatre arbres croulent sous les fruits : le moment est venu de récolter pommes, poires, cerises et prunes. Mais dépêchez-vous, car le malicieux corbeau est déjà aux aguets et lui aussi voudrait cueillir les délicieux fruits mûrs.

Accessoires de jeu nécessaires : plateau de jeu « verger », puzzle « corbeau », fruits, paniers, dé multicolore

Préparatifs

Poser les fruits sur les arbres correspondants du plateau de jeu. Chaque joueur prend un panier et le pose devant lui. S'il y a plus de 4 joueurs, il faudra partager un panier entre plusieurs joueurs. Mélanger les 9 pièces du puzzle corbeau et les empiler à côté du plateau de jeu. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble contre le corbeau dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire trois fois de suite, rapidement et sans se tromper « Coquin corbeau », commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**
Cueille un fruit de la couleur correspondante et mets-le dans ton panier. Si tous les fruits de cette sorte sont déjà récoltés, tu ne peux plus en cueillir.
- **Le panier**
Cueille deux fruits de ton choix et mets-les dans ton panier.
- **Le corbeau**
Sur la pile, prends une pièce du puzzle et pose-la à l'emplacement correspondant au milieu du plateau de jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Si tous les fruits ont été récoltés avant que le puzzle corbeau au milieu du plateau de jeu ne soit complet, la partie est gagnée par les joueurs tous ensemble. Par contre, si le corbeau est complètement assemblé mais que la récolte n'est pas terminée, les joueurs ont malheureusement perdu la partie. Si vous faisiez tout de suite une autre partie ?



2. Mémo jardin



Un jeu de mémoire classique pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Dans le jardin, il y a du rangement à faire, les affaires traînent un peu partout. Mais heureusement il y en a toujours deux d'identiques. Qui arrivera à bien se concentrer et trouvera le plus grand nombre de paires de plaquettes identiques ?

Accessoires de jeu nécessaires : 32 plaquettes mémo

Préparatifs

Mélanger les plaquettes, faces cachées, et les poser au milieu de la table en faisant attention à ce qu'elles ne se chevauchent pas.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer en premier une sorte de fruit commence en retournant deux plaquettes de son choix.

Les deux motifs sont-ils identiques ?

- **Oui !**
Bien trouvé ! Pose les deux plaquettes devant toi. Tu as le droit d'en retourner deux autres tout de suite.
- **Non !**
Tous observent bien les motifs pour les mémoriser. Les plaquettes sont de nouveau retournées, faces cachées

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner deux plaquettes.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les paires de plaquettes identiques ont été trouvées. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile de plaquettes.

3. La jardinière arrive !



Un jeu de dé coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Les malicieux corbeaux ont dérobé des fruits et veulent les cacher dans leur grand nid. Mais ils ne doivent pas se faire prendre par Jeannine la jardinière qui a déjà découvert le vol et part à leur poursuite. Quand elle attrape un corbeau, elle le chasse du jardin. Aidez-vous tous les corbeaux à atteindre le nid ?

Accessoires de jeu nécessaires : plateau de jeu « jardin potager », 4 corbeaux, jardinière, dé multicolore

Préparatifs

Poser les corbeaux sur la case de l'escargot au milieu du circuit. La jardinière part de la case près de la porte du jardin. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble contre la jardinière dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire trois fois de suite sans se tromper « Jolie jardinière Jeannine » commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

• Une couleur

Déplace le corbeau de cette couleur d'une case en direction du nid. Plusieurs corbeaux ont le droit de se retrouver sur une même case. Si le corbeau se trouve sur la dernière case avant le nid, il a le droit de sauter dedans et est donc à l'abri. Si le corbeau correspondant à la couleur du dé est déjà dans le nid ou s'il a été éliminé, il ne se passe rien.

• Le corbeau

Tu avances le corbeau de ton choix d'une case. Attention : plusieurs corbeaux ont le droit de se retrouver sur une même case. Si le corbeau se trouve sur la dernière case avant le nid, il a le droit de sauter dedans et est donc à l'abri de la jardinière.

• Le panier

La jardinière avance d'un pas. Quand la jardinière arrive sur une case où il y a un ou plusieurs corbeaux, elle l'attrape/les attrape et le(s) chasse du jardin. Mets le(s) corbeau(x) dans la boîte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Quand tous les corbeaux sont dans le nid, les joueurs gagnent la partie tous ensemble. Si un ou plusieurs corbeaux ont été attrapés par la jardinière, faites tout de suite une autre partie !

Conseil : Vous pouvez aussi convenir au début de la partie de jouer aux côtés de la jardinière. Dans ce cas, vous gagnez la partie si vous attrapez tous les corbeaux. Cette variante est un peu plus difficile.

4. Allez hop, dans le nid



Un jeu de mémoire plutôt compliqué, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

En passant par l'étang, pour arriver jusqu'au nid perché dans le grand arbre, les corbeaux doivent sauter par-dessus les cailloux posés dans l'eau. Pour réaliser cet exploit, ils ont besoin de vitamine, à vous de les nourrir en leur donnant les fruits qui sont illustrés sur les cailloux. Mais les fruits sont bien cachés et seul celui qui se souviendra de l'endroit où ils sont et qui aura en plus un peu de chance pourra poser en premier son corbeau dans le nid.

Accessoires de jeu nécessaires : plateau de jeu « étang », 4 corbeaux, 6 plaquettes mémo (prune, cerise, pomme, poire, chat, arbre avec échelle)

Préparatifs

Chaque joueur choisit un corbeau et le pose sur une passerelle dans un coin de l'étang (= cases de départ). Les corbeaux restants sont mis dans la boîte et ne seront pas utilisés. Mélanger les 6 plaquettes, faces cachées, et les poser à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est allé en dernier au bord d'un étang commence en retournant la plaquette de son choix.

Quel motif représente-t-elle ?

• Le fruit illustré sur le caillou qui se trouve juste devant ton corbeau

Super ! Fais sauter ton corbeau sur la case suivante et repose la plaquette, face cachée. Pour pouvoir grimper dans l'arbre à partir du dernier caillou, tu devras retourner la plaquette montrant l'arbre avec l'échelle.

• Un fruit qui n'est pas illustré sur le caillou placé juste devant ton corbeau ou bien l'arbre

Domage, ton corbeau ne bouge pas. Tous essaient de mémoriser le motif représenté. Ensuite, tu retournes de nouveau la plaquette, face cachée.

• Le chat

Oh non, le méchant chat vient mettre la pagaille ! Repose la plaquette chat, face cachée, et mélange toutes les plaquettes. Ton corbeau doit malheureusement rester là où il est.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une plaquette.

Fin de la partie

Le joueur dont le corbeau arrive en premier dans le grand arbre gagne la partie et se fait nommer « le roi des corbeaux de l'étang ».

5. Puzzle « Arbres fruitiers » à reconstituer



Un jeu de dé avec un puzzle de toutes les couleurs à assembler, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Dans le verger, il y a beaucoup à faire pour entretenir les arbres fruitiers. Pour qu'ils deviennent de gros arbres, il faut donc bien s'occuper des jeunes plants. Celui qui observera attentivement et aura de la chance au dé pourra assembler en premier son arbre fruitier.

Accessoires de jeu nécessaires : 4 plateaux-puzzles « arbres fruitiers », dé multicolore

Préparatifs

Chaque joueur choisit un arbre fruitier. Les plateaux-puzzles restants sont remis dans la boîte. Les pièces du bas du puzzle de forme allongée restent posées devant les joueurs. Les pièces restantes sont réparties au milieu de la table, faces visibles. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli des fruits en dernier commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- Compare le symbole du dé avec les symboles représentés dans le coin supérieur des pièces du puzzle (couleur ou panier). Ensuite, cherche la pièce de puzzle convenant à ton arbre : la couleur et la forme des feuilles et de l'écorce du tronc ainsi que la couleur du bord des pièces aident à trouver la bonne pièce. Assemble la pièce trouvée en la mettant au bon emplacement contre ta pièce de puzzle de forme allongée.
- Si le dé indique un symbole correspondant à la pièce de puzzle que tu as déjà posée ou s'il indique le corbeau, tu ne prends pas d'autre pièce de puzzle pendant ce tour.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui aura assemblé son puzzle en premier.

Conseil : La partie sera encore plus intéressante si vous décidez au départ de récupérer les pièces de puzzle dans l'ordre allant de gauche à droite (vert, bleu, rouge, jaune, panier). L'arbre grandit au fur et à mesure et porte alors des fruits qui peuvent être récoltés.

6. La tarte aux fruits



Un jeu de recherche tactile et rapide pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Vite, dépêchez-vous ! Jeannine, la jardinière a fait une trop longue sieste après le déjeuner et les invités attendent déjà devant la porte alors que la tarte aux fruits n'est pas encore prête. Qui trouvera le plus vite, au toucher, les fruits que la jardinière veut poser sur le fond de tarte ?

Accessoires de jeu nécessaires : Cartes de jeu (cartes tarte, cartes fond de tarte), sacs tactiles contenant chacun 2 poires, 2 pommes, 2 prunes et 2 cerises par joueur, jardinière

Préparatifs

Chaque joueur prend un petit sac, rempli avec 2 fruits de chaque sorte, et une carte fond de tarte qu'il pose devant lui, face sans chiffre visible. Bien mélanger les cartes de tarte et les empiler au milieu de la table. Poser la jardinière à côté.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble. Posez vos mains sur la table à côté de votre petit sac. Le joueur le plus âgé retourne la carte de tarte du haut de la pile et la montre à tous les joueurs.

- Cherchez alors vite dans vos sacs, sans regarder dedans, et trouvez au toucher les fruits représentés sur la carte. Quand vous pensez avoir trouvé un fruit qui convient, sortez-le et posez-le sur votre fond de tarte. Si le fruit ne convient pas, vous le remettez dans votre sac et continuez de fouiller.

Tu penses avoir posé sur ton fond de tarte tous les fruits représentés sur la carte ?

Alors, attrape vite la jardinière.

Les autres joueurs arrêtent de chercher. Vérifiez ensemble si tu as trouvé les bons fruits.

• C'est bon ?

Super, tu récupères la carte de tarte en récompense et la poses à côté de toi.

• Tu t'es trompé(e) ?

La jardinière est remise à côté de la pile. Seuls les autres joueurs ont le droit de continuer de chercher les bons fruits.

Le joueur qui a récupéré la carte de tarte retourne ensuite la carte suivante de la pile.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré 3 cartes de tarte. Le gagnant se voit décerner le titre du « Pâtissier le plus rapide ».

7. Des réserves pour l'hiver



Un premier jeu de dé pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Dans le verger, tous les fruits sont mûrs et n'attendent plus qu'à être récoltés. Pour les corbeaux, le moment est venu de faire de super réserves pour l'hiver. Mais pour cela, il faut avoir de la chance au dé, car les corbeaux ne pourront atteindre les arbres pour cueillir les fruits qu'au moyen de l'échelle. Quel corbeau récupérera en premier 4 fruits différents ?

Accessoires de jeu nécessaires : plateau de jeu « circuit dans le verger », corbeaux, dé à points, 1 fruit de chaque sorte par joueur, paniers

Préparatifs

Poser les fruits d'une sorte sur l'arbre correspondant au milieu du plateau de jeu. Chaque joueur prend un panier et le pose devant lui. Ensuite, chaque joueur choisit un corbeau et le pose sur la case de départ (avec empreintes de pattes), devant l'illustration du corbeau correspondant. Les corbeaux et paniers restants sont remis dans la boîte. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire trois fois de suite sans se tromper « Oh la la, voilà l'échelle » commence en lançant le dé.

Avance ton corbeau du même nombre de cases que le nombre de points indiqués sur le dé.

Si une case est déjà occupée par un corbeau, on saute par-dessus en la comptant. Plusieurs corbeaux peuvent se trouver ensemble sur les grandes cases avec une échelle. Si tu atterris sur une petite case où il y a déjà un corbeau, tu avances ton corbeau sur la prochaine case libre.

Tu atterris sur une grande case avec une échelle ?

Super ! Tu peux cueillir un fruit. Fais grimper ton corbeau à l'échelle et récupère un fruit. Mets le fruit dans ton panier. Fais redescendre ton corbeau sur la même échelle. Si tu as déjà récupéré le fruit de cet arbre, tu restes en bas sur la case échelle.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré 4 fruits différents : il est le gagnant. Vous pouvez aussi continuer de jouer jusqu'à ce que tous les corbeaux aient mis leur récolte dans leur panier.

8. Faire ses courses au marché



Un jeu avec un dé multicolore, qui demande des premières réflexions tactiques, pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Jeannine, la jardinière veut préparer une tarte, mais elle a oublié de faire les courses. Elle vous envoie au marché acheter les fruits dont elle a besoin en vous donnant des listes de course. Qui réussira en premier à acheter tous les fruits qu'il lui faut ?

Accessoires de jeu nécessaires : 4 plateaux-puzzles étals du marché, cartes tarte, 10 fruits par couleur, 1 dé multicolore

Préparatifs

Assembler les 4 plateaux-puzzles, faces marché visibles, et les poser au milieu de la table. Répartir les fruits sur les étals correspondants. Chaque joueur prend une carte avec 2 fruits, une avec 3 et avec 4 fruits et les pose devant lui, faces visibles. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui nommera en premier trois choses que l'on peut acheter sur le marché a le droit de commencer.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

Une couleur : y-a-t-il encore un fruit de cette couleur sur les étals ?

- **Oui !**
Prends le fruit sur l'étal correspondant et pose-le sur une de tes cartes où ce fruit est représenté. Si tu n'as pas ou plus besoin de ce fruit, tu ne le ramasses pas.
- **Non !**
Dommage. Tu ne peux pas acheter de fruit.
- **Le panier**
Quelle chance ! Tu as le droit de prendre sur un étal n'importe quel fruit qui te manque encore sur tes listes de course et de le poser sur une de tes cartes où ce fruit est représenté.
- **Le corbeau**
Le malicieux corbeau va t'aider ! Tu as le droit de voler à n'importe quel autre joueur le fruit de ton choix et de le poser sur l'une de tes listes de course.

Quand tu as posé le dernier fruit sur une de tes cartes, tu as rempli ta mission et tu retournes cette carte. Les fruits sont remis sur les étals. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a réussi à acheter ce qu'il y avait sur ses trois listes de course. Jeannine va pouvoir faire de délicieuses tartes avec tous ses bons fruits !

9. Course aux fruits



Une course amusante qui demande des premières réflexions tactiques, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Quel malicieux corbeau sera plus rapide que les autres et récupérera à la fin du parcours le grand panier rempli de tous les fruits délicieux que vous aurez ramassés ensemble auparavant ?

Accessoires de jeu nécessaires : plaquettes mémo, corbeaux, 8 fruits de chaque sorte, 1 panier, cartes tarte avec 2 et 3 fruits

Préparatifs

Former un parcours avec les plaquettes mémo, face verso visible. Poser n'importe quel fruit sur chaque plaquette et poser le panier au bout du parcours. Chaque joueur choisit un corbeau et le pose au début du parcours. Mélanger les cartes de tarte et les empiler, faces cachées.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a la plus grande faim de fruits a le droit de commencer.

Retourne la carte de tarte posée en haut de la pile et regarde-la bien. Tu choisis un des fruits représentés et avances ton corbeau jusqu'à la plaquette suivante du circuit indiquant ce fruit. Prends le fruit et mets-le dans le panier posé au bout du circuit.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Quand il n'y a plus de plaquette sur laquelle est posé le fruit que tu as choisi, tu as le droit d'avancer jusqu'à l'arrivée (= panier). La partie est alors terminée et tu as le droit de prendre le panier en récompense, pour toi et ton corbeau.

10. Concours de tartes



Un jeu de cartes fascinant pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Dans le verger, une grande fête va avoir lieu et tout le monde apporte des tartes pour garnir le buffet des desserts. Tous les pâtisseries veulent bien sûr disposer leurs tartes le plus vite possible pour pouvoir aussi profiter de la fête. Mais on leur a demandé d'apporter leurs tartes dans le bon ordre pour que le buffet soit plus appétissant. Quel pâtissier pourra poser en premier toutes ses tartes sur la table ?

Accessoires de jeu nécessaires : cartes tarte, cartes fond de tarte

Préparatifs :

Poser les cartes fond de tarte au milieu de la table, faces chiffres visibles, en les alignant par ordre numérique croissant. Mélanger les cartes de tarte et en distribuer 4, faces cachées, à chaque joueur. Avec les cartes de tarte restantes, former une pile de pioche. Tirer la carte du haut de la pile de pioche et la poser au milieu face visible, à côté de la carte de fond de tarte au chiffre correspondant (par ex. carte de tarte avec 2 fruits à côté de la carte de fond de tarte au chiffre « 2 »).

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui était invité en dernier à un anniversaire où il y avait un buffet de desserts a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en posant une carte du jeu qu'il tient en main.

Pour poser une carte, il faut suivre les règles suivantes :

- La carte doit seulement être posée à côté d'une carte de fond de tarte libre. Les fruits illustrés doivent correspondre au chiffre indiqué sur le fond de tarte.
- La carte doit indiquer un fruit en plus ou un en moins qu'une carte qui est déjà posée.
- Il faut qu'au moins un fruit de la carte que l'on veut poser soit représenté sur la carte qui est déjà sur le buffet.



Exemple : au milieu, il y a une carte montrant la tarte avec 3 fruits (poire, pomme, cerise). C'est au tour de Julie qui pose sa carte de 4 fruits, 2 cerises et 2 prunes, à droite à côté de la carte du milieu.

Aucune des cartes de ton jeu ne convient ?

Prends une carte de la pile de pioche. Si elle convient dans la rangée, tu as le droit de la poser. Sinon, tu la mets dans ton jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Attention ! Une rangée sur le buffet des desserts comprend toujours 4 tartes : une carte de 2 fruits, une de 3, une de 4 et une de 5 fruits. Quand la rangée est complète, les 4 cartes de tarte sont empilées en pile de dépôt et mises de côté. C'est au tour du joueur suivant de commencer une nouvelle rangée en posant une carte quelconque de son jeu.

Quand la pile de pioche est épuisée, on mélange de nouveau les cartes de la pile de dépôt, qui forment alors la nouvelle pile de pioche.

Fin de la partie

Le joueur qui pourra poser en premier toutes ses cartes de tarte gagne la partie et a le droit de dévorer le buffet des desserts.

