

# Règles du jeu

## Jeu 1 : Les loups cachés



### But du jeu

Récupérer le plus de cartes-loups afin de faire sortir ces bêtes de la bergerie. Pour réussir, il faut réagir vite lorsqu'une carte est retournée en posant la main dessus seulement si elle correspond aux critères recherchés.

### Préparation

1. L'adulte fait une pile avec les 32 cartes-personnages (16 cartes-loups et 16 cartes-moutons). Il mélange les cartes et place la pile, face cachée, près de l'enfant<sup>1</sup>.
2. Il dépose la planche-guide près de la pile de cartes, du côté où trois jetons-objets peuvent être disposés.
3. L'adulte prend les huit jetons-objets et forme des paires en se fiant aux pictogrammes au verso. Il empile les paires et place les quatre piles sur la table, faces cachées, près de la planche-guide.
4. L'adulte demande à l'enfant de retourner trois jetons-objets de trois piles différentes. L'enfant pose ces jetons sur la planche-guide.
5. L'adulte explique à l'enfant qu'il doit prendre le plus vite possible la carte retournée si le personnage illustré porte ou tient dans ses mains l'objet présenté au-dessus du premier ou du deuxième pictogramme ✓ (donc l'un ou l'autre des objets, ou les deux). Toutefois, l'enfant ne doit pas prendre la carte si le personnage porte ou a en sa possession l'objet montré au-dessus du pictogramme ✗.
6. L'adulte et l'enfant posent la main avec laquelle ils sont les plus habiles sur la table. Ils placent leur autre main sous la table.

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

### Exemple de jetons-objets sur la planche-guide



Cartes acceptées		Cartes refusées	
Possède un des objets ✓	Possède les deux objets ✓	Possède l'objet ✗	Ne possède aucun objet présenté sur la planche. ✗

### Déroulement

1. Avec sa main posée sur la table, l'enfant retourne la carte-personnage sur le dessus de la pile et, sans la regarder en premier, la met juste à côté de la pile.
2. L'adulte et l'enfant analysent rapidement si la carte respecte les critères qui sont indiqués sur la planche-guide. Si c'est le cas, ils doivent toucher la carte le plus rapidement possible. Le premier qui pose sa main dessus la prend et la conserve près de lui.

Si le joueur s'est trompé et que la carte ne correspond pas aux critères, il doit se débarrasser d'une des cartes qu'il a récupérées, s'il en a. Comme le nombre de cartes-loups détermine le vainqueur, le joueur devrait toujours se débarrasser d'une carte-mouton plutôt que d'une carte-loup. Il place la carte dont il se débarrasse près de la pile de cartes, face cachée. Si l'enfant se trompe souvent, l'adulte l'aide au besoin (voir la section « Comment aider votre enfant pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement).

3. L'adulte retourne à son tour une carte de la pile sans la regarder en premier et la met juste à côté de la pile, sur la carte déjà retournée, si celle-ci n'a pas été ramassée.
4. La partie se poursuit en reprenant à l'étape 2. L'adulte et l'enfant jouent ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes-personnages dans la pile.
5. Le gagnant est celui qui a amassé le plus de cartes-loups.

## Jeu 2 : Les loups parmi les moutons



### But du jeu

Récupérer le plus de cartes-loups afin de faire sortir ces bêtes de la bergerie. Pour réussir, il faut récupérer rapidement les cartes correspondant aux critères recherchés parmi toutes celles qui sont étalées sur la table.



### Préparation

1. L'adulte étale les 32 cartes-personnages sur la table, faces visibles, en faisant 4 rangées de 8 cartes. Il s'assure que l'enfant peut bien voir les cartes.
2. Il prend la planche-guide et la pose d'un côté ou l'autre près de l'enfant. Il est à noter que le côté où trois jetons doivent être placés rend la partie un peu plus complexe<sup>1</sup>.
3. L'adulte prend les huit jetons-objets et forme des paires en se fiant aux pictogrammes au verso. Il empile les paires et place les quatre piles sur la table, faces cachées, près de la planche-guide.
4. Si le côté de la planche à trois jetons est utilisé, l'adulte explique à l'enfant qu'il devra prendre toutes les cartes où le personnage illustré porte ou tient dans ses mains l'objet présenté au-dessus du premier ou du deuxième pictogramme ✓ (donc l'un ou l'autre des objets, ou les deux). Toutefois, il ne devra pas prendre les cartes où le personnage porte ou a en sa possession l'objet montré au-dessus du pictogramme ✗.

Si le côté de la planche à deux jetons est choisi pour jouer, l'adulte dit à l'enfant qu'il devra prendre seulement les cartes où le personnage illustré porte ou tient l'objet obligatoire sans avoir l'objet interdit.

5. L'adulte et l'enfant posent la main avec laquelle ils sont les plus habiles sur la table. Ils placent leur autre main sous la table.



### Déroulement

1. Avec sa main posée sur la table, l'enfant retourne deux ou trois jetons-objets, selon le côté de la planche-guide choisi. Il prend les jetons dans des piles différentes de son choix et les pose aux endroits prévus sur la planche sans les regarder en premier.
2. L'adulte et l'enfant cherchent en même temps parmi les cartes-personnages étalées sur la table celles sur lesquelles le ou les objets obligatoires sont présents et l'objet interdit est absent. Ils prennent soin de laisser chacun leur main sur la table afin de ne pas obstruer la vue de l'autre sur les cartes. Chaque fois que l'enfant ou l'adulte trouve un personnage qui répond aux critères, il place sa main sur la carte puis la ramasse pour la garder près de lui. Il poursuit ensuite sa recherche. Si l'enfant a de la difficulté, l'adulte l'aide au besoin (voir la section « Comment aider votre enfant pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement).
3. La partie se termine lorsque toutes les cartes-personnages qui répondent aux critères indiqués sur la planche-guide ont été amassées<sup>2</sup>. L'adulte et l'enfant vérifient ensemble s'ils ont pris les bonnes cartes. Lorsqu'un joueur a pris une mauvaise carte, il doit la remettre au centre de la table.
4. Le gagnant est celui qui a amassé le plus de cartes-loups.

1. Lorsque l'enfant comprend très bien le principe du jeu, il est également possible de jouer avec quatre jetons, sans la planche, en dessinant soi-même sur une feuille trois ✓ et un ✗, ou deux ✓ et deux ✗. Dans le premier cas, l'enfant doit récupérer les cartes-personnages qui montrent l'un des trois objets (ou deux ou trois objets), mais pas l'autre. Dans le deuxième cas, l'enfant doit récupérer celles qui présentent l'un ou l'autre des objets (ou les deux) au-dessus du ✓, mais pas l'un ou l'autre des objets (ou les deux) au-dessus du ✗.

2. Si les joueurs ont utilisé la planche sur laquelle deux jetons peuvent être placés, ils auront trouvé huit cartes. S'ils ont joué avec la planche sur laquelle trois jetons peuvent être placés, ils auront trouvé douze cartes.

# Jeu 3: Les moutons et les loups jumeaux



## But du jeu

Récupérer le plus de cartes-loups afin de faire sortir ces bêtes de la bergerie. Pour réussir, il faut observer les cartes-moutons étalées sur la table et trouver rapidement celle sur laquelle figure un mouton qui porte les mêmes vêtements et tient les mêmes objets qu'un loup illustré sur une carte-cible.



## Préparation

1. L'adulte sélectionne les 16 cartes-moutons. Il les étale sur la table, faces visibles, de manière à ce que l'enfant puisse bien les voir.
2. Il prend les 16 cartes-loups et forme une pile avec celles-ci. Il mélange les cartes et pose la pile sur la table, face cachée, près de l'enfant.
3. L'adulte explique à l'enfant qu'il devra chercher parmi les cartes étalées sur la table celle sur laquelle se trouve le mouton qui porte les mêmes vêtements et tient les mêmes objets que le loup illustré sur la carte qui sera retournée (p. ex., une salopette, des bottes, un chapeau et une fourche).
4. L'adulte et l'enfant posent la main avec laquelle ils sont les plus habiles sur la table. Ils placent leur autre main sous la table.

## Déroulement

1. Avec sa main posée sur la table, l'enfant retourne la carte-loup sur le dessus de la pile et, sans la regarder en premier, la met juste à côté de la pile.
2. L'adulte et l'enfant cherchent en même temps parmi les cartes-moutons sur la table celle sur laquelle le mouton est similaire au loup. Le premier qui pose sa main sur la bonne carte-mouton récupère la carte-loup et la conserve près de lui (les cartes-moutons restent tout le temps sur la table). Si l'enfant a de la difficulté, l'adulte l'aide au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement). Si l'enfant ou l'adulte se trompe et que la carte-mouton n'est pas semblable à la carte-loup, il doit se débarrasser d'une de ses cartes-loups, s'il en a. Dans ce cas, la carte-loup dont le joueur se débarrasse et la carte-loup retournée sont mises de côté.
3. L'adulte retourne à son tour une carte de la pile sans la regarder en premier et la met juste à côté de la pile.
4. La partie se poursuit en reprenant à l'étape 2. L'adulte et l'enfant jouent ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pile.
5. Le gagnant est celui qui a amassé le plus de cartes-loups.

