

Règles du jeu



But du jeu

Suivre les recettes du grimoire et placer les bons ingrédients dans le chaudron en respectant bien les quantités. Une fois concoctées, les potions peuvent être testées avec des amis!

Préparation

1. L'adulte et l'enfant¹ regroupent les morceaux-ingrédients identiques ensemble. Ils placent la planche de classement près d'eux et y déposent les morceaux regroupés dans chacune des assiettes, dans l'ordre de leur choix.
2. L'adulte fait une pile de cartes-testeurs. Les illustrations des testeurs neutres (une cuillère de potion figure au bas de l'image) doivent toutes être placées face vers le haut.
3. L'adulte place le fond de la boîte de jeu près de l'enfant : il s'agit du chaudron dans lequel les ingrédients seront déposés (voir l'image au bas de la page pour l'assemblage).
4. L'adulte prend le grimoire et décide du niveau de difficulté des recettes qu'il souhaite présenter à l'enfant en tenant compte de l'habileté de celui-ci à compter² :
 - 🍷 Niveau 1 : Les recettes demandent 1 à 5 morceaux-ingrédients de 3 sortes différentes; tous les morceaux-ingrédients sont illustrés, l'enfant peut les dénombrer.
 - 🍷 Niveau 2 : Les recettes exigent 1 à 10 morceaux-ingrédients de 4 sortes différentes; tous les morceaux-ingrédients sont illustrés, l'enfant peut les dénombrer.
 - 🍷 Niveau 3 : Les recettes nécessitent 1 à 5 morceaux-ingrédients de 4 sortes différentes; le nombre de chaque sorte d'ingrédient est indiqué par un chiffre.
 - 🍷 Niveau 4 : Les recettes demandent 1 à 10 morceaux-ingrédients de 5 sortes différentes; le nombre de chaque sorte d'ingrédient est indiqué par un chiffre.
5. Si possible, l'adulte va chercher une cuillère de son choix ou demande à l'enfant de le faire.
6. Il explique à l'enfant qu'ils vont préparer des potions magiques et qu'ils pourront voir l'effet de celles-ci avec leurs amis testeurs!

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

2. L'adulte peut aussi commencer au début du grimoire afin de familiariser l'enfant avec le jeu.

Déroulement

1. L'adulte demande à l'enfant de prendre une carte-testeur dans la pile. Il dit à l'enfant de ne pas retourner la carte et de la placer dans la fente prévue à cet effet, dans la boîte.
2. L'adulte présente à l'enfant la première recette du niveau de difficulté choisie. Au besoin, il aide l'enfant à la suivre (voir la section « Comment aider votre enfant pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement).
3. Une fois que l'enfant a réalisé la recette, l'adulte lui propose de mélanger les ingrédients avec la cuillère s'il y en a une.
4. Il lui demande ensuite de prendre la carte-testeur placée dans la fente de la boîte et de la déposer dans le « chaudron », toujours sans la retourner. L'adulte et l'enfant peuvent alors inventer une formule magique à prononcer et la dire.
5. L'adulte dit à l'enfant de retourner la carte-testeur pour voir l'effet de la potion sur le testeur. Ils peuvent commenter la carte ensemble.
6. L'enfant met la carte-testeur de côté. L'adulte et l'enfant sortent les morceaux-ingrédients du « chaudron », les replacent sur la planche de classement et peuvent préparer une autre recette. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'enfant perde de l'intérêt³.

3. Lorsque l'enfant a réalisé toutes les recettes du grimoire, il peut s'amuser à en inventer de nouvelles en comptant le nombre d'ingrédients de chaque sorte qu'il met dans le « chaudron ».

