

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

### **Objectifs:**

Jouer à un jeu de société et en respecter les règles

Exercer sa mémoire (jeu de memory)

Percevoir des différences et des similitudes, faire des comparaisons

**Pour les grands:** Favoriser la reconnaissance et la mémorisation de mots

### **Préparation**

□ Placer les tuiles de forme ronde face visible, les unes contre les autres de manière à former un cercle.

□ Placer les 12 cartes à l'intérieur de ce cercle faces cachées.

□ Chaque joueur place son hérisson de la manière suivante :

o Sur une tuile ronde de façon à ce qu'il soit le plus espacé possible des autres hérissons. (Un hérisson toutes les 6 tuiles)

o Orienté dans le sens horaire

### **Déroulement du jeu**

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur :

□ Retourne une carte face visible, la montre à tout le monde, puis la remet face cachée.

□ Si le dessin (ou le mot) de la carte retournée est le même que celui de la tuile ronde qui est juste devant son hérisson, il avance celui-ci dessus et recommence. Sinon, on passe au joueur suivant.

□ Pour doubler un hérisson ou plusieurs hérissonss, il faut être juste derrière lui ou eux et trouver le dessin (ou le mot) qui est juste devant le hérisson qui est en tête.

□ Quand un hérisson double un autre, il lui vole toutes ses objets.

□ Chaque fois qu'un .hérisson atterrit sur une tuile objet (pomme, poire, mûres, feuille, papier, noisette,nénuphar), le joueur gagne le jeton correspondant s'il ne l'a pas déjà.

### **Fin du jeu**

Le premier hérisson qui a récupéré la série complète de 7 jetons a gagné !

**Variantes:** Il est possible de simplifier le jeu pour les plus jeunes joueurs en retirant un certain nombre de cartes ainsi que les tuiles associées.

Pour les grands on utilisera de préférence les planches 4 et 2 ou bien alors les planches 3 et 1.

Pour les petits on utilisera de préférence la planche 1 associée aux tuiles de la planche 2 ou 3