



Les petites gouttes de pluie

Le nuage d'orage noir a grondé, et beaucoup de gouttes de pluie sont tombées sur la terre. Tout est complètement trempé. Si les enfants s'unissent et aident le soleil à renvoyer les petites gouttes de pluie vers le ciel, ils pourront ensuite jouer de nouveau dans le bac à sable, s'asseoir sur la balançoire ou se laisser glisser sur le toboggan. Mais ce n'est pas si facile que ça, et le nuage d'orage attend déjà de pouvoir envoyer une autre pluie d'orage à la terre. Un jeu d'adresse et de dextérité pour les enfants.

Préparatifs : placez le plateau de jeu sur la table et les 25 gouttes de pluie (jetons en bois ronds) sur les 25 symboles bleus de gouttes de pluie. Mélangez les cartes, formez-en une pile et placez-la à côté du plateau de jeu, ainsi que le dé. L'enfant le plus jeune choisit le joueur qui commence la partie.

But du jeu : les enfants essaient de faire sécher les équipements du terrain de jeux en aidant le soleil à repousser toutes les gouttes de pluie dans les nuages. Mais si les enfants ne font pas attention, le nuage d'orage ne peut plus retenir les gouttes, si bien qu'il pleut de nouveau.

Déroulement de la partie : on joue en suivant le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant dont c'est le tour lance le dé de couleurs. La couleur obtenue indique dans quel nuage le joueur peut pousser une goutte de pluie de son choix. Ensuite, l'enfant pioche la première carte de la pile. Celle-ci indique quelle main (droite ou gauche) et quel doigt (indiqué par une flèche) il doit utiliser pour pousser la goutte. Pour déplacer la goutte, un doigt (marqué en rouge) doit se trouver sur l'un des trois points fixes sur le plateau de jeu et ne doit pas être soulevé ou déplacé, mais seulement tourné. (Si de jeunes enfants participent à la partie, on peut aussi jouer sans utiliser les points fixes.) Les points dans les nuages marquent les endroits sur lesquels les enfants peuvent placer les gouttes de pluie. Si un enfant arrive à pousser une goutte de pluie dans le bon nuage, sur un point libre du nuage et en utilisant la combinaison correcte de doigts, cette goutte y reste. Il pose la carte à l'écart et déplace le plateau de jeu vers le joueur suivant.

Si un enfant obtient le « **noir** » en lançant le dé, il ne pioche pas de carte, mais doit déplacer n'importe quelle goutte de pluie d'un nuage jusque dans le nuage d'orage noir.

Si un enfant pioche une carte « **tonnerre** », il doit aussi déplacer n'importe quelle goutte de pluie d'un nuage jusque dans le nuage d'orage noir. S'il n'y a pas encore de goutte de pluie dans les nuages, le « **noir** » et la carte de tonnerre n'ont pas d'effet. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant.

Si l'enfant pioche une carte qui indique **deux mains**, il est libre de choisir quelle main et quel doigt il va utiliser.

Si une combinaison (telle couleur et tel doigt) n'est pas réalisable pour un enfant sans soulever le doigt fixe ou que les nuages dans lesquels il doit pousser la goutte de pluie sont déjà remplis, c'est le tour du joueur suivant. On pose toujours la carte piochée à l'écart.

Toutes les gouttes de pluie dans les nuages (à l'exception du nuage d'orage) qui sont déplacées par mégarde (par exemple en poussant une goutte, en lançant le dé ou en déplaçant le plateau de jeu) retombent par terre et sont placées sur les symboles bleus.



Fin de la partie :

La partie est finie une fois que toutes les gouttes de pluie ont été renvoyées dans les nuages. Maintenant, la terre est sèche et les enfants peuvent de nouveau jouer dehors.

La partie est aussi finie lorsque le nuage d'orage est rempli : lorsque la neuvième goutte de pluie est placée dans le nuage. Le nuage ne peut plus retenir toutes ces gouttes, si bien qu'il pleut et que tout est de nouveau complètement trempé.