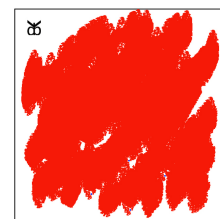


forri-farri

	<i>rouge</i>	<i>vert</i>	<i>jaune</i>	<i>bleu</i>
1 - <i>personnes disque</i>	1 Yossiya	2 Nérina	3 Toullita	4 Fée
2 - <i>animaux rectangle</i>	5 oiseau	6 colombe	7 renard	8 cerf
3 - <i>maison ext. triangle</i>	9 maison	10 fenêtre	11 porte	12 toit
4 - <i>maison int. carré</i>	13 fauteuil	14 tapis	15 balai	16 feu de cheminée
5 - <i>habits pentagone</i>	17 robe 1 Yossiya	18 robe 2 Nérina	19 robe 3 Toullita	20 robe 4 Fée
6 - <i>plantes hexagone</i>	21 arbre 1	22 arbre 2	23 forêt	24 tronc d'arbre
+ 4 Joker (4 x baguette magique)				

Age: à partir de 5 ans
Joueurs: 2 – 4
Durée: 10 minutes
But: se débarrasser de ses cartes en les plaçant correctement
Catégorie: jeu de cartes
Objectifs: vocabulaire et grammaire
 formes géométriques
 raisonnement et enchaînement logiques
Auteur: Blanche Kails



Matériel:

1 plan de jeu quadrillé: 7 cases x 5 cases, DIN A 3

1 set de cartes composé comme suit:

* 28 cartes-images: 7 groupes différents:

Les différentes familles sont caractérisées par un bord avec des formes géométriques: (1-disque, 2-rectangle, 3-triangle, 4-carré, 5-pentagone, 6-hexagone), dans chaque famille il y a 4 couleurs: rouge, vert, jaune et bleu.

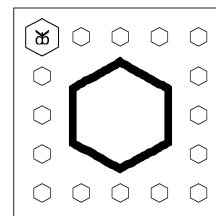
* 10 cartes-caractéristiques: 6 formes et 4 couleurs

Préparation:

Le plan est étalé au milieu de la table.

Les cartes-caractéristiques (6 formes et 4 couleurs) seront mises dans la première rangée et la première colonne du quadrillage tout au long du jeu.

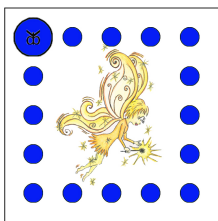
Pour la préparation elles sont déposées à côté du plan de jeu.



Pour se familiariser avec le matériel, les joueurs décrivent les images. Les cartes sont posées sur la table triées par famille pour bien mettre en évidence la structure fondamentale du jeu. Ensuite un joueur bat toutes les cartes et il en distribue quatre à chacun. Si après la distribution un joueur a deux ou plusieurs Jokers, les cartes sont remélangées et redistribuées. Chacun prend ses cartes en main de telle façon que les autres joueurs ne les voient pas de face.

Les cartes non distribuées sont placées à côté du plan de jeu pour former la pioche. Le donneur retourne la première carte de la pioche et il la pose sur la grille dans une case de son choix.

(Exceptées bien sûr la première rangée et la première colonne.) Cette première carte définit les deux premières caractéristiques de la grille et les deux cartes correspondantes sont mises en place: la carte de la forme dans la première rangée et la carte de la couleur dans la première colonne.



Déroulement du jeu:

Le premier joueur, c'est-à-dire celui à gauche du donneur, met une carte appropriée dans une case voisine de la première carte. (En haut, en bas, à gauche ou à droite.) Une carte est appropriée si elle montre la même couleur ou bien la même forme. Cette deuxième carte définit la troisième caractéristique de la grille. La carte correspondante est posée dans la case adéquate du bord. Peu à peu les cartes des caractéristiques sont ainsi entrées dans le jeu. Et ainsi chaque tour de jeu présente une grille différente.

Pour chaque carte-image il n'y a qu'un seul emplacement qui est correct.

Si le donneur retourne comme première carte une carte-Joker, il la remet dans la pioche, il en retourne une autre et la met dans une case de son choix.

Une carte-Joker peut être posée à tout moment. Elle peut être posée dans n'importe quelle case avoisinante libre. Normalement une carte ne peut être posée que dans une case libre, mais une carte-Joker peut être recouverte: Si le joueur dont c'est le tour, a en main la „bonne“ carte, il peut recouvrir le Joker qui occupe cette case.

Le joueur qui n'a pas de carte jouable doit tirer une carte de la pioche sans pouvoir la jouer tout de suite et il doit passer son tour.

Les cartes peuvent être déposées seulement dans la grille. Aucune rangée ni aucune colonne ne peut être commencée à côté du plan de jeu.

Pour ce jeu de forri-farri, il s'est montré très avantageux de préparer les cases et les cartes avec du velcro.

Le jeu prend **fin** quand un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes.

Ce joueur est le **gagnant**.

