

DENTADAY

auteur : Claude Weber
illustré par : Dovydas Čiuplys,
Gediminas Akelaitis



pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans
durée : 15-20 min.

Un jeu sur les sucreries, le brossage des dents et l'alimentation saine

Matériel

1 plateau de jeu
32 jetons,
8 dents creuses,
4 pions et un dé spécial

Le jeu a la forme d'une denture d'enfant. Tandis que l'accumulation d'aliments sains rapproche le joueur du but, la consommation de sucreries mène tout droit chez le dentiste. Le but du jeu consiste à accumuler en premier 8 jetons symbolisant les aliments sains. Pour être vainqueur il faut en outre ne plus posséder de dent creuse.

Buts didactiques





Il est avantageux de se laver les dents après la consommation de sucreries. ça vaut la peine de se nourrir d'une façon saine et variée.




Le plateau de jeu

le vert, l'orange, le brun et le blanc

montrent les aliments sains :

-  **vert** = fruits et légumes
-  **orange** = poisson et viande
-  **brun** = céréales
-  **blanc** = produits laitiers

Celui qui pose son pion sur une telle case reçoit un jeton correspondant à la couleur. Ce jeton est placé dans un des cercles vides dans le coin du joueur.

 **le rouge** symbolise les sucreries. Ici les dents sont abîmées et il faut prendre une dent creuse et la mettre dans son coin dans une des deux cases prévues à cet effet.



soleil : Le joueur choisit un aliment sain dans la boîte pour le poser dans son coin.



soleil dans la main : Le joueur prélève un aliment sain de la boîte pour en faire cadeau à un autre joueur qui en a besoin.



bonbon dans la main : Le joueur prend une dent creuse du stock et en fait cadeau à un autre joueur. Si tous les autres joueurs se trouvent encore chez le dentiste, il doit déposer la dent creuse dans son propre coin.



la brosse à dents : Celui qui arrive sur une brosse à dents peut remettre une dent creuse dans la boîte. S'il n'a pas de dent creuse il est récompensé et il peut directement continuer avec un lancement de dé.

le dentiste (au milieu) : Celui qui a 2 dents creuses doit aller chez le dentiste.



Préparation du jeu

Le plateau est installé au milieu. Chaque joueur choisit un pion et un coin sur le plateau, où il mettra ses jetons par la suite. La boîte avec les jetons et les dents creuses sont placées à côté du plateau. Chacun place son pion sur une brosse à dents de son choix.

Déroulement du jeu

Celui qui était le plus récemment chez le dentiste commence. Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Les pions sont déplacés dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand on arrive sur une case avec les aliments en vert, brun, orange, ou blanc on place un jeton de même couleur dans une de ses 8 cases rondes. **On peut seulement collectionner 2 jetons d'une même couleur** (sain et varié). Petit à petit les joueurs remplissent leurs cases rondes avec les jetons « sains ».

Exemple: Le joueur qui tombe sur une case montrant un pain brun, reçoit un jeton brun qu'il dépose dans un des cercles vides dans son coin de jeu.



Quand le dé montre la face avec les 6 points, le joueur peut choisir un mouvement de 1, 2 ou de 3 unités.



Si on tombe sur une case montrant une couleur qu'on possède déjà 2 fois on ne prend aucun jeton.

Quand on tombe sur une case avec un produit rouge, il faut prendre une dent creuse et la mettre dans son coin.

Quand on arrive sur une brosse à dents on peut remettre une dent creuse.

Celui qui ramasse une deuxième dent creuse doit placer son pion immédiatement dans la grande case dentiste. Ce n'est qu'à son tour suivant qu'il pourra remettre ses dents creuses au stock (les dents sont réparées) et quitter le dentiste en jouant au dé.

A l'exception de la case dentiste, toutes **les cases ne peuvent être occupées que par un joueur**. Le joueur qui tombe sur une case déjà occupée par un autre joueur, pousse celui-ci sur la case suivante où il reçoit, le cas échéant, le jeton indiqué ou une dent creuse s'il s'agit d'une case rouge. S'il possède déjà 2 jetons de la couleur indiquée, il ne reçoit rien.

Si cette case sur laquelle le joueur est poussé est également occupée par un joueur, celui-ci avancera lui aussi etc.

Si quelqu'un est poussé sur une case « brosse à dents » il a le droit de remettre une dent creuse. S'il n'a pas de dent creuse, il n'obtient pas le droit de jeter le dé. Ce droit n'existe que si on arrive sur une brosse à dents après son propre jet de dé.

Fin du jeu

Le jeu sera terminé quand un joueur aura rassemblé 4x2 aliments sains dans son coin et qu'il n'a plus de dent creuse. Donc, s'il possède encore une dent creuse, il doit s'en débarrasser avant d'être déclaré vainqueur.

