

grandir avec Nathan

Conseils, activités, jeux et livres, au rythme des enfants... et des parents



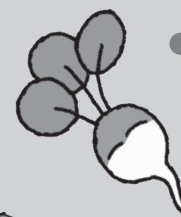
- > Ses héros dans les livres
- > Les premiers jeux de société
- > La petite section de maternelle
- > Fabriquer un chamboule-tout

www.grandiravecnathan.com

photo © Dmitriy Shironosov / Shutterstock.com

T'choupi

mon premier
cherche et trouve



2 ans +

2-4 joueurs

Illustrations de Thierry Courtin - Tous droits réservés

Nathan

© Dujardin, 2024 - Conception Nathan
© T'choupi, Nathan

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Dujardin :
Z.A. du Pot au Pin, entrepôt A4, 33610 Cestas - France.
Jumbo Group

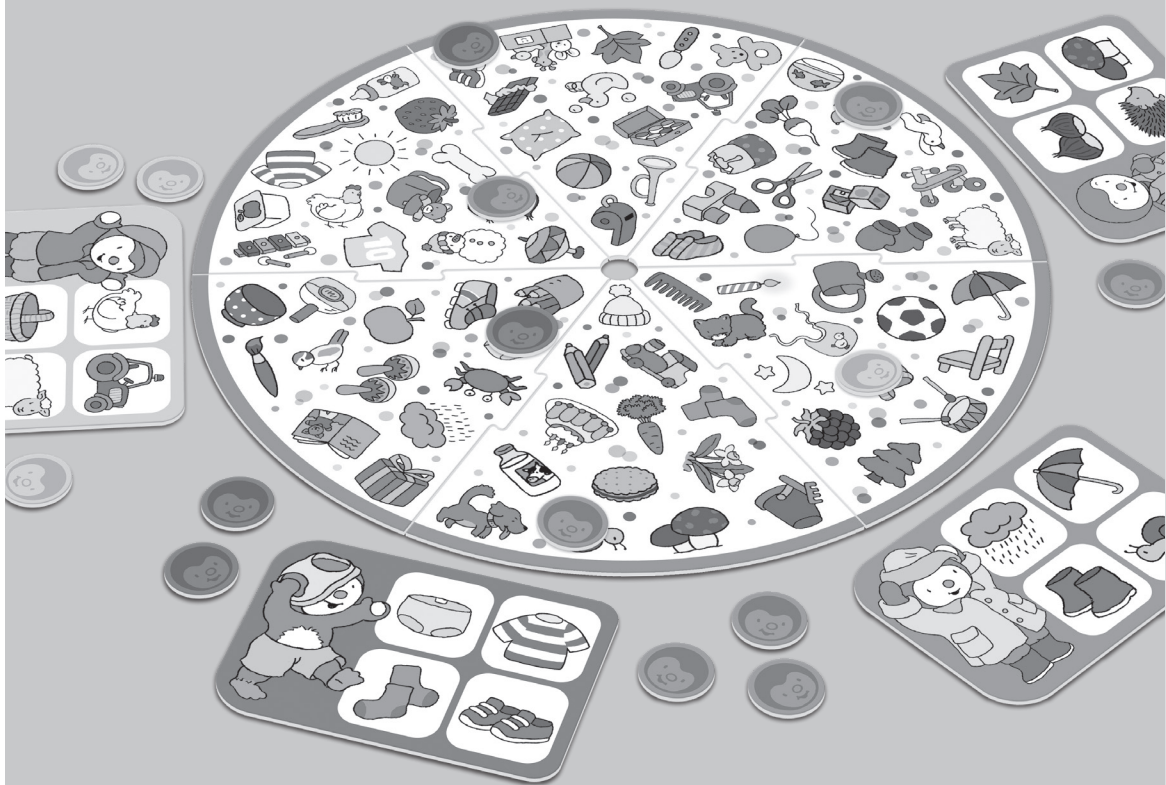
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

service consommateurs : sav@jumboplay.com

réf. 1 130 600 189

Nathan

T'choupi se promène en forêt, à la plage,
à la montagne, à la ferme...
Qui sera le premier à retrouver
toutes les images de sa planche ?



Contenu :

- 1 plateau de jeu en 6 parties
- 20 planches de jeu
- 32 jetons

Avant de jouer

Montez le plateau en assemblant les 6 parties, dans l'ordre que vous voulez : le plateau est à chaque fois différent !

1 Jeu de découverte

Les joueurs choisissent une planche, nomment les images et les cherchent à leur rythme sur le plateau.

2 Mode de jeu compétitif

- Chaque joueur choisit **1 planche de jeu** de couleur différente (jaune, verte, rouge ou bleue) et la pose devant lui, face cachée. Il prend également **4 jetons** de cette même couleur.
(Avec des joueurs plus grands, prendre chacun **2 planches** et **8 jetons** de même couleur.)
- Au «top!», les joueurs **retournent** leur(s) planche(s), face visible.
- Chacun doit retrouver **le plus vite possible** sur le plateau **les images** de sa ou ses planches. Dès qu'il en trouve une, il pose **un de ses jetons** sur l'image du plateau.
- Le premier qui a trouvé les toutes ses images, et donc **posé tous ses jetons**, a gagné la manche.

Variante : jeu coopératif

- **6 planches de jeu** choisies au hasard sont posées sur la table, bien visibles par tous les joueurs, ainsi que les jetons (utilisés côté gris).
- Un adulte lance un compte à rebours de **2 minutes** (grâce à son téléphone, sa montre...)
- Tous ensemble, les joueurs cherchent les images sur le plateau.
- Dès qu'un joueur en a trouvée une, **il l'annonce** aux autres joueurs, montre l'image sur le plateau et pose **un jeton** sur l'image **de la planche**. Puis les joueurs cherchent une autre image.
- Si les joueurs ont trouvé **les 24 images** avant que le temps ne soit écoulé, ils ont gagné.

En fonction du nombre de joueurs et de leur âge, on peut **adapter la durée du compte à rebours**.

