



## 22510 Tropicano

Au beau milieu de l'océan se trouve une petite île mystérieuse, qui, semble-t-il, abrite un grand trésor. Quatre pirates curieux souhaitent trouver et déterrer ce trésor. Les petits pirates ne peuvent malheureusement pas se rendre sur l'île par bateau. La mer est tellement agitée qu'ils auraient tous le mal de mer. Ils ont alors un éclair de génie : construire un pont. Ainsi, les pirates arrivent à destination en toute sécurité même si la houle complique la construction. En faisant preuve de créativité et d'habileté, les pirates parviennent à construire un pont robuste pour atteindre l'île et trouver le trésor.

Les joueurs lancent le dé à symboles à tour de rôle et construisent leur pont peu à peu avec les pièces indiquées par le dé. Le premier joueur qui finit de construire son pont menant jusqu'à l'île, doit immédiatement se rendre sur l'île et y déterrer le trésor.

### Préparation du jeu

Le plateau de jeu doit être placé au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement. Le palmier est assemblé et placé sur l'île. L'éducateur ou l'éducatrice choisit ensuite un trésor (par ex. un coffre à trésor ou des oursins gélatifiés) qu'il cache sous le palmier. Chaque joueur choisit un pirate et le pose sur l'île de la couleur correspondante située au bord du plateau. Le dé et les pièces de pont sont disposés à côté. Conseil : commencez par trier les pièces de pont selon leur taille, de cette façon vous aurez une vue globale immédiate des pièces encore disponibles.



- Placer la carte au milieu de la table
- Assembler le palmier et le placer sur l'île
- Choisir un trésor et l'enterrer
- Placer les pions sur chaque case départ
- Préparer le dé et les pièces de pont

### Déroulement de la partie

Le jeu déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé à symboles. Il prend les pièces de pont qui se trouvent au bord du plateau et dont le motif est identique à celui du dé et les disposent immédiatement au pied de son île. Exemple de déroulement du jeu:



Les pièces de pont peuvent être disposées aussi bien sur un que sur plusieurs niveaux. Cependant les pirates doivent respecter les consignes suivantes lors de la construction de leur pont :



①

– Il ne doit exister aucun espace vide dans la construction ①.  
– La pièce supérieure du pont ne doit pas dépasser la pièce située dessous ②.



②

– Les pièces de pont ne doivent pas être rempilées pendant la partie, sauf si le symbole vague a été obtenu avec le dé.  
– Il se peut qu'il n'y ait pas assez de place pour une nouvelle pièce obtenue avec le dé. Le joueur ne doit alors pas la prendre, il passe son tour et le joueur suivant lance le dé.  
– S'il ne reste plus de pièces dans la pile, le joueur doit malheureusement s'arrêter de jouer et attendre que la vague balaie les pièces de ses adversaires. Le cas échéant, le joueur ne peut prendre qu'une pièce parmi celles désignées par le dé.

### Que se passe-t-il avec le symbole vague ?



La vague emporte au loin les pièces du pont qui a été construit. Le joueur doit alors lancer le dé une seconde fois pour définir le nombre de pièces à éliminer. Il doit les retirer de son pont et les remettre dans la pile au bord du plateau, puis reconstruire ou modifier son pont avec les pièces qui lui restent. Si aucune pièce de son pont ne correspond au symbole du dé, le joueur a de la chance et ne doit retirer aucune pièce.

Mais s'il a utilisé une des pièces figurant sur le dé, il doit la restituer. Au premier tour de dé, si c'est la vague qui est obtenue, le joueur doit de nouveau lancer le dé pour pouvoir commencer à construire son pont.

### Fin de la partie

Le joueur qui réussit à construire un pont jusqu'à l'île en premier en juxtaposant correctement cinq pièces, doit de suite poser son pirate sur l'île et déterrer le trésor. S'il obtient plus de pièces que nécessaires à l'achèvement de son pont lors du lancer de dé, le joueur doit prendre les pièces dont il a besoin pour compléter son pont. Il laisse les autres pièces dans la pile.



### Variante du jeu: déconstruction des ponts

Dans cette variante, tous les joueurs doivent avoir terminé de construire leur pont. Cette variante est idéale après une partie jouée selon les règles normales. Chaque pont est désormais démonté au fur à mesure des symboles obtenus. Le joueur doit donc enlever de son pont la pièce désignée par le dé. Mais attention ! Seules les pièces se trouvant sur le dessus ou pouvant être retirées librement peuvent être éliminées. Les pièces saillantes ne peuvent pas être ôtées. Si un joueur obtient le symbole « vague », il doit relancer le dé et retirer de son pont le nombre de pièces indiquées. Celui qui a, en premier, démonté son pont, a gagné la partie.



## Variante par équipe

Les enfants jouent par équipe de deux. Nous vous recommandons d'utiliser deux îles voisines pour chaque équipe. Les deux joueurs doivent terminer leur pont ensemble et se rendre ensuite sur l'île en même temps. Le jeu se déroule comme indiqué précédemment. A l'exception suivante: Le partenaire peut utiliser les pièces obtenues par l'autre joueur si celui-ci n'a plus de place sur son pont. Donc observez bien ! Soyez attentifs et concertez-vous.

## Conseils pour les éducateurs et éducatrices



### Expérience des ponts en papier (âge: 4 /5 ans et plus)

Il vous faut le matériel suivant :

- 3 feuilles de papier au format A4
- 2 livres
- 1 grand bloc de construction

Avec les enfants, construisez un pont entre les deux livres avec trois feuilles de papier A4, celui-ci pourra supporter le poids d'un bloc de construction choisi librement. Pliez deux feuilles en accordéon. Placez une feuille A4 pliée en deux entre ces deux feuilles. Puis posez le bloc de construction sur le pont obtenu et vous serez surpris de constater que celui-ci peut facilement supporter le bloc.



### Chasse au trésor (âge: 4/5 ans)

Organisez une chasse au trésor avec votre groupe. Commencez par cacher le trésor et formez un chemin menant au trésor avec des petits morceaux de papier et de courtes énigmes. Se tromper de chemin rendra la recherche encore plus excitante. Vous pouvez aussi utiliser une carte au trésor avec différentes étapes et points de destination (sans utiliser cette fois de petits morceaux de papier). Ainsi, vous renforcez l'esprit d'équipe et le sens de l'initiative des enfants.



### Expérience de vacances (âge: 4 ans et plus)

Lors du cercle matinal, demandez aux enfants où ils sont déjà partis en vacances. Sont-ils déjà allés sur une île ? Comment s'est passé le vol pour s'y rendre ? Il s'agissait peut-être également d'un voyage en voiture. Ils pourront ainsi faire de nombreuses découvertes. Demandez aux enfants de partager leurs expériences de vacances. Vous pouvez aussi apporter des photos de vacances et partager les histoires les plus drôles avec les autres enfants.

## Conseils pour les parents

Les pirates et trésors sont particulièrement intéressants pour les enfants. Laissez votre enfant raconter une belle histoire de pirates. Plongez avec votre enfant dans le monde des pirates et partez ensemble à la recherche du trésor. Découvrez avec votre enfant comment les ponts ont été construits. Ce type d'expérience est utile. Vous pouvez consulter à ce sujet les conseils pour les éducateurs et les éducatrices concernant l'expérience scientifique (pont en papier). Vous pouvez aussi observer la disposition et la stabilité des éléments lors de la construction. Pour un mur, les briques doivent être juxtaposées les unes au-dessus des autres. Laissez votre enfant mettre la main à l'ouvrage.