

La mission de ThinkFun : mettre le turbo à votre cerveau !

ThinkFun® est le leader mondial en matière de jeux amusants destinés à exercer et aiguïser vos neurones : vous ne pourrez plus vous en passer ! Qu'il s'agisse d'éveiller les jeunes esprits ou d'amuser toute la famille, les jeux et applications mobiles ThinkFun vous font réfléchir en vous faisant sourire.

"Like" ThinkFun sur  Suivez ThinkFun sur 

www.ThinkFun.com



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA

© 2010 ThinkFun Inc. Tous droits réservés. FABRIQUÉ EN CHINE, 104. #7930-FR. IN01.



Manuel d'instructions et guide parental

Panique à la Cantine!

Tourne, trouve et empile!



ÂGE
À partir de 4 ans
2 à 6 joueurs

Panique à la Cantine!

Tourne, trouve et empile!

Une fringale de distraction ?

Apportez Panique à la cantine ! à la table et servez à vos invités un défi d'association d'images où les pions s'empilent à toute vitesse : les joueurs de tous âges se précipiteront pour avoir du rab' ! Le joueur qui trouve et empile le plus de Pions Casse-croûte sur son plateau l'emporte !

Saisissez l'occasion de discuter des groupes alimentaires auxquels appartiennent tous les casse-croûtes et de demander lesquels sont les plus sains. À la fin de la partie, demandez aux joueurs de classer leurs pions en groupes alimentaires.

- 6. Entraînez-vous à faire des comparaisons :** à la fin de la partie, au lieu de compter les pions pour savoir qui a gagné la partie, essayez plutôt de comparer les piles. Demandez à chaque enfant d'empiler tous les pions qu'il a remportés durant la partie. Ensuite, on place côte à côte toutes les piles pour voir lequel d'entre eux a la plus haute. Vous pouvez les aligner de la plus courte à la plus longue, et c'est cette dernière qui l'emporte ! Non seulement cela permet d'apprendre aux enfants à faire des comparaisons, mais c'est un excellent exercice de dextérité manuelle !
- 7. Encouragez le fair-play :** les jeunes joueurs commencent probablement juste à sortir du stade du jeu parallèle et à apprécier la compétition. Jouer à son tour, patienter et fêter la victoire d'autrui, ce sont des choses qui s'apprennent ! Panique à la cantine ! aide les joueurs à expérimenter ces hauts et ces bas dans un environnement amusant.
- 8. Engagez toute la famille !** Bien que Panique à la cantine ! soit particulièrement conçu pour répondre aux besoins pédagogiques des jeunes enfants, le jeu est amusant à tout âge ! La rapidité des parties et les deux niveaux de compétition en font une excellente activité à partager en famille.
- 9. Amusez-vous !** Les joueurs de tous âges s'amusez lorsqu'ils jouent à Panique à la cantine ! Le plateau à manivelle ajoute un élément tactile fantastique aux parties. Nous espérons que Panique à la cantine ! vous procurera des heures de rire et d'apprentissage, à vous et à toute votre famille !



Contient :

- 1 plateau à manivelle ;
- 1 manivelle (avec deux bouchons) ;
- 66 pions Casse-croûte double face ;
- 6 assiettes double face.

Guide parental de Panique à la cantine !

Vous risquez d'être surpris d'entendre votre enfant de quatre ans s'exclamer : « il me faut un poivron vert ! », mais pendant un tour de Panique à la cantine !, ce genre de cri est monnaie courante, et ce n'est qu'un des nombreux détails qui le rendent si attachant ! Panique à la cantine ! est un jeu amusant et rapide qui aide les enfants à acquérir des capacités pratiques comme l'association d'objets, la réflexion rapide et la coordination entre l'œil et la main.

Il est indispensable de rester concentré et vigilant pour gagner la partie, et cela devient vite une seconde nature pour les jeunes enfants. Panique à la cantine ! aide à développer des capacités motrices importantes. Tourner la manivelle et saisir les pions pour les empiler ensuite améliore la coordination entre l'œil et la main. Même les enfants plus âgés découvriront que plus leur dextérité manuelle et leur sens de l'équilibre s'améliore, plus il devient facile de s'emparer des pions Casse-croûte et de bâtir leurs piles de nourriture !

Toutefois, l'essentiel, c'est que Panique à la cantine ! donne aux enfants l'occasion d'interagir et de rivaliser les uns avec les autres dans un environnement pédagogique passionnant.

Quelques astuces pour tirer profit de Panique à la cantine ! avec votre enfant :

1. **Apprenez à connaître le jeu :** il est très utile aux jeunes enfants de se familiariser avec tous les accessoires du jeu avant de commencer la partie. Ils se rendront sans doute compte que charger les pions Casse-croûte dans la manivelle peut constituer un jeu en soi.

2. Favorisez la mémoire et la capacité de concentration : encouragez les enfants à observer les images de leurs assiettes avant le début du jeu. Ainsi, ils pourront se concentrer sur celles qu'ils devront trouver sur le plateau quand la partie commencera. Une bonne façon d'aider un enfant à mémoriser de multiples images consiste à lui demander d'imaginer une histoire mettant en scène chacune de celles-ci. Vous pouvez y parvenir en lui demandant de penser à un repas qui rassemblerait toute la nourriture de leur assiette.

3. L'assiette qui tourne : si les enfants ont du mal à placer correctement leurs pions de nourriture sur leurs assiettes, essayez cette variante coopérative. Utilisez une seule assiette pour tout le groupe, faites tourner la manivelle et demandez aux enfants de faire une association chacun leur tour. Une fois qu'ils ont trouvé une image qui correspond, demandez-leur de vous montrer où placer le pion en question sur l'assiette. Amusez-vous ! Tous ensemble, essayez de découvrir jusqu'où vous parviendrez à empiler les pions sans qu'ils tombent !

4. Nomme, prends, retourne ! Ces trois mots simples, « nomme, prends, retourne », rappelleront aux enfants que pendant la partie, ils devront se souvenir 1. De nommer les pions à associer, 2. De prendre les pions et 3. De les retourner sur leur assiette. Faites les fous ! Demandez-leur d'inventer une action pour chaque mot et laissez-les la mimer !

5. Les groupes d'aliments : vous remarquerez que Panique à la cantine ! contient des casse-croûtes issus des cinq groupes d'aliments.



Source: USDA www.ChooseMyPlate.gov

Capacités d'apprentissage :

- association ;
- identification visuelle ;
- concentration et mémoire ;
- observation et perception ;
- compétences motrices et coordination ;
- capacité à suivre les instructions ;
- capacité à jouer à son tour ;
- concept de vainqueur et de perdant.

9. À tout moment durant la partie, si quatre pions identiques ou plus sont restés non réclamés sur le plateau, n'importe quel joueur peut crier « Gombo ! » avant le prochain tour de manivelle. Quand on crie Gombo, les pions identiques sont retirés du plateau et replacés dans la poignée de la manivelle.



10. Le jeu continue et les joueurs tournent, associent, empilent et vident leurs assiettes jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun pion dans la poignée de la manivelle et qu'aucun joueur ne puisse plus effectuer d'association.
11. Les joueurs comptent tous les pions Casse-croûte qu'ils ont rassemblés durant la partie. Celui qui en a le plus est déclaré vainqueur !
12. Lors de la prochaine partie, c'est le vainqueur qui sera chef cuisinier.

Au sujet des concepteurs

Panique à la cantine ! a été conçu et développé par RothsChild Design et Theora Design. Omri Rothschild de RothsChild Design invente, crée et conçoit des jeux et des jouets depuis plus de 25 ans. Theora Design est une entreprise familiale dirigée par Ora et Theo Coster en collaboration avec leurs fils Boaz et Gideon. Theora Design a mis sur le marché plus de 150 jouets, jeux et puzzles, y compris de grands succès ThinkFun comme Zingo !®, S'Match !® et Flipover !™.

INSTRUCTIONS

Votre but :

Rassembler le plus de pions Casse-croûte en les associant sur votre assiette.

Mise en place :

1. Retirez les bouchons de la manivelle, éparpillez les pions Casse-croûte et mélangez-les bien.
2. Insérez l'extrémité étroite de la manivelle dans le trou du plateau.
3. Chargez les pions Casse-croûte dans la poignée de la manivelle.
4. Placez le plateau à manivelle au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent le voir et y accéder facilement.
5. Chaque joueur choisit une assiette. Les assiettes ont deux faces afin d'offrir deux niveaux de jeu. La face visible des assiettes de tous les joueurs doit être de la même couleur.



FACE BLEUE : de ce côté, la compétition est AMICALE. Ces plateaux comportent quatre emplacements où placer des pions Casse-croûte, ainsi qu'un emplacement « joker » au milieu. Quand cet emplacement n'est pas occupé par un pion, il sert de joker et on peut y placer n'importe quel pion Casse-croûte. Une fois qu'un pion Casse-croûte est posé sur l'emplacement joker, les associations se font de la façon habituelle, comme décrit dans la section « Comment jouer ».

FACE ROUGE : de ce côté, la compétition est ACHARNÉE. Ces plateaux comportent quatre emplacements où placer les pions Casse-croûte, mais aucun emplacement joker.



Comment jouer

1. Un joueur peut faire office de « chef cuisinier » et remplir le plateau rotatif, ou sinon, les joueurs se le passent à chaque tour. Nous vous recommandons de choisir un adulte ou un enfant plus âgé comme premier chef cuisinier.
2. Le chef fait un tour de manivelle complet jusqu'à ce qu'elle revienne à sa position de départ. Ce mouvement remplit les sept emplacements du plateau de pions Casse-croûte.
3. Quand un joueur voit un pion qui correspond à une image sur son assiette, il **nomme à haute voix** le casse-croûte représenté et s'empare du pion.

NOTE : les joueurs doivent prononcer le nom du pion avant d'avoir le droit de le prendre. Si deux joueurs **nomment** le pion en même temps, c'est le premier à le saisir qui l'emporte. **Les joueurs doivent attendre que le chef cuisinier ait fini de tourner la manivelle avant de prononcer le nom des pions.**

6

4. Une fois qu'un joueur s'est emparé d'un pion, il le retourne et le pose sur son assiette afin que l'image du **casse-croûte** représenté soit placée face contre celle à laquelle il correspond. C'est donc l'autre face du pion, celle qui affiche une image différente, qui est désormais visible à cet emplacement du plateau, et le joueur a donc un nouveau casse-croûte à rechercher.



5. Les joueurs continuent à empiler les casse-croûte sur leurs plateaux.
6. Quand plus aucun joueur ne peut faire d'association ou quand les sept emplacements du plateau rotatif sont vides, le chef cuisinier effectue un nouveau tour de manivelle complet pour les remplir. Les joueurs recommencent alors à nommer les pions et à les placer sur leurs assiettes.

NOTE : quand vous rechargez le plateau rotatif, laissez les pions Casse-croûte qui n'ont pas été réclamés en place. Seuls les emplacements vides seront remplis.

7. Si le plateau rotatif vient d'être rempli et qu'aucun joueur ne peut plus faire d'association (personne ne réclame aucun des sept pions), les joueurs nettoient leurs assiettes en retirant les pions et en les mettant soigneusement de côté, en pile. Les joueurs continueront ensuite à ajouter des pions Casse-croûte à leur pile au fur et à mesure de la partie, et s'en serviront pour faire le décompte des scores à la fin. Si les joueurs sont incapables de faire des associations une fois leurs assiettes nettoyées, les sept pions du plateau doivent être replacés dans la poignée de la manivelle pour que de nouveaux pions puissent être distribués.
8. Quand toutes les assiettes ont été nettoyées, le chef cuisinier annonce « Panique à la cantine ! » et le jeu reprend en utilisant les images d'origine de l'assiette et les sept pions actuellement posés dans le plateau.

7