

# ≈ LE BATEAU DE NINA ≈

**ALBUM DE LITTÉRATURE :** Le bateau de Nina, Cécile DALNOKY, Editions du Coprin

**NOMBRE DE JOUEURS :** 3

**MATÉRIEL :**

- le plateau de jeu avec l'échelle de Beaufort
- le pion « Nina » et le bateau
- les trios de cartes rouges « affaires principales »
- les trios de cartes bleues « affaires secondaires »



*Nina*

**BUT DU JEU COOPÉRATIF :**

Tous les joueurs gagnent si Nina parvient à accoster sur l'île en bateau sans avoir été basculée par le vent parvenu au degré 12 de l'échelle de Beaufort.

**OBJECTIF COMMUN :**

Acheminer le pion « Nina » et le bateau de son domicile/port à l'île tout en rassemblant ses six affaires principales (doudou, biscuits, biberon, bouée, livre, ciré) dans son carton/bateau puis éventuellement quelques affaires secondaires.

**ADVERSITÉ :**

C'est le vent : il menace de faire basculer le pion « Nina » et son bateau.

Sa force est évaluée selon l'échelle empirique de Beaufort, du degré 0 à 12.

**FORME DE L'ADVERSITÉ :**

Une échelle abstraite graduée de 0 à 12 correspondant à l'échelle de Beaufort avec, en parallèle, une représentation imagée fléchée du vent indiquant le degré de force.

**FORME DU JEU :**



- plateau avec parcours fixe à sens unique (départ/domicile ; fin/île)
- assemblage de trois cartes illustrées identiques (affaires de Nina)
- insertion des cartes dans le bateau de Nina

## DÉROULEMENT :

1. Les joueurs placent le pion « Nina » et le bateau au départ représenté par la chambre de Nina. De même, le vent est indiqué sur l'échelle de Beaufort par le degré initial 0. Les cartes rouges des « affaires principales » de Nina sont retournées, faces cachées.
2. Un premier joueur retourne une carte puis le joueur suivant retourne une autre carte.
  - si les deux cartes sont différentes, la force du vent augmente de 1 degré sur l'échelle de Beaufort ; les cartes sont ensuite à nouveau retournées,
  - si les deux cartes sont identiques, le pion « Nina » et le bateau avancent d'une case « pelouse » en direction de l'île et la troisième carte est retournée :
    - si la troisième carte est différente aux deux premières, les trois cartes sont à nouveau retournées, le pion « Nina » et le bateau ayant déjà avancé d'une case « pelouse »,



- si la troisième carte est identique aux deux premières, les trois cartes sont rassemblées et introduites dans le bateau de Nina comme si, par analogie avec l'histoire, Nina rassemblait ses affaires destinées à son voyage,
3. Poursuivre le jeu en recommençant ces étapes à tour de rôle jusqu'à la fin mais si toutes les cartes rouges des « affaires principales » de Nina sont rassemblées avant l'arrivée de Nina sur l'île ou du vent au degré 12 de l'échelle de Beaufort, continuer le jeu de façon similaire avec les cartes bleues des « affaires secondaires ».

## PRINCIPE DE JEU :

Les joueurs ont la possibilité de s'entraider lors de la phase du retournement des cartes en émettant tout avis au joueur sur la désignation des cartes à choisir.



*Naviguez bien avec les élèves de CP-CE1 de l'école élémentaire de Roullours !*