

NOTICE DE JEU

Titre : La cité des lutins

Auteurs : Tanja Engel et Barbara Schyns

Illustrateur : Anja Wrede **Graphisme :** Bluguy München

Langue : français - néerlandais

Edition : Tilsit - Kosmos

Collection : -

Code barre commercial : 5413407040541

Description matérielle (format), illustration, prix

Grande boîte de jeu (environ 30x30cm)

Environ 33 € (épuisé – à chercher en brocante ou

À emprunter en ludothèque)



Inventaire

- 30 blocs de construction en bois de formes et de couleurs différentes (jaune, orange, rouge et mauve)
- 12 blocs bleus
- 3 dés à faces multicolores + 1 dé orange
- 12 cartes de construction en carton double face
- Règle du jeu en français et en néerlandais

Caractéristiques du jeu, nombre de joueurs, public visé, durée de la partie

Nombre de joueurs : idéalement entre 2 et 4 joueurs (possible jusqu'à 6)

Public visé : à partir de 4 ans

Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Principe du jeu

Jeu n° 1 : Tous ensemble contre le gnome

Les lutins s'unissent pour construire les maisons de leur cité à l'aide des cartes « maisons » et des dés de couleurs qui leur indiquent les pièces à prendre (formes et couleurs). Attention, quand le dé tombe sur le bleu, c'est le gnome qui édifie sa tour et qui détruit parfois les maisons inachevées. Les lutins doivent s'unir pour terminer leur cité avant que le gnome ne termine sa tour !

[Jeu n° 2 : Le gnome seul contre tous

Variante où un des joueurs est le gnome]

Classification ESAR – indexation

Facette A : **A 409** Jeu mathématique (car le jeu fait appel à des compétences liées à la géométrie parce qu'il faut faire des liens entre la forme et la position des pièces pour construire une maison) – **A 404** (car il s'agit d'un jeu d'adresse impliquant des tâches motrices spécifiques nécessitant le contrôle des doigts et de la main) – [**A 403** (Si on considère la construction du village comme un « parcours », une progression vers un but ultime, avec des consignes permettant de faire progresser, de ralentir, etc., je pense que nous pouvons attribuer la cote A 403)]

Facette B : **B 308** (différenciation spatiale : dessus, dessous,...) – **B 305** (différenciation de formes par la distinction de la forme nécessaire pour construire la maison) – **B303** (différenciation de couleurs)

Facette C : **C 302** (discrimination visuelle des caractéristiques telles que les couleurs et les formes) – **C 311** (coordination œil-main permettant de coordonner la perception visuelle à un mouvement de manipulation) – **C317** (créativité productive car il s'agit de construire une maison selon un modèle avec comme contraintes les formes et les couleurs)

Facette D : **D 402** (Jeu coopératif car tous les joueurs ont un but commun et gagnent ou perdent ensemble contre un adversaire commun – il est également compétitif car chacun construit ses maisons avant d'aider les autres à construire les leurs pour terminer le village)

Facette E : à mon sens aucune compétence langagière n'est nécessaire pour ce jeu.

Résumé d'analyse – compétences et intérêt de l'objet

Ce jeu est ludique et amusant. La construction des maisons de la cité par les différents joueurs permet de voir peu à peu la cité prendre forme. Le gnome qui peut détruire une maison et qui construit lui aussi sa tour provoque un peu de suspense dans le jeu et motive les joueurs à avancer pour l'empêcher de gagner.

Jeu collaboratif par excellence (le but final est de gagner ensemble contre le gnome), il n'empêche pas un côté compétitif car chaque joueur a ses propres maisons à construire. Vers la fin du jeu, quand il reste peu de pièces, si le joueur ne sait pas construire ses propres maisons (il n'y a plus la couleur ou la forme nécessaire pour lui) ou s'il les a terminées, vient la collaboration car il a intérêt à aider les autres à terminer leurs maisons pour finaliser la cité avant que le gnome n'ait construit sa tour.

Ce jeu travaille les couleurs et les formes, ainsi que les combinaisons géométriques (construction de maisons à partir de plusieurs blocs selon le modèle).

Il permet aussi de travailler la motricité fine, la manipulation d'objets et la coordination œil-main. Les pièces en bois sont assez grandes pour les tout petits mais aussi pour des enfants ayant de la dyspraxie ou un handicap moteur. Je le recommande particulièrement pour ce public particulier.

Analyse de la qualité du matériel

Le jeu est d'excellente qualité. Les pièces sont en bois plein et robustes. Les cartes sont en carton très épais. C'est assurément un jeu « durable » et de bonne confection.

La grandeur des pièces en bois est appréciable et permet une préhension pour de tous jeunes enfants et pour des personnes avec des troubles de la motricité fine.

Les pièces en bois, peintes en différentes couleurs, sont jolies, ainsi que les illustrations des cartes de jeu. Les maisons construites, réunies en cité, donnent progressivement un bel ensemble.

Le jeu véhicule une valeur positive : la coopération.

Le rapport qualité-prix est bon : le prix n'est pas excessif face à la durabilité et à l'intérêt de ce jeu.

Commentaires

La variante « Le gnome seul contre tous » ne présente pas de réel intérêt et introduit la compétition alors que c'est un très agréable jeu de coopération à l'origine.

Les cartes de constructions ont deux faces : l'une avec une construction imposée (en 3 ou 4 blocs), l'autre avec une construction imaginaire (en 7 blocs). Cette deuxième face me semble peu pertinente à nouveau car le nombre de blocs dans le jeu est insuffisant pour cette variante (40 – donc 5 maisons maximum).

Si ce jeu devait être réédité, je recommanderais d'ajouter une dizaine de blocs supplémentaires car les 40 blocs permettent tout juste de construire les 12 maisons prévues (et 5 dans la version imaginaire). A la fin du jeu, il est parfois difficile d'obtenir les derniers blocs nécessaires pour terminer les maisons.

Il est possible d'adapter les règles du jeu pour simplifier ou faire durer le jeu : par exemple en ne construisant que 8 ou 10 maison, ou en jouant avec 2 dés plutôt que 3, ou en décidant que le gnome détruit non pas une mais toutes les maisons inachevées, etc.

Thèmes ou mots-clés

Construction – Lutin – Formes et couleurs

Analyste

Bénédicte De Meyer