



2-4 ÂGE 6+

# LA MATINÉE DES MONSTRES

**Un jeu amusant et  
divertissant qui stimule :**

- L'attention
- Le raisonnement logique
- La discrimination visuelle
- La vitesse d'exécution
- Le langage expressif



## RÈGLES DU JEU

**But du jeu :** Être le premier à récupérer ses 5 monstres  
en prenant part aux différents jeux.

# LUDO

Ludo est un petit personnage qui adore s'amuser. Son rôle est de s'assurer du bon déroulement du jeu et de proposer différentes variantes afin de rendre chaque partie des plus amusantes! Il vous guidera tout au long du jeu pour vous donner des précisions et vous proposer des choix.



# MÉNINGE

Méninge est un personnage très intelligent. Son rôle est de prodiguer des conseils éducatifs afin d'optimiser l'utilisation du jeu. Il sera l'allié des parents, des enseignants et des professionnels qui souhaitent maximiser les occasions d'apprentissage en cours de partie.



## LE JEU

C'est la folie matinale dans le « Labo-dortoir » des monstres. Ceux-ci doivent se laver, déjeuner et se déguiser avant de partir pour l'école. Certains petits monstres espiègles se sont cachés pour échapper à la routine du matin. Prenez part aux différents jeux et planifiez bien vos tours afin d'être le premier à rassembler votre troupe de monstres au grand complet, soit **3 Bouboules**, **1 Morveux** et **1 Prout**.

### NOTE:

Pour une partie de courte durée ou pour les joueurs débutants, utilisez les éléments du jeu identifié d'un bocal vert.



## PRÉPARATION

- 1 Assemblez les planches « Labo-dortoir » et disposez-en une devant chaque joueur (du côté approprié à son niveau de difficulté).
- 2 Distribuez à chacun des joueurs les 5 monstres de la couleur de leur planche et 2 supports à cartes.
- 3 Placez le contenant de céréales, les jetons et le « Lavoir des monstres » (planche ronde) à la portée de tous.
- 4 Distribuez une carte « Prout » et une carte « Morveux » (du niveau approprié) à chaque joueur. Celui-ci doit les placer dans les supports à cartes devant son espace de jeu **sans les regarder**.



### ATTENTION!

Il est important de ne pas regarder vos cartes. Seuls les autres joueurs doivent pouvoir voir leur contenu.





## DÉROULEMENT

- 1 Le joueur le plus jeune ou le plus espiègle débute la partie.
- 2 Le tour d'un joueur débute par l'annonce du jeu auquel il souhaite jouer, soit « Le bain des monstres », « Le déjeuner des monstres », ou « La garde-robe des monstres ». (À chaque tour le joueur est libre de choisir un nouveau jeu.)
- 3 Il joue ensuite son tour pour ainsi progresser dans le jeu sélectionné et se rapprocher de son objectif de récupérer un monstre, ou encore compléter le jeu et ainsi obtenir le monstre associé à ce jeu pour le placer sur sa planche.
- 4 On passe ensuite au joueur suivant.

### NOTE:

Les différents jeux peuvent nécessiter plusieurs tours afin de récupérer un monstre. Par exemple, pour obtenir une Bouboule, un seul essai peut être nécessaire alors que pour l'obtention d'un Prout ou d'un Morveux, il faudra s'armer de patience et jouer plusieurs tours de jeu.



## LES JEUX

Les joueurs doivent choisir à chacun de leur tour auquel des trois jeux ils souhaitent jouer. Ils peuvent, par exemple, lors d'un tour, poser une question pour progresser dans le jeu « La garde-robe des monstres » pour ensuite, le tour d'après, essayer de récupérer une Bouboule au jeu « Le bain des monstres » et ainsi de suite.

Quel niveau de difficulté devriez-vous choisir?



## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur récupère ses **5 monstres** (3 Bouboules, 1 Morveux et 1 Prout).



BOUBOULES



MORVEUX



PROUT

APPRENTI MONSTRE

MONSTRE EXPERT



## LES NIVEAUX

La matinée des monstres propose 2 niveaux de difficulté. Afin de favoriser la réussite de l'enfant et ainsi l'encourager à poursuivre ses efforts, il est conseillé de débiter par le niveau Apprenti monstre (éléments du jeu identifiés d'un bocal vert). Une fois le jeu bien maîtrisé, poursuivez avec le niveau Monstre expert (bocal rouge).

# LES MONSTRES



## LES BOUBOULES

*On les retrouve dans le jeu «Le bain des monstres».*

Les Bouboules sont des petits monstres qui adorent l'eau. Chaque matin, elles se lavent dans le «Lavoir des monstres». À première vue, elles se ressemblent beaucoup. Mais en les observant bien, on remarque qu'elles sont toutes différentes. Aurez-vous l'oeil assez vif pour retrouver les bonnes Bouboules?



Lavoir des monstres



## LES MORVEUX

*On les retrouve dans le jeu «Le déjeuner des monstres».*

Les Morveux sont des monstres plutôt nonchalants. Le matin, ils sont très difficiles à réveiller et, une fois debout, ils ne veulent rien faire avant d'avoir déjeuné. Vous devrez donner beaucoup de céréales à votre Morveux pour réussir à le faire sortir de son éprouvette qui lui sert de lit.



## LES PROUTS

*On les retrouve dans le jeu «La garde-robe des monstres».*

Les Prouts sont des monstres qui adorent faire des plaisanteries et se déguiser. Chaque matin, ils se choisissent un nouveau costume dans la garde-robe et se déguisent pour aller à l'école. Pourrez-vous démasquer votre Prout?





# LE BAIN DES MONSTRES

## LES BOUBOULES

Ce jeu travaille l'attention, la discrimination visuelle et la vitesse d'exécution.



*(Vous aurez besoin du «Lavoir des monstres», des 3 dés et d'un chronomètre, soit un téléphone, une minuterie, etc.)*

**BUT DU JEU :** Retrouver la bonne Bouboule dans le «Lavoir des monstres», et ce, en 10 secondes.

Le joueur qui a sélectionné ce jeu lance les 3 dés qui indiquent les caractéristiques du monstre à retrouver. Il a ensuite 10 secondes pour trouver la Bouboule correspondant aux caractéristiques indiquées sur les dés. Lorsqu'il a trouvé la Bouboule, il crie «savon» en la pointant sur la planche «Lavoir des monstres». Si la réponse proposée par le joueur est bien celle correspondant aux caractéristiques indiquées par les dés, il récupère instantanément l'une des trois Bouboules de sa troupe. **ATTENTION!** Si le temps est écoulé ou si le joueur ne pointe pas la bonne Bouboule, son tour de jeu prend fin. Il lui faudra réussir ce jeu trois fois afin de récupérer ses **3 Bouboules** en fuite.

### LES DÉS



**Couleurs :** Il y a 6 couleurs de Bouboules différentes (vert, turquoise, rouge, rose, mauve et bleu).



**Yeux :** Il y a 3 types de yeux différents (ouverts, regard vers le bas et à demi-fermés).



**Accessoires :** Il y a 3 accessoires différents sur la tête des Bouboules (mousse de bain, bonnet de douche et serviette).



Avant de jouer la première fois, apposez les collants sur les dés comme indiqué ci-dessus.



Quelques astuces  
pour favoriser  
la réussite!

La planche «Lavoir des monstres» présente deux surfaces différentes : Apprenti monstre (bocal vert) et Monstre expert (bocal rouge). Choisissez le côté approprié afin de favoriser la réussite de l'enfant. Si vous voyez que le temps de 10 secondes ne convient pas au joueur, augmentez-le à 15 secondes. De cette manière, l'enfant pourra s'améliorer, sans toutefois se décourager après plusieurs tours de jeu non réussis.



# LE DÉJEUNER DES MONSTRES

## LES MORVEUX

Ce jeu travaille la capacité à résoudre des problèmes et le raisonnement logique.

*(Vous aurez besoin des céréales, d'une \*carte « Morveux » et des jetons colorés.)*

**BUT DU JEU :** Trouver la couleur de chaque élément de l'habillement de son Morveux.

Le joueur doit tenter de deviner les couleurs de l'habillement du Morveux illustré sur sa carte (carte placée devant son espace de jeu). Il fait une tentative en choisissant 3 jetons (ou 2 selon le niveau) de la couleur de son choix (bleu, vert, rouge) qu'il place sur la première éprouvette de sa planche de jeu. Ex. : Je crois que mon monstre porte un masque bleu, un chandail vert et des pantoufles bleues. Le joueur à sa gauche indique si les couleurs choisies sont celles de l'habillement du Morveux de la carte en déposant au-dessus de l'éprouvette le nombre de céréales correspondant au nombre de bonnes réponses (bonne couleur de jeton sur le bon élément). Si le joueur n'obtient aucune céréale, c'est qu'aucune couleur n'a été correctement placée. Si le joueur obtient 3 céréales, c'est qu'il a trouvé la parfaite combinaison et il récupère donc son Morveux. S'il obtient 1 ou 2 céréales, il devra essayer de trouver quelles couleurs sont bien placées et au tour suivant poursuivre ses efforts en proposant une nouvelle combinaison afin de s'emparer éventuellement de son Morveux. **ATTENTION!** Si le joueur n'a pas réussi à trouver la combinaison parfaite et que toutes ses éprouvettes sont utilisées, il doit piger une nouvelle carte et recommencer le processus.

*\*Assurez-vous d'avoir une carte « Morveux » devant votre espace jeu, dont la réponse est visible par les autres joueurs.*

Choisissez le niveau de difficulté approprié pour chaque joueur!



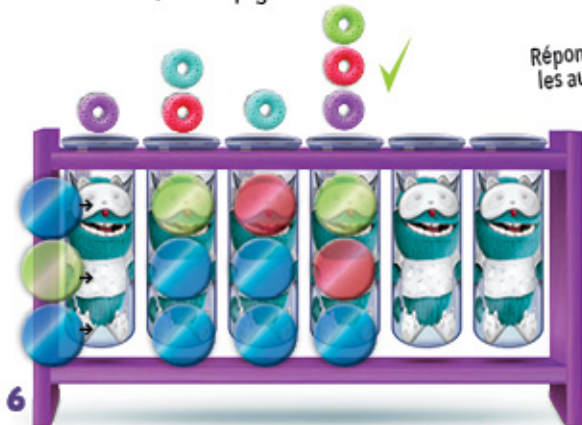
Pour débiter, il est suggéré de prendre une carte Apprenti monstre afin de s'habituer au fonctionnement du jeu. Pour plus de défi, on peut passer au niveau Monstre expert!



**Apprenti monstre :**  
2 couleurs à trouver (masque et chandail).



**Monstre expert :**  
3 couleurs à trouver (masque, chandail et pantoufles).



Réponse visible par les autres joueurs.





# LA GARDE-ROBE DES MONSTRES

## LES PROUTS

Ce jeu travaille le langage expressif et le sens de la déduction.

(Vous aurez besoin des **céréales** et d'une **\*carte « Prout »**.)

**BUT DU JEU :** Trouver le déguisement que porte son Prout.

Le joueur pose **une question** se répondant par **OUI** ou **NON** pour parvenir à deviner ce que porte le monstre Prout de sa carte (carte placée devant lui). Ex. : Est-ce que mon Prout porte des lunettes fumées? Le joueur à sa gauche répond aux questions par l'affirmative ou par la négative selon la carte du joueur. Au fil des questions qu'il pose et des réponses qu'il reçoit, le joueur élimine des éléments de la garde-robe en posant des céréales dessus. Lorsqu'il croit avoir trouvé le déguisement complet de son Prout (il lui reste un seul élément par catégorie), il peut alors valider sa réponse à la fin de son tour de jeu. Si le joueur a la bonne réponse, il récupère son Prout. **ATTENTION!** Si le joueur se trompe, il pourra tenter une nouvelle réponse lors de son prochain tour de jeu. Après 2 tentatives échouées, il devra toutefois piger une nouvelle carte et recommencer le jeu.

Si vous souhaitez raccourcir la durée du jeu, il est conseillé de prendre les cartes Apprenti monstre.



### Apprenti monstre :

3 éléments de costume à trouver (chapeau, lunettes et accessoire au cou).



### Monstre expert :

5 éléments de costume à trouver (chapeau, lunettes, accessoire au cou, accessoire au poignet et chaussures).



*\*Assurez-vous d'avoir une carte « Prout » devant votre espace jeu, dont la réponse est visible par les autres joueurs.*



# DIVISION DE LA GARDE-ROBE

MONSTRE EXPERT

APPRENTI MONSTRE

TÊTE



YEUX



COU



POIGNET



PIEDS



CE JEU  
CONTIENT :

4 planches « Labo-dortoir » (8 morceaux)

1 « Lavoir des monstres »

3 dés plats (18 autocollants)

Règles du jeu

8 supports à cartes

60 cartes de jeu (30 cartes « Prout », 30 cartes « Morveux »)

140 céréales dans un contenant de rangement

(35 rouges, 35 vertes, 35 bleues, 35 mauves)

90 jetons colorés (30 rouges, 30 verts, 30 bleus)

20 monstres (12 Bouboules, 4 Morveux, 4 Prouts)

