



Spielanleitung · Instructions
Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Trubel auf dem Bauernhof



Hurly-burly on the Farm · Paulo à la ferme · Vrolijke drukte op de boerderij
Lio en la granja · In giro per la fattoria

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013



Collection de jeux sonores

Paulo à la ferme

Une collection de jeux sonores avec de vrais cris d'animaux pour 1 à 5 joueurs de 3 à 8 ans.

Idée : Kristin Mückel
Illustration : Stefanie Kläßen
Durée d'une partie : env. 10 minutes pour chaque jeu

Paulo le chiot vient d'arriver à la ferme de Jean le fermier ! Tout excité, il saute du tracteur et part sans plus attendre à la découverte de son nouvel environnement. Quels autres animaux vivent à la ferme ? Partez avec Paulo à la rencontre des différents animaux de la ferme et découvrez comment ils l'accueillent par leurs cris !

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 plateau de jeu avec 8 boutons sonores (notes de musique),
1 chiot Paulo, 7 cartes de la ferme, 9 étoiles, 1 dé, 1 règle du jeu

Indication: Un petit interrupteur pour allumer et éteindre se trouve sous le plateau de jeu.



1. Jeu : Bonjour !

Un jeu de dé coopératif pour 1 à 5 joueurs.

Paulo souhaite rendre visite à chacun des animaux de la ferme. Réussirez-vous à l'accompagner jusqu'aux différents animaux et à revenir au tracteur avant qu'il ne fasse nuit et que toutes les étoiles se soient levées ?

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au centre de la table. Posez Paulo sur la grande case du tracteur. Mélangez toutes les cartes de la ferme et empilez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu. Retournez la carte du dessus : elle indique le premier endroit que Paulo doit visiter. Différents animaux sont représentés sur certaines cartes. Le lieu de la visite et le son correspondent toujours à l'animal représenté dans le coin inférieur droit de la carte. Préparez les étoiles et le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Appuie sur la note de musique près de Paulo : il aboie et la partie peut commencer. Ensuite, lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Un, deux ou trois points**

Choisis un chemin et avance Paulo vers l'endroit qu'il veut visiter du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé.

- **Une étoile**

La nuit tombe peu à peu ! Prends une étoile et pose-la sur une des cases d'étoile représentées en haut du plateau de jeu.

FRANÇAIS

Tu as atteint le lieu de la visite ?

Tu as atteint le lieu de la visite quand tu passes par la case jaune correspondante. Tu peux t'arrêter sur cette case même si pour cela, tu dois ne pas utiliser tous les points du dé. Appuie sur la note de musique près de l'animal et découvre avec Paulo son cri de bienvenue ! Retourne ensuite la carte suivante. Si toutes les cartes ont déjà été retournées, tu dois ramener Paulo au tracteur.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine

- dès que Paulo a rendu visite à tous les animaux et qu'il est retourné au tracteur. Le petit chien aboie alors de joie, car vous avez gagné ensemble !

ou

- dès que toutes les cases d'étoile sont occupées. Vous avez malheureusement perdu, il est déjà tard et Paulo doit aller se coucher sans tarder.



2. Jeu : Qui se cache donc ici ?

Un jeu de mémoire sonore pour 2 à 5 joueurs.

Les animaux de la ferme jouent à cache-cache. C'est au tour de Paulo de chercher ses amis. Pour l'aider, les animaux émettent un cri de temps en temps. Aidez Paulo à associer les cris et les animaux correspondants !

Préparatifs

Mélangez toutes les cartes de la ferme et étalez-les, face cachée, au centre de la table. Préparez les étoiles. Vous pouvez ranger le dé dans la boîte, car il ne sera pas utilisé pour ce jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur prend le plateau de jeu. Prends Paulo et donne-le à ton voisin de gauche. Appuie ensuite discrètement sur la note de musique se trouvant près de l'animal de ton choix. Les autres joueurs ne doivent pas voir quel animal tu as choisi ! Le joueur qui a Paulo doit alors trouver la carte représentant l'animal qui a, selon lui, émis le cri.



Attention :

Si le son correspond à un aboiement, tu peux choisir quel animal tu veux trouver !

Nomme à voix haute l'animal, place Paulo devant la carte que tu penses être la bonne et retourne-la.

La carte retournée représente-t-elle le bon animal ?

- **Oui.**
Super ! Tu reçois une étoile en récompense.
- **Non.**
Dommage ! Tu ne reçois malheureusement pas d'étoile, tu auras sûrement plus de chance la prochaine fois.

Retourne de nouveau la carte, une fois que tous les joueurs l'ont vue.

Vous donnez ensuite le plateau de jeu et Paulo aux joueurs suivants, et une nouvelle recherche commence.

Fin de la partie

La partie se termine une fois que toutes les étoiles ont été récupérées. Le joueur qui a le plus d'étoiles gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Inventer et raconter des histoires

Pour 1 à 3 enfants et 1 adulte.

Cette collection de jeux vous permet aussi d'inventer vos propres histoires ! Mélangez toutes les cartes de la ferme et empilez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu au centre de la table. Vous n'avez besoin ni de Paulo, ni des étoiles, ni du dé.

L'enfant le plus âgé retourne la première carte, la montre à tous les joueurs et invente le début de l'histoire en s'inspirant de la carte. Une fois qu'il a terminé, il appuie sur la note de musique correspondante sur le plateau de jeu et pose la carte, face visible. Le joueur suivant retourne alors la carte au-dessus de la pile et invente la suite de l'histoire. L'enfant qui retourne la dernière carte invente la fin de l'histoire. S'il est difficile pour vous d'inventer une histoire, demandez à un adulte de vous aider !

Exemple : Paulo découvre la ferme

Texte : Anna Madouche



« Cocorico ! » Enzo le coq réveille tous les animaux. Aujourd'hui, c'est un jour spécial. Un nouveau venu arrive à la ferme ! Le voilà ! Le tracteur de Jean le fermier tourne déjà à l'angle de la maison.



Jean le fermier saute de son siège et ouvre les bras. Et hop ! Le nouveau venu saute immédiatement. Qui c'est ? Curieuse, Margot la vache sort de l'étable. « Meuh ! » crie-t-elle. « Bienvenue parmi nous mon petit ! »



« Regardez un peu ! » dit Didier le fermier en riant. « C'est Paulo. Soyez gentils avec lui ! » « Mê ! » bêle joyeusement Susie la brebis en lui offrant un trèfle à quatre feuilles en signe de bienvenue.



Paulo court vers un enclos. Mais il y a quelqu'un ici ! Oh ! Cet animal est vraiment grand ! « Hiii ! » hennit l'animal. C'est Willy le cheval ! « Ne trouves-tu pas que mon pré est magnifique ? » demande-t-il fièrement. « Où habites-tu ? »



« Groin groin ! Viens par ici ! » disent Alex, Ben et Sam. Curieux, Paulo court vers les trois cochons qui se mettent à l'éclabousser de boue. Ce n'est vraiment pas gentil !



Paulo a maintenant les poils pleins de boue ! Il gémit tristement. « Coin coin ! Nous allons t'aider à te laver ! » lui disent les canards dans la mare.



« Regarde Paulo ! C'est ta niche », lui dit Jean le fermier. Mais elle est déjà occupée ! « Miaou ! » miaule Léo le chat en ricanant. Il se pousse un peu et Paulo vient se blottir contre lui. Comme c'est confortable ! Cette première journée fut éprouvante. « Bonne nuit Léo ! » murmure Paulo d'une voix fatiguée. « Dors bien Paulo ! » lui répond Léo. Dans la ferme de Didier le fermier, on n'entend bientôt plus que le doux ronronnement de Léo.

Des histoires pour s'endormir en s'amusant

Pour 1 à 2 enfants et 1 adulte.

Déroulement

Un adulte lit le début de l'histoire. Tu peux ensuite choisir à quel animal Paulo doit souhaiter une bonne nuit. Tu choisis alors un animal sur le plateau de jeu et appuies sur la note de musique. L'adulte lit ensuite l'extrait correspondant à l'animal. Les histoires d'animaux peuvent être lues séparément, l'une après l'autre ou dans un ordre différent. À la fin, Paulo va se coucher et découvre une autre surprise.

FRANÇAIS

Dors bien Paulo !

Texte : Lisa Golze



Début

Paulo le chiot



Quelle journée ! Assis devant la maison de Jean le fermier, Paulo le chiot admire le paysage. Le soleil est déjà haut dans le ciel et éclaire tout d'une belle lumière dorée. Paulo trouve que sa nouvelle maison est magnifique. Avant de se coucher, il fait une autre petite balade dans la ferme.

Margot la vache



Paulo passe devant le champ. Ça sent bon le foin frais. Hum ! Mais qu'est-ce que c'est ? Le chiot renifle. Il sait ce que c'est. Après avoir dégusté son trèfle du soir, Margot la vache a fait une grosse bouse. Dort-elle déjà ? Paulo veut vérifier dans l'étable. En regardant par la porte de l'étable, il voit que la vache est bien à l'intérieur. Elle semble rassasiée et contente. Elle a évidemment encore fait une bouse. « Dors bien Margot ! Ouaf ! » lui dit Paulo. « Meuh ! Bonne nuit ! Paulo. À demain ! » Margot est tellement fatiguée que ses grands yeux vifs se ferment tout seuls.

Susie la brebis



Paulo saute dans le grand pré. Il s'arrête un moment pour suivre des yeux quelques nuages qui ressemblent à des agneaux. Le chiot pense alors à Susie. La brebis est-elle encore éveillée ? Quand Paulo regarde dans la bergerie, Susie en est au dernier couplet de sa berceuse : « Dormez bien, mes doux agneaux. Mê ! Mê ! // La bergerie est votre berceau. Mê ! Mê ! Mê ! » bêle Susie. Une fois la berceuse finie, Paulo chuchote : « Bonne nuit, Susie ! » « Dors bien Paulo ! Mê ! » Paulo se dit que Susie bêle à merveille.

Léa la cane



Paulo se rend vers la mare aux canards. Doit-il se mouiller ou pas ? Il se demande si l'eau est froide. « Salut Paulo ! » cancanne Léa la cane dès qu'elle aperçoit le chiot. « Veux-tu passer la nuit parmi nous, coïn coïn ? » Paulo rit : « Non, je veux juste me laver un peu. Je préfère dormir au sec, ouaf ! » Il plonge prudemment sa patte dans l'eau et la retire immédiatement. Oh ! Comme c'est froid ! Léa ne peut s'empêcher de rire. « Bonne nuit Paulo ! », cancanne-t-elle à son nouvel ami qui s'est déjà enfui de peur.

Alex le cochon



Paulo se dirige vers la grange. Jean le fermier est là avec son tracteur ! Peuf peuf ! Le moteur pétarade. Peuf peuf ! ... Groin ! Groin ? Le chien n'en croit pas ses oreilles. Le tracteur vient-il de grogner ? Il aperçoit alors Alex le cochon derrière le tracteur. Le gourmand veut encore une betterave. Paulo dit : « Bonjour Alex, tu as encore faim ? » Alex grogne : « Un cochon aussi a besoin de son dessert ! » « Viens ! » rit Paulo, « je te donne une friandise pour chien ! » Alex est comblé. « Merci Paulo » répond-il en mangeant bruyamment. « Dors bien ! » « Dors bien toi aussi, Ouaf ! » Paulo se réjouit de voir qu'Alex est content.

Enzo le coq



Paulo descend le chemin et regarde autour de lui. Vue de loin, sa niche semble toute petite. Il est impatient de passer sa première nuit dans sa nouvelle maison. Il pense soudain : « Et si je me lève trop tard demain matin ? J'ai tellement de choses à faire ! » Mais il sait déjà qui peut l'aider. « Me promets-tu de me réveiller demain matin, Enzo ? » demande-t-il au coq perché sur le tas de fumier. « Bien sûr mon cher Paulo ! Demain matin, je vais chanter très fort ! Cocorico ! En attendant, je te souhaite une bonne nuit ! » « Bonne nuit à toi aussi ! » lui répond Paulo, soulagé.

Willy le cheval



Paulo passe devant le pré. Où est donc passé Willy le cheval ? « Willyyyy ! », crie Paulo. Personne ne lui répond. Il voit des empreintes de sabot sur le chemin ! Mais qu'est-ce que c'est ? Du crottin de cheval ! Aha ! Paulo le super détective suit les traces. Devine un peu où elles le mènent ? À l'écurie tout au bout du pré ! Paulo passe la tête par la porte et crie encore une fois : « Willyyyy, es-tu là ? Ouaf ouaf ! » « Je suis ici » hennit le cheval. « Demain, je te montrerai mes coins préférés du pré. Dors bien Paulo ! » « Oh super ! Bonne nuit et à demain ! ouaf ouaf ! » Paulo se dit que Willy est vraiment gentil.

Fin

Léo le chat



Le soleil est maintenant couché et la nuit tombe déjà. Paulo retourne à sa niche. Où se cache donc Léo le chat ? Peut-être qu'il l'attend devant la maison du fermier. Quand Paulo arrive, il ne voit Léo nulle part. Paulo est fatigué et se traîne jusqu'à sa niche. Mais qui est là ? Il y a déjà quelqu'un qui ronronne dans la niche. Léo le chat ! Paulo est très content et se blottit contre son nouvel ami. « Dors bien Léo, ouaf ! » « Dors bien Paulo, miaou ! » Le chat se rendort aussitôt. La lune s'est entretemps levée et tout est calme dans la ferme. On n'entend plus qu'Alex le cochon qui dort en grognant doucement.