

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele

Kleine Köche

2+



Kleine Köche • Let's Cook • Apprentis cuistots
Kleine koks • Peque Chef • Piccoli cuochi

Copyright **HABA** Spiele Bad Rodach 2021

Mes premiers jeux

Apprentis cuistots

Trois jeux de cuisine différents et amusants : classer, deviner et exercer sa mémoire, pour 2 à 4 joueurs à partir de 2 ans.

Auteur : Markus Nikisch
Graphisme : Thies Schwarz
Rédaction : Christiane Hüpper
Durée du jeu : 5 à 10 minutes par jeu



Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix car vous allez permettre à votre enfant d'avoir une première approche ludique du jeu de société et de sa règle. Cette notice vous propose de nombreux conseils pour découvrir le matériel de jeu avec lui. En jouant à ce jeu, vous stimulez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la reconnaissance et le classement d'objets, la coordination main-œil, la motricité fine, la mémoire et le langage. Dans les deux premiers jeux, les enfants sont guidés par les règles et doivent simplement classer les légumes à l'aide de questions faciles. Les règles sont expliquées de façon amusante afin de faire entrer votre enfant dans l'univers des jeux de rôle, et ainsi l'aider à mieux comprendre et à mettre en application les instructions du jeu. Le troisième jeu va solliciter en plus leur mémoire. Ils sont ainsi continuellement stimulés, mais sans pour autant se sentir découragés. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage ! Apprendre se fait ici tout simplement, sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer et à découvrir ensemble

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois

Ôtez la bande et détachez soigneusement le matériel de jeu des plaques. Pour des raisons de sécurité, la bande, les cadres des plaques portant ce symbole  et les petits éléments retirés des fentes doivent être jetés à la poubelle. Ces éléments ne sont pas utiles pour jouer.

Matériel de jeu

10 légumes en bois



10 plaquettes de légumes



1 assiette



couvercle



1 dé à symboles



1 marmite (3 éléments)

1 cuillère en bois



FRANÇAIS

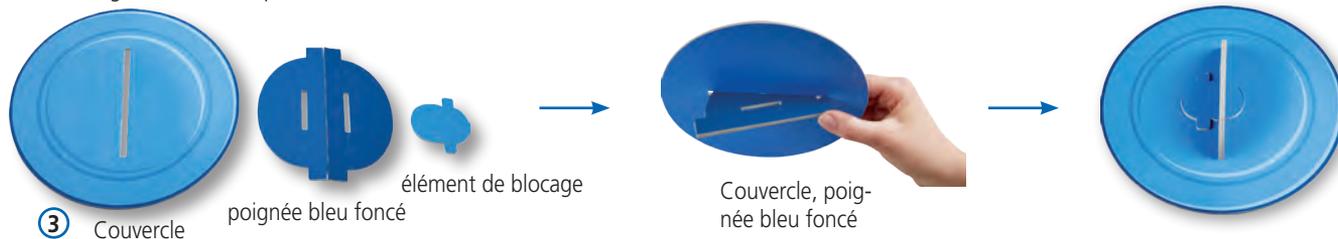
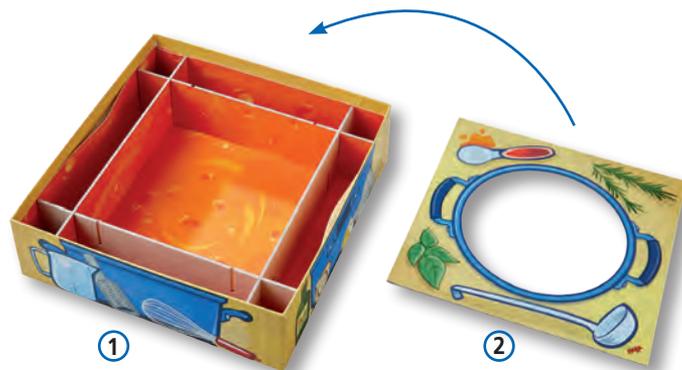
Assemblage de la marmite :

La marmite et le couvercle ne seront à assembler qu'une seule fois. Votre enfant jouera directement dans la boîte.

Préparez les éléments de jeu qui ont été détachés des plaques. Placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Prenez les quatre parois séparatrices orange, assemblez-les en les enfonçant comme sur l'illustration et posez la grille ainsi obtenue dans la partie inférieure de la boîte **①**.

Prenez ensuite le plateau représentant la marmite et la louche. Détachez le centre de la marmite qui deviendra une assiette. Placez ensuite le plateau sur la boîte pour former la marmite **②**.

Prenez la poignée bleu foncé. Repliez-la en son centre et insérez-la dans la fente du couvercle **③**. Puis, bloquez la poignée en plaçant l'élément de blocage dans la fente prévue à cet effet.



Une fois la partie terminée, les parois de séparation restent assemblées dans le fond de la boîte, tout comme le couvercle et sa poignée. Vous n'avez qu'à ranger le matériel de jeu dans les différents compartiments de la grille et poser le plateau de jeu dessus. Vous pouvez placer la règle du jeu par-dessus le tout.

Jeu libre et découverte de différents éléments

Dans le jeu libre, votre enfant s’amuse comme il le souhaite avec le matériel de jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble l’univers de la cuisine. Ce thème est particulièrement adapté pour les jeux de rôle pour enfants. Préparez ensemble de délicieuses recettes et félicitez votre enfant lorsqu’il vous sert des plats originaux. Découvrez ensemble les illustrations du matériel de jeu et discutez-en avec lui. Demandez-lui ce qu’il reconnaît et le nom des différents ingrédients. Libre

à vous d’interpréter les légumes comme vous le souhaitez. Prenons un exemple : « *Regarde, on en a mangé ce midi. Sais-tu comment ça s’appelle ? C’est une carotte.* » Discutez avec lui de ce qu’il a déjà mangé une fois, ou de ce qu’il aime particulièrement, par ex. : « *Qu’aimes-tu le plus, la carotte ou la pomme de terre ?* »
« *Avec quoi as-tu envie de cuisiner ?* »
Le jeu de rôle avec votre enfant a ainsi déjà commencé.

Jeu 1 : Que cuisine-t-on aujourd’hui ?

Un premier jeu de classement pour reconnaître et nommer les légumes.

Avant de commencer la partie

Placez-vous avec les enfants tout autour de la marmite. Mettez le couvercle sur la marmite. Répartissez les plaquettes de légumes faces visibles à côté de la marmite, de façon à ce que tous les enfants puissent facilement les atteindre.

Préparez la cuillère en bois, les légumes en bois, le dé et l’assiette.

Conseil : pendant le jeu, la marmite peut également être rapprochée de l’enfant dont c’est le tour.

C’est parti

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d’une montre. Le plus jeune des enfants commence et lance le dé.

Demandez-lui : *Qu’indique le dé ?*

- **L’étoile ?**

L’enfant peut alors choisir le légume qu’il préfère. Il jette le légume en bois correspondant dans la marmite, et pose la plaquette de ce légume devant lui.

- **Un légume ? Demandez à l’enfant :**

Comment s’appelle ce légume ? Peux-tu nous dire son nom ?

Encouragez l’enfant à prendre le légume en bois et la plaquette associée suivant l’illustration du dé. Il peut alors soulever le couvercle de la marmite et y jeter le légume en bois. Il place la plaquette devant lui.



Important :

Si le dé indique un ingrédient dont les légumes se trouvent déjà dans la marmite, l’enfant ne peut malheureusement plus lancer d’ingrédient dans la marmite ni récupérer de plaquette. A la place, il peut prendre la cuillère en bois et la faire tourner trois fois vigoureusement dans la marmite.

Puis, c’est au tour de l’enfant suivant.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque tous les légumes sont dans la marmite, et que toutes les plaquettes correspondantes ont été réparties entre les enfants. Celui qui a jeté le dernier ingrédient dans la marmite prend la cuillère, la fait tourner vigoureusement dedans et sert le plat sur l'assiette.

Nous avons super bien cuisiné !

Chaque enfant empile ensuite ses plaquettes. L'enfant qui obtient la pile la plus haute a gagné. Si plusieurs enfants ont une pile de la même hauteur, ils sont gagnants ex aequo.



En laissant votre enfant soulever le couvercle de la marmite, il sera un chef aguerri. S'il est encore trop jeune pour le faire tout seul, vous pouvez l'aider ou jouer sans le couvercle.

Jeu 2 : Qu'est-ce que j'aime le plus ? Devinettes des petits cuistots

FRANÇAIS

Un premier jeu de devinettes pour apprendre à nommer les légumes.

Avant de commencer la partie

Placez-vous avec les enfants tout autour de la marmite. Posez le couvercle sur la marmite. Répartissez les plaquettes de légumes à côté de celle-ci, faces "tête de chien" visibles, de façon à ce que tous les enfants puissent facilement les atteindre.

Préparez la cuillère, les légumes et l'assiette. Le dé n'est pas nécessaire dans ce jeu.



C'est parti !

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est l'enfant le plus âgé qui commence : il choisit une plaquette de légumes en secret, et la pose devant lui, sans la montrer aux autres joueurs. Il peut regarder plusieurs plaquettes de légumes avant de choisir.

Mais attention ! L'enfant ne doit **pas dire** quel légume il a choisi.

Il doit faire deviner son légume aux autres joueurs en commençant par poser une question au joueur à sa gauche, par ex. :

"Quel est mon légume préféré aujourd'hui ?"

L'enfant répond et devine : Ton légume préféré est ...!
L'enfant a donné la bonne réponse ?

- **Oui ? Super génial !** La plaquette de légumes est alors montrée à tous. L'enfant qui a fait deviner place le légume en bois correspondant dans la marmite et remue vigoureusement avec la cuillère. L'enfant qui a bien deviné reçoit la plaquette en récompense et la pose face visible devant lui.
- **Non ? Dommage, mais ce n'est pas grave** La plaquette de légumes reste face cachée. L'enfant qui a commencé demande au joueur d'après, dans le sens des aiguilles d'une montre, de deviner quel est le légume qu'il a choisi aujourd'hui. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un enfant ait deviné le nom du légume.

C'est maintenant au tour de l'enfant suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de choisir son légume préféré parmi les plaquettes restantes.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un enfant a posé sa troisième plaquette de légumes face visible devant lui. En récompense, il a le droit de remuer vigoureusement la cuillère dans la marmite pour mettre la touche finale au plat. Il peut ensuite le servir sur l'assiette.



En jouant souvent au même jeu, les enfants apprennent à jouer seuls. Accompagnez le déroulement de la partie en énonçant calmement des phrases simples, et laissez les enfants lancer le dé ou prendre et retourner des plaquettes tout seuls. Ils apprendront ainsi rapidement à jouer seuls et s'amuseront beaucoup.

Idee de jeu n°3 : Où est mon légume préféré ?

Un premier jeu de mémoire pour comparer et reconnaître différents légumes.

Avant de commencer la partie

Placez-vous tout autour de la marmite. Chaque enfant choisit son légume en bois préféré et le dépose dans la marmite. Refermez avec le couvercle. Mélangez les plaquettes de légumes, **faces "tête de chien" visibles**, et empilez-les à côté de la marmite de façon à ce que tous les enfants puissent facilement les atteindre. Préparez la cuillère et les autres morceaux de légumes.

Le dé n'est pas nécessaire dans ce jeu.



C'est parti !

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant le plus âgé prend la première plaquette de légumes sur la pile, la montre à tout le monde et nomme le légume représenté.

Demandez-lui: *Ce légume est-il déjà dans la marmite ?*
Attendez la réponse de l'enfant : Oui ou non.

Puis, vérifiez tous ensemble dans la marmite
L'enfant a bien deviné ?

- **Oui ? Super ! Tu as donné la bonne réponse !** L'enfant prend la plaquette correspondante en récompense.
 - * Si le légume en bois se trouve dans la marmite, l'enfant le retire et le pose avec les autres légumes à côté de la marmite.
 - * S'il ne se trouve pas dans la marmite, l'enfant le met dedans.
- **Non ? Quel dommage. Tu n'as pas donné la bonne réponse. Mais tu y arriveras sûrement la prochaine fois.** L'enfant ne reçoit malheureusement aucune plaquette de légumes. Les légumes restent à leur place et la plaquette de légumes est retirée du jeu.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de prendre la plaquette du dessus de la pile.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque que toutes les plaquettes de légumes ont été distribuées. Les enfants empilent alors toutes leurs plaquettes de légumes. L'enfant qui obtient la pile la plus haute a gagné. Si plusieurs enfants ont une pile de la même hauteur, ils sont gagnants ex aequo.

Conseil : le jeu est plus difficile lorsque les légumes à côté de la marmite sont cachés.

