

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





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

# Meine ersten Spiele



# Feuerwehr



Fire! Fire! • Théo le pompier  
De brandweer • Los bomberos  
Vigili del fuoco

Mes premiers jeux

# Théo le pompier

Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 4 pompiers professionnels à partir de 2 ans.

**Auteure :** Annemarie Wolke

**Illustration :** Anna-Lena Filipiak

**Durée de la partie :** 10 min. env.

## Contenu du jeu

1 caserne de pompiers (fond de la boîte), 1 figurine Théo le pompier, 1 extincteur, 1 seau, 1 tuyau, 1 camion de pompiers, 8 plaquettes-chemins demi-lunes, 6 plaquettes-objets rondes, 1 règle du jeu

FRANÇAIS

## Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant d'évoluer dans un environnement ludique en lui ouvrant de nombreuses perspectives. Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et comment les utiliser pour jouer à différentes variantes. Ce jeu stimule différentes capacités et aptitudes chez votre enfant : la mémoire, le classement, la motricité fine, la coordination main-œil et le langage. Ce jeu de mémoire permettra à votre enfant de jouer à son premier jeu à règle. Les descriptions amusantes des règles vont transporter votre enfant dans le monde fascinant des pompiers et l'aider à mieux comprendre les consignes du jeu et à les mettre en pratique. Le jeu est surtout fait pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble.

## Les créateurs pour enfants joueurs



## Important :

Appuyez doucement sur les parties prédécoupées pour les détacher de la plaque. Jetez immédiatement la plaque. Il peut rester des petites pièces.



# Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires de jeu et leur fait prendre vie. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations de la caserne des pompiers et de l'extérieur. Regardez les pièces en bois et les plaquettes-objets et montrez à votre enfant que ces choses sont aussi représentées sur les murs de la caserne des pompiers. Laissez votre enfant placer les plaquettes sur les illustrations correspondantes sur la boîte et nommez les objets ensemble.

Regardez ensemble le recto et le verso des plaquettes-chemins demi-lunes. *Quelle est la différence ? Qu'est-ce qui brûle ? Pourquoi cela a-t-il commencé à brûler ?*

Votre enfant introduit alors le tuyau dans les trous sur les côtés de la boîte et dans le trou au niveau de la figurine du pompier. Il peut alors imiter par le jeu comment éteindre un incendie ou utiliser l'extincteur et le seau. En même temps, votre enfant peut bien entendu faire le bruit de l'eau. Il peut aussi faire rouler le camion de pompiers sur la table, cela stimule la motricité fine.

Votre enfant se familiarise ainsi avec le matériel de jeu et les illustrations.

Parlez ensemble du travail des pompiers avant de commencer à jouer. *Qu'est-ce que votre enfant sait déjà ? Quelles sont les tâches des pompiers ? Qu'est-ce qu'on retrouve dans le jeu ? Que font les pompiers à part éteindre les incendies ? Votre enfant a-t-il déjà vu un vrai camion de pompiers ? Réfléchissez ensemble, où et dans quelle situation vous avez déjà vu les pompiers ou un camion de pompiers. Vous favorisez ainsi de manière ludique le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant.*

Selon leur âge, les enfants développeront des petits jeux de rôle et raconteront de plus en plus d'histoires en jouant avec les figurines. Leur imagination n'a aucune limite ! Alors, vite, branchez le tuyau et le pompier pourra éteindre le prochain incendie.

*Pour les enfants qui sont un peu plus âgés et qui connaissent un peu mieux les accessoires de jeu, vous pouvez poser des questions sur les détails représentés concernant les pompiers. Par exemple : Combien de souris peux-tu trouver ? As-tu vu le tournesol ? Que fait le pompier à cet endroit ? Où se trouve le chat ? Peux-tu trouver un pompier endormi ? ...*



## Idée de jeu

Attention, alerte incendie !

Jusqu'à présent, c'était une journée tranquille à la caserne de Haba-Ville. Mais tout à coup la sirène retentit dans la caserne des pompiers. Il y a le feu dans la ville ! Les pompiers Théo et Antonin sont déjà prêts à intervenir. Avec leur camion rouge, les deux pompiers arrivent rapidement sur les lieux pour éteindre l'incendie. Pin-pon, pin-pon ! Equipés d'un tuyau, d'un seau et d'un extincteur, ça ne devrait pas poser de problème !

Qui se rappelle où se trouvent les équipements dans le camion de pompiers pour pouvoir éteindre le feu rapidement ?

## Avant de commencer

Posez le fond de la boîte au centre de la table et retirez tous les accessoires de jeu. Placez deux plaquettes demi-lunes côté flamme vers le haut à l'extérieur de chaque côté de la boîte, dans n'importe quel ordre. Préparez le reste des accessoires de jeu à l'extérieur de la boîte. Abbildung Spielaufbau.



FRANÇAIS

## C'est parti !

### Préparatifs de jeu:

Avant de commencer à jouer, tous les équipements doivent être rangés ensemble dans le camion de pompiers. Pour cela, on utilise 6 plaquettes-objets rondes et le camion de pompiers. Regardez ensemble tous les objets sur les plaquettes en carton et nommez-les (seau, extincteur, tuyau, flamme). Posez successivement les six plaquettes faces cachées sur les marques dans le camion de pompiers, afin que les enfants puissent apprendre leur emplacement.

*Lors des premières parties, les plaquettes peuvent aussi être posées faces visibles et les plaquettes-flammes mises de côté. Du coup, il s'agira alors de classer et nommer les objets. Lorsque les enfants maîtrisent bien la séquence des actions du jeu, on peut jouer selon le principe classique du memory : les plaquettes sont mélangées, faces cachées, puis posées sur les marques dans le camion de pompiers. Ceci augmente le degré de difficulté, mais aussi la joie lorsque l'enfant trouve une plaquette assortie.*



## Attention, alerte incendie !

Plusieurs incendies éclatent dans la ville, il faut les éteindre. Les pompiers Théo et Antonin sont arrivés dans leur camion avec la grande échelle. Théo saute hors du camion et se met au travail. *Pose Théo le pompier sur n'importe quelle plaquette-chemin à côté du fond de la boîte.* Antonin reste dans le camion et sécurise le périmètre.

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.  
L'enfant qui imite le mieux la sirène peut commencer.

*Regarde la plaquette-chemin sur laquelle se tient Théo. Qu'est-ce qui brûle ?  
Derrière la plaquette-chemin, tu peux voir le mur extérieur de la caserne de pompiers. Qu'est-ce qui est représenté ?*

- **Une bouche d'incendie ou un camion de pompiers ?**  
- Tu as besoin du tuyau pour éteindre l'incendie.
- **Un seau**  
- Tu as besoin du seau pour éteindre l'incendie.
- **Un extincteur**  
- Tu as besoin de l'extincteur pour éteindre l'incendie.



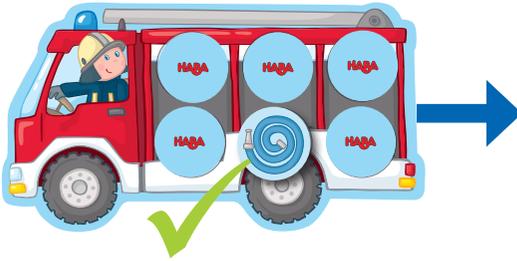
*Recherche l'objet correspondant dans le camion de pompiers. Retourne n'importe quelle plaquette.*

Les enfants peuvent s'entraider.

L'enfant a trouvé la plaquette avec l'objet désiré ?

### Oui ? Super !

- Pour l'extincteur et le seau, tu peux prendre l'objet correspondant en bois et éteindre l'incendie.
- Pour le tuyau, tu peux prendre le tuyau . Insère-le avec précaution dans le trou prévu de la figurine pompier et à l'autre extrémité , dans le trou de la boîte au niveau de la bouche d'incendie ou du camion de pompiers. Maintenant, tu peux faire comme si Théo le pompier éteignait l'incendie avec le tuyau. Ouvrez les lances !



Les enfants peuvent se glisser dans la peau d'un pompier et donner libre cours à leur imagination, par exemple en imitant les bruits de l'eau.



FRANÇAIS

Super, l'incendie est éteint ! Maintenant tu peux retourner la plaquette-chemin. Retourne de nouveau face cachée la plaquette-objet dans le camion de pompiers.



### Non ? Dommage !

- Hélas, tu as découvert un autre objet que l'objet recherché. Retourne la plaquette-objet face cachée. N'oublie pas son emplacement !



- Tu as malheureusement retourné une plaquette avec une flamme. L'incendie reprend !



*Retourne du côté avec la flamme n'importe quelle plaquette- chemin qui montre avec un incendie éteint. Il vous faudra revenir plus tard pour éteindre ce nouvel incendie.*

*S'il n'y a pas encore de plaquette-chemin avec un incendie éteint, il ne se passe rien.*

*Retourne ensuite la plaquette avec la flamme. N'oubliez pas son emplacement pour ne plus la retourner.*

Puis c'est au tour de l'enfant suivant.

- Si l'incendie sur la plaquette- chemin a été éteint, l'enfant revient avec Théo le pompier sur la plaque suivante contenant une flamme.
- Si l'incendie n'a pas été éteint, l'enfant continue à chercher l'objet désiré.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque Théo le pompier a éteint tous les incendies. Félicitations ! Vous êtes les héros de Haba-Ville et vous avez sauvé la ville des flammes.

## Variantes

Le degré de difficulté du jeu peut être facilement modifié. On applique les règles du jeu base avec les changements suivants :

1. Pour rendre le jeu plus difficile, on enlève une plaquette-objet avec une flamme pour laisser un emplacement libre dans le camion de pompiers. Chaque fois qu'on retourne une plaquette-objet, on la place sur l'emplacement libre dans le camion de pompiers. Les positions des objets dans le camion sont alors modifiées et la mémorisation est plus difficile.
2. Afin d'augmenter la compétition pendant le jeu, l'enfant qui a éteint l'incendie (donc celui qui a trouvé le bon objet dans le camion de pompiers), peut prendre la plaquette-objet comme récompense. Celui qui a le plus de plaquettes-objets devant lui à la fin de la partie est le meilleur pompier et a gagné la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Les plaquettes-objets avec une flamme ne sont plus nécessaires et sont écartées du jeu.