

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



Meine ersten Spiele



Würfelwürmchen



Little Creepers · Petit ver luisant · Dobbelwormpje
La Luciérnaga · Gli animaletti delle foglie

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Mes premiers jeux

Petit ver luisant

Trois petits jeux rigolos pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Auteur : Tim Rogasch
Illustration : Christine Faust
Durée de la partie : env. 5 mn.
Rédaction : Kristin Mückel

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 savoir comment les utiliser pour jouer à différentes variantes. Ce jeu stimule différentes capacités et aptitudes chez votre enfant : reconnaître les animaux, les nommer et les associer, la motricité fine, la coordination main-œil et le langage.

Il permettra à votre enfant d'apprendre à jouer à ses premiers jeux à règles. Il apprendra à reconnaître les symboles sur les dés et à suivre les instructions. Ce jeu apprend aussi à se concentrer, car parfois il n'est pas si facile de rester attentif jusqu'à la fin de la partie.

Ce 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 et à faire des découvertes.

Les créateurs pour enfants joueurs



FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 ver luisant Victor, 1 chenille Myrtille, 1 dé, 1 fleur, 12 feuilles, 1 règle du jeu

*Détachez les feuilles prédécoupées des plaquettes avec précaution.
Jetez immédiatement les chutes de carton. 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. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Regardez chacune des feuilles en détail. Quelles couleurs et quelles formes ont-elles ? Quelles petites bêtes peut-on voir dessus ? Des petits insectes différents sont représentés au recto et au verso.

Vous pouvez réfléchir avec votre enfant aux insectes que vous avez découverts ensemble lors de votre dernière promenade dans les champs. Quelles plantes et quelles fleurs poussent dans un champ ? Et que ressent-on lorsque l'on marche pieds nus dans un champ ?

Myrtille la chenille et Victor le ver luisant sont représentés sur le dé et les figurines. Expliquez à votre enfant pourquoi Victor le ver luisant brille la nuit. Si l'on met la face avant de la figurine pendant un certain temps à la lumière, les fesses de Victor brillent dans l'obscurité (effet luminescent), comme chez les vrais vers luisants.

Vous pouvez également profiter de l'occasion pour parler avec les enfants des particularités de chacune des petites bêtes :

FRANÇAIS



Les vers luisants ou lucioles ne sont pas de petits vers, mais des petits coléoptères. Ils possèdent un organe leur permettant d'émettre de la lumière et d'envoyer des signaux. Certaines espèces de vers luisants clignotent, d'autres émettent de la lumière en permanence. Le type de lumière émise permet aux vers luisants de reconnaître leurs semblables.

Les chenilles sont fascinantes, car ces petites bêtes insignifiantes deviennent de magnifiques papillons colorés ! Tout d'abord, la chenille mange pour devenir grande et grosse, puis elle se tisse un cocon, d'où elle sortira sous l'apparence d'un merveilleux papillon.



Les araignées sont très travailleuses. Elles tissent des toiles en filigrane pour attraper les insectes. En automne, leurs toiles sont particulièrement belles lorsqu'elles sont couvertes de gouttes de rosée.

Les mouches ont des yeux intéressants : ils sont composés de nombreux petits yeux appelés aussi facettes. Cela leur permet de voir les mouvements beaucoup plus rapidement que nous, les humains - c'est pour ça qu'il nous est tellement difficile d'attraper une mouche avec la main !



Les fourmis sont de vraies bâtisseuses. Les nombreuses fourmis d'une colonie peuvent construire d'énormes fourmilières dans la forêt à l'aide de feuilles et d'aiguilles. Il y a une reine dans la fourmilière. Elle est la mère de toutes les autres fourmis.

Les coccinelles sont généralement rouges avec des points noirs. Il y a aussi des coccinelles jaunes et orange. Comme les coccinelles mangent les pucerons nuisibles, les gens croient depuis des siècles que ces insectes portent bonheur.



Les escargots se déplacent lentement sur les feuilles, car ils n'ont qu'un seul « pied » sur leur ventre. Les escargots rampent sur un « tapis de bave » sécrété au niveau de la tête. Comme cette bave est visqueuse, les escargots peuvent même grimper le long de parois lisses.

Les papillons sont de bons aviateurs. Certaines espèces de papillons peuvent parcourir de longues distances, par exemple d'Afrique du Nord à l'Europe en traversant même les Alpes.



Jeu n°1 : Viens près de moi petit vermisseau !

Un premier jeu de comptage coopératif.

Il est l'heure de se coucher. Mais Myrtille la chenille a découvert Victor le ver luisant dans le crépuscule et voudrait bien jouer avec lui. Alors Myrtille rampe de feuille en feuille pour rejoindre Victor. Les enfants aident Myrtille à arriver jusqu'au ver luisant avant qu'il ne s'envole de la dernière feuille du chemin de feuilles.

Avant de commencer

Alignez les 12 feuilles sur une rangée. L'ordre et le sens (recto ou verso) des feuilles importent peu. Posez Myrtille la chenille sur la fleur, que l'on place au début de la rangée. Posez Victor le ver luisant sur la huitième feuille. Préparez le dé.



FRANÇAIS

C'est parti !

Tous les enfants jouent ensemble. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui a déjà vu un ver luisant peut commencer et lance le dé.

Demandez à l'enfant : *Qu'indique le dé que tu as lancé ?*

- **1, 2 ou 3 points**

L'enfant déplace Myrtille la chenille en direction de Victor le ver luisant d'autant de feuilles que de nombre de points sur le dé. Les enfants comptent à haute voix.

- **Petit ver luisant**

L'enfant déplace Victor le ver luisant d'une feuille. Victor s'éloigne de Myrtille la chenille vers le bout de la rangée.

- **Un coussin moelleux**

Myrtille n'est pas la chenille la plus sportive et doit se reposer un moment, Victor fait également une pause. Les deux figurines restent debout.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui lance le dé.

Fin de la partie

Lorsque Myrtille rejoint Victor, les deux amis peuvent jouer ensemble et les enfants ont tous gagné la partie.

ou

Lorsque Victor est placé sur la dernière feuille, et doit se déplacer d'une feuille vers l'avant, il s'envole. Les deux amis ne peuvent pas jouer ensemble et les enfants ont tous perdu la partie.

Si les enfants veulent toutefois continuer à jouer, la chenille revient sur la fleur. Le petit ver luisant revient en volant et s'assied sur la huitième feuille. Le jeu recommence depuis le début.



Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

FRANÇAIS

Jeu n° 2 : Qu'est-ce qui se promène par-là ?

Un premier jeu de comptage et d'objets cachés.

Qui s'est caché sous les feuilles ? Victor le ver luisant vole de feuille en feuille, découvre les petits insectes et les récupère.

Avant de commencer

Posez la fleur au centre de la table et posez Victor dessus. Répartissez toutes les feuilles autour de la fleur. La chenille et le dé ne sont pas nécessaires, remettez-les dans la boîte.



C'est parti !

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà vu une chenille commence et s'envole avec Victor le ver luisant de la fleur vers une feuille au hasard. L'enfant retourne la feuille.

Demandez à l'enfant : *Quel insecte vois-tu ?*

Aidez l'enfant s'il ne sait pas comment s'appelle cet insecte.

L'enfant regarde alors attentivement les autres feuilles et essaye d'y trouver d'autres animaux de ce type. (sans les retourner)

Demandez à l'enfant : *Combien de fourmis / d'araignées / de mouches / de papillons / d'escargots / de coccinelles as-tu trouvé ?*

Tous les enfants comptent à haute voix. L'enfant dont c'est le tour prend les feuilles correspondantes et les place devant lui. Puis il s'envole avec Victor vers la fleur et le dépose dessus.

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

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus aucune feuille au milieu de la table, la partie est finie. Chaque enfant forme une rangée continue avec ses feuilles. L'enfant ayant la rangée la plus longue a gagné.

ASTUCE: Il est également possible d'empiler les feuilles. C'est alors l'enfant avec la plus haute pile qui gagne.



Les petits enfants et les chiffres... vont très bien ensemble. Comme les chiffres jouent un rôle important dans la vie des adultes, les enfants commencent généralement tous seuls à aligner des nombres ou à compter des choses (par exemple les marches d'escalier). Avec des jeux de dés simples, et des comptages faciles, vous apprenez de manière ludique les notions de chiffres et de quantité à votre enfant et posez ainsi les bases d'une approche positive des mathématiques.

Jeu n° 3 : Pyramide des petites bestioles

Un jeu d'empilement de feuilles vacillant.

La nuit est tombée. Maintenant Myrtille la chenille est fatiguée et voudrait dormir. Mais elle doit d'abord se construire un nid de feuilles.

Avant de commencer

Posez la fleur au centre de la table et posez n'importe quelle feuille dessus. Il s'agit de la feuille de départ. Toutes les autres feuilles sont réparties au hasard autour de la fleur. Préparez Myrtille la chenille. Le ver luisant et le dé ne sont pas nécessaires, remettez-les dans la boîte.



C'est parti !

Celui qui ronfle le plus peut commencer et ramper avec Myrtille la chenille vers une feuille correspondante.

Attention :

La feuille doit avoir **la même forme** ou posséder le **même insecte** que la feuille de départ. On n'a pas le droit de retourner les feuilles.

Lorsque la feuille correspond, l'enfant la pose prudemment sur la feuille de départ. Puis l'enfant donne la chenille au joueur suivant. Celui-ci cherche maintenant avec Myrtille une feuille correspondante à la feuille qui vient d'être posée.

Si les feuilles tombent de la fleur, elles sont posées à nouveau dessus. L'enfant qui était en train de jouer pose de nouveau sa feuille sur la table et passe son tour.

Fin de la partie

Lorsqu'un enfant ne trouve plus aucune feuille correspondante, il pose Myrtille la chenille sur les feuilles empilées sur la fleur. Les enfants regardent le nombre de feuilles qu'ils ont pu empiler. S'il reste **quatre** ou **moins** de quatre feuilles à côté de la fleur, le nid de Myrtille est très moelleux et les enfants ont tous gagné la partie. Maintenant, Myrtille la chenille peut s'endormir confortablement. S'il reste **plus** de quatre feuilles à côté de la fleur, le nid de Myrtille n'est pas très confortable et la chenille ne peut pas s'endormir. Les enfants feraient mieux d'essayer de construire de nouveau un beau nid pour Myrtille.



Les jeux coopératifs sont bons pour le développement des enfants. Chacun peut apporter ses propres capacités au sein du groupe et renforcer sa confiance en soi. Lorsque les enfants gagnent ensemble et s'en réjouissent, cela favorise leur sociabilité. Cela s'applique également lorsqu'ils perdent ensemble. L'apprentissage de l'échec est une expérience importante qui est plus facile à supporter ensemble. Et lorsque l'on rejoue, on a alors bien sûr une nouvelle chance de gagner !