

Jeu Habermas N° 4376

Rosalie, la Chenille de Course

Un jeu pour 2 à 4 enfants, à partir de 4 ans.

Durée du jeu : 10 minutes environ

Auteur du jeu : Rik van Even

Graphisme : Petra Probst

Tendez l'oreille, écoutez bien les pas pressés des petites chenilles multicolores : elles font la course.

Qui va gagner ? Ça, c'est le dé de couleurs qui va en décider.

Contenu du jeu :

- 4 chenilles
- 1 dé de couleurs
- 1 tapis de jeu



En bref :

poser les
chenilles

But du jeu :

Le joueur dont la chenille franchit en premier la ligne d'arrivée gagne.

Préparation du jeu :

Posez le tapis de jeu au milieu de la table.

Chaque enfant choisit une chenille et la pose sur la ligne de départ dans les empreintes prévues à cet effet.

Déroulement du jeu :

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

jeter le dé

couleur :
jambes dans
une case de la
même couleur

chenille :
rejoindre la
première

Qui porte les vêtements avec le plus de couleurs?
Si c'est toi, tu peux commencer : jette le dé une fois.

Tu obtiens par exemple la couleur **jaune** : cherche les **jambes jaunes de ta chenille** et fais-la avancer jusqu'à ce qu'elle touche une **case jaune**.

C'est-à-dire que la couleur des jambes doit correspondre à la couleur de la case : tu ne peux pas faire avancer ta chenille plus loin.

Si le dé tombe sur le **dessin de la chenille**, tu peux aligner ta chenille sur la chenille la plus avancée. Toutefois, si ta propre chenille est à la tête de la course, tu devras l'aligner sur la chenille qui est en seconde position.

C'est alors le tour du prochain enfant.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé au moment où la première chenille a dépassé entièrement la ligne d'arrivée. Félicitations ! Tu as gagné !



But du jeu :

Le joueur doit la chenille franchir en
l'arrivée gagnée.

Préparation du jeu :

Chaque enfant choisit une chenille et la pose sur le tapis de jeu au milieu de la ligne d'arrivée.

Déroulement du jeu :

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.