

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



Jeu Habermasß N° 4257

Miam, miam

Un jeu de dé et un jeu pour apprendre à classer, pour **1 à 2 enfants à partir de 2 ans et demi** et un autre joueur plus âgé.

Idée : Anja Wrede, Jutta Neundorfer, Karin Penntner

Illustration : Anja Wrede

Durée du jeu : env. 5 à 10 minutes par variante

Chers parents,

ce jeu offre à votre enfant plusieurs possibilités de jouer et de s'occuper :

- un jeu de classement avec deux petits poèmes
- un jeu de dé pour les tout petits

Contenu du jeu :

- 2 chenilles en bois
- 2 dés avec des fruits en couleur
- 1 plateau de jeu avec 6 pièces-chenilles



1ère possibilité : puzzle

But du jeu :

Les six **pièces-chenilles** doivent être posées sur les fruits correspondants.

Préparatifs :

Détacher les **pièces-chenilles** du plateau de jeu et les poser sur la table.

Poser le plateau de jeu sur la table.

Les figurines ainsi que les dés ne sont pas nécessaires et restent dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Quelle pièce-chenille correspond à quel fruit ? Laissez votre enfant classer les pièces lui-même. Vous pouvez l'aider, par exemple en lui disant un petit poème.

Vite, vite, la chenille
Se recroqueville et bouge, bouge
Vers la belle **pomme rouge**.

Vivement, la chenille
Se tortille dare-dare
Vers la **jaune poire**.

La gourmande chenille
N'en croit pas ses yeux :
Oh ! la belle **prune bleue**.

Ou, si vous préférez, lisez ces strophes à votre enfant en lui montrant les gestes à imiter, pour classer les pièces-chenilles :

Rouges, rouges, mes petites joues sont rouges, *(se frotter les joues)*
Rouge, rouge, ma petite bouche est rouge, *(se toucher la bouche)*
Ah ! que c'est bon, mon petit ventre est rond *(se frotter le ventre)*
Quand il se régale de **pommes rouges** *(introduire les pièces-chenilles dans les pommes)*

Bleues, bleues, mes petites dents sont bleues, *(montrer ses dents)*
Bleue, bleue, ma petite bouche est bleue, *(montrer sa bouche)*
Ah ! que c'est bon, mon petit ventre est rond *(se frotter le ventre)*
Quand il se régale de **prunes bleues** *(introduire les pièces-chenilles dans les prunes)*

Jaunes, jaunes, mes antennes sont jaunes *(imiter les antennes avec les mains)*
Jaunes, jaunes, tout comme mes paumes *(regarder dans ses mains)*
Ah ! que c'est bon, mon petit ventre est rond *(se frotter le ventre)*
Quand il se régale de **poires jaunes** *(introduire les pièces-chenilles dans les poires)*

Ainsi, toutes les chenilles trouvent une place !

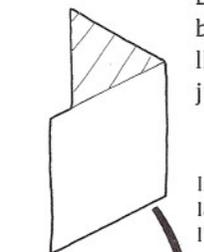
2ème possibilité : Dépêche-toi, petite chenille !

But du jeu :

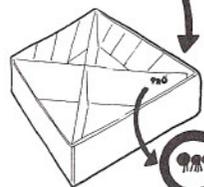
La chenille qui réussit en premier à traverser un fruit tout entier gagne le jeu.

Préparatifs :

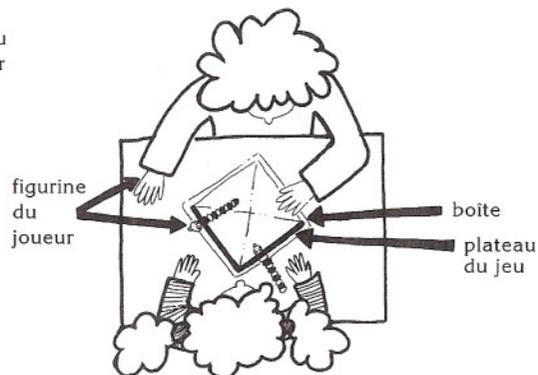
Emboîter le plateau de jeu dans un coin de la boîte. Placer la boîte entre les deux joueurs. Chaque joueur prend une chenille et la place dans un fruit quelconque de manière à ce que juste sa tête dépasse du trou.



Insérer le plateau de jeu là où il y a le repère sur l'élément de la boîte



repère
(illustration agrandie)



Les deux joueurs prennent chacun un dé.

Les pièces-chenilles ne sont pas nécessaires et sont posées sur le côté.

Déroulement du jeu :

Les deux joueurs lancent leur dé en même temps.

Quels fruits peut-on voir sur les dés ?

Les fruits apparaissant sur les dés sont comparés aux fruits du plateau de jeu dans lesquels les chenilles ont été posées.

- **Est-ce qu'une chenille est dans un fruit représenté sur le dé ?**
La chenille a le droit d'avancer son ventre d'une perle à travers le trou du fruit. Le joueur soulève sa chenille et la coince dans le plateau de jeu derrière la perle suivante.
- **Est-ce que les deux chenilles sont dans un fruit représenté sur le dé ?**
Les deux chenilles ont le droit d'avancer leur ventre d'une perle à travers le trou du fruit correspondant.
- **Aucune des chenilles n'est dans un fruit représenté sur le dé ?**
Aucune chenille ne peut avancer.
- **Le même fruit est représenté sur les deux dés ?**
Chaque chenille qui se trouve dans le fruit correspondant a le droit d'avancer de deux perles.

Ensuite, relancer les dés.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que l'une des deux chenilles a complètement traversé un fruit du plateau de jeu et qu'elle a ainsi gagné le jeu.

