

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



*Baby & Kleinkind
Infant Toys*

Jouets premier âge

Baby & kleuter



*Geschenke
Gifts*

*Cadeaux
Geschenken*





*Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden*





*Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers*



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

1/06

TL 70161

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4551

Auf dem Lande Vom Korn zum Brot

In the country • A la campagne • Op het platteland



HABA[®]

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

A la campagne

Du grain au pain

Un jeu éducatif portant sur les aliments et leur transformation, pour 2 à 4 enfants de 4 à 10 ans.

Avec une variante de jeu coopératif et une recette de gâteau aux pommes de Mamie Ginette.

Idée : Markus Nikisch

Illustration : Aleš Vrtal

Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes

C'est l'anniversaire de Mamie Ginette et elle voudrait bien manger son mets préféré : un gâteau aux pommes.

Tous les membres de la famille se sont levés de bonne heure pour aller chercher les ingrédients à la ferme. Il faut cueillir des pommes, mouder des céréales et traire la vache.

Ils se dépêchent tous car chacun veut être le premier à faire la surprise à Mamie Ginette.

Contenu

- 1 plateau-puzzle de douze pièces
- 1 ferme en deux parties
- 9 cartes d'actions
- 2 fermières
- 2 fermiers
- 1 vache
- 1 poule
- 4 pommes
- 4 carottes
- 4 morceaux de fromage
- 4 pots à lait
- 4 œufs
- 4 miches de pain
- 4 sacs de farine
- 4 plaquettes de foin
- 4 plaquettes de céréales
- 4 plaquettes de bouses de vache (= engrais)
- 3 plaquettes de tracteur
- 1 dé à symboles
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Chers parents, chers éducatrices, chers éducateurs,

Ce jeu éducatif est destiné à apprendre aux enfants les rapports simples et naturels des choses, à les leur faire comprendre et à les inciter à les imiter en jouant.

Par exemple :

- Avec le foin, on nourrit les vaches ;
- La vache donne du lait ;
- Avec le lait, on fait du fromage à la laiterie.

Ou :

- Les céréales poussent dans les champs ;
- Avec les céréales, on fait de la farine à la minoterie ;
- Avec la farine, on fait du pain.

Les enfants apprennent comment on obtient certains aliments et quelles sont les relations entre les différentes étapes, de la matière première à la production et la transformation.

Les cartes d'actions servent à approfondir ces rapports.

Avant de jouer au premier jeu, les enfants pourront se servir des accessoires en jouant librement avec. Parlez en même temps aux enfants en leur décrivant la ferme, en nommant les animaux qui y vivent et les aliments qu'on y trouve.

Faites-leur découvrir le plateau de jeu. Posez aux enfants des questions simples et incitez-les à poser eux-mêmes des questions.

Nous vous souhaitons ainsi qu'aux enfants de passer un agréable moment de jeu et de découverte.

Les créateurs pour enfants

*recupérer en premier
tous les ingrédients*

*assembler le plateau
de jeu*

*préparer la ferme,
les pions et les
plaquettes*

*choisir une carte
d'actions*

But du jeu

Qui aura de la chance et sera assez futé pour trouver tous les aliments en premier ?

Préparatifs

Assemblez tous ensemble les pièces du plateau de jeu-puzzle, sur la table ou par terre.

- Emboîtez les deux parties de la ferme et posez-les au milieu du plateau de jeu sur les pavés.
- Chaque joueur prend un fermier ou une fermière et pose son pion contre la ferme de manière à ce qu'il touche un mur de la ferme.
- Mettez la vache dans le pré sur l'une des vaches illustrées.
- Posez la poule dans l'enclos sur l'un des nids illustrés.
- Posez les quatre pommes sur les illustrations correspondantes du pommier.
- Posez les quatre carottes respectivement sur l'une des plates-bandes du champ de carottes.
- Posez les plaquettes de foin et de céréales sur les illustrations correspondantes du plateau de jeu.
- Les sacs de céréales, les miches de pain, les pots à lait et les morceaux de fromage sont posés à côté du plateau de jeu.
- Choisissez une carte d'actions avec laquelle vous voulez jouer pendant la partie. Plus il y a d'illustrations au dos de la carte, plus la partie sera difficile et longue.
- Remettez les autres cartes d'actions dans la boîte.
- Les quatre plaquettes de bouses de vache restent dans la boîte. On les prendra seulement pour la variante « engrais ».



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura été en dernier dans une ferme commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant les deux dés.

Tu dois d'abord jouer selon les indications du dé à symboles et ensuite celles de l'autre dé.

Sur quel symbole est tombé le dé ?

- **La poule ?**
Dans son enclos, la poule vole de nid en nid. Pose-la donc sur n'importe quel autre nid.
- **La vache ?**
La vache aime bien se promener dans le pré. Pose-la sur n'importe quelle autre vache illustrée.

Conseil :

Pendant le jeu, il faudra parfois que ton pion ou celui d'un autre joueur vienne toucher la vache ou la poule.

En déplaçant l'animal en bois, tu pourras le rapprocher de ton pion ou l'éloigner des pions des autres joueurs.

Ensuite, tu avances ton pion. Pour cela, tu regardes sur le dé combien il y a de points.

Combien de points y-a-t-il sur le dé ?

- **Un point ?**
Prends une plaquette de tracteur et pose-la à n'importe quel endroit contre ton pion. La plaquette doit toucher ton pion. Avec ta plaquette, tu ne dois pas toucher d'autres pièces en bois ou d'autres plaquettes ni les déplacer. Tiens bien ton pion pour qu'il ne se renverse pas.



- **Deux points ?**
Tu as le droit de prendre deux plaquettes de tracteur. Tu poses la première contre ton pion, comme décrit plus haut. Pose la deuxième contre la première. Les deux plaquettes doivent se toucher.



lancer les deux dés

dé à symboles :

poule =
poser une poule sur
n'importe quel nid

vache =
poser la vache sur
n'importe quelle
vache

autre dé :

un point =
poser une plaquette
de tracteur contre le
pion

deux points =
poser deux
plaquettes de
tracteur

trois points =
poser trois plaquettes
de tracteur

mettre le pion contre
la dernière plaquette
de tracteur

pièce touchée =
la récupérer

cartes d'actions:
recto = action

verso = ingrédients
nécessaires

• Trois points ?

Prends les trois plaquettes de tracteur. Pose la première contre ton pion. Pose la deuxième et la troisième l'une derrière l'autre, en partant de la première plaquette.



Ensuite, tu prends ton pion et le poses à n'importe quel endroit contre la dernière plaquette de tracteur. Ton pion doit aussi toucher la plaquette. Ensuite, tu remets toutes les plaquettes de tracteur à côté du plateau de jeu.



Comment récupérer des pommes, des carottes, des céréales et des plaquettes de foin :

A chaque fois que tu touches une pomme, une carotte, une plaquette de céréale ou une plaquette de foin avec ton pion, tu as le droit de prendre cette pièce et de la poser devant toi.

Tu ne dois jamais avoir plus d'un exemplaire de ces pièces. Si tu touches quelque chose qui est déjà posé devant toi, cette chose reste sur le plateau de jeu.

Les cartes d'actions :

Il y a neuf cartes d'actions différentes. Sur le recto, l'action est montrée par une illustration qui représente ce que vous devez récupérer ou faire.

Exemple :

Le délicieux gâteau aux pommes de Mamie Ginette



Au dos, les ingrédients nécessaires sont illustrés en bas de la carte.

Exemple :

Pour le gâteau aux pommes, il faut des pommes, de la farine, du lait et des œufs !



Il y a cependant un certain nombre d'ingrédients que tu ne peux pas récupérer sur le plateau de jeu. Pour pouvoir obtenir ces aliments, il faut d'abord que tu les « fabriques ».

Ce qu'il faut faire pour la fabrication est également indiqué au verso de la carte d'actions.

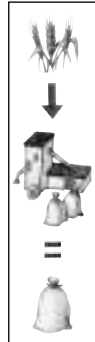
Pour obtenir les ingrédients nécessaires pour réaliser le gâteau aux pommes, il te faut :

1. des pommes

- Pour avoir des pommes, il faut aller avec son pion vers une pomme en bois et la toucher.
- Après, on a le droit de prendre la pomme qui a été touchée et de la poser devant soi.

2. de la farine

- Pour obtenir de la farine, il faut que tu touches une plaquette de céréales avec ton pion. Dès que tu l'as touchée, tu as le droit de la récupérer et de la poser devant toi.
- Vas ensuite avec ton pion à la minoterie dessinée sur le plateau de jeu. Dès que ton pion est arrivé à la minoterie, tes céréales sont transformées en farine.
- Tu as donc le droit de prendre l'un des sacs de farine et de le poser devant toi.



3. du lait

- Pour avoir du lait, il faut que tu touches une plaquette de foin avec ton pion et que tu la poses devant toi.
- Vas ensuite vers la vache en bois. Dès que tu as touché la vache avec ton pion, tu lui donnes du foin à manger.
- Ensuite, il faut traire la vache. Tu prends pour cela une timbale de lait, que tu poses devant toi.



4. un œuf

- Pour avoir un œuf, tu dois d'abord toucher une plaquette de céréales avec ton pion.
- Vas ensuite vers la poule. Dès que tu as touché la poule avec ton pion, tu lui donnes des céréales à manger.
- En récompense, la poule te pond un œuf.



Fin de la partie

joueur ayant récupéré
tous les ingrédients et
touché la ferme en
premier = gagnant

Celui qui aura récupéré tous les ingrédients et sera revenu en premier à la ferme gagne la partie.

Autres tâches importantes

• Pain

- Récupère un sac de farine, comme décrit plus haut.
- Vas à la ferme avec ton pion. Dès que tu l'as touchée, ta farine sera transformée en une miché de pain cuite à la ferme.
- Prends une des miches de pain et pose-la devant toi.



• Fromage

- Récupère un pot à lait, comme décrit plus haut.
- Avec ton pion, vas à la laiterie dessinée sur le plateau de jeu. Dès que tu touches la laiterie, le lait est transformé en fromage.
- Prends un morceau de fromage et pose-le devant toi.



Variante pour jeu coopératif

Le jeu peut être également joué avec cette variante « coopérative » : les joueurs gagnent tous ensemble, il n'y a pas de perdant.

Jouer comme décrit précédemment, en suivant les règles suivantes :

- Les joueurs récupèrent ensemble les ingrédients nécessaires pour une recette. Il ne faut récupérer chaque ingrédient qu'une fois. Les enfants peuvent convenir quel ingrédient doit être récupéré par quel joueur.
- Chaque joueur pose les ingrédients récupérés devant lui.
La vache, p. ex., ne devra être nourrie que par le joueur qui aura récupéré la plaquette de foin.
- Si deux pions se touchent sur le plateau de jeu, les ingrédients déjà récupérés peuvent être échangés.

La partie est finie lorsque tous les joueurs sont à nouveau arrivés à la ferme et qu'ils ont tous ensemble récupéré les ingrédients nécessaires.

Variante « engrais »

Cette variante ne peut être jouée qu'avec les cartes d'actions pour lesquelles il faut des carottes. Elle est un peu plus difficile, car, en plus des actions déjà mentionnées, il faut aussi mettre de l'engrais sur les carottes.

Comme cette étape n'est pas facilement compréhensible pour les jeunes enfants, elle n'est donc pas comprise dans le jeu de base et n'est pas illustrée au verso de la carte d'actions.

Expliquez auparavant le rapport existant entre la « bouse de vache et l'engrais » et « fertiliser et pousser ». Les enfants pourront ainsi mieux comprendre cette étape importante dans la chaîne alimentaire.

Les règles de ce jeu sont les mêmes que précédemment, avec en plus les changements suivants :

- Au début de la partie, on pose en plus les plaquettes de bouses de vache (= engrais) sur les emplacements correspondants.
- Avant d'avoir le droit de récupérer une carotte pendant la partie, il faut d'abord fertiliser le champ de carottes. Pour cela, touchez une plaquette de bouse de vache avec votre pion.
- Ensuite, allez vers le champ de carottes. Dès que vous aurez touché une carotte, le champ est fertilisé. En récompense, vous posez une carotte devant vous.

Recette du gâteau aux pommes de Mamie Ginette :

Mamie Ginette va vous livrer le secret de la recette de son gâteau aux pommes préféré.
Faites-vous aider par un adulte, vous aurez moins de difficultés à réaliser le gâteau.

Pour la pâte, il faut :

100 g de beurre, 50 g de sucre, 1 œuf, 250 g de farine, 1 cuillère à soupe d'eau, une pincée de sel

Pour la garniture, il faut :

100 g de beurre, 150 g de sucre, 1 paquet de sucre vanillé, 3 cuillères à soupe de crème, 3 cuillères à soupe de farine, 100 g d'amandes effilées, 1 kg de pommes

Préparation :

- Faire fondre le beurre dans une casserole et le mélanger aux autres ingrédients nécessaires pour la pâte. Les mélanger pour obtenir une pâte homogène.
- Étaler la pâte dans un moule à tarte beurré.
- Laver les pommes, les éplucher, les couper en quatre et les inciser plusieurs fois dans le sens de la longueur.
- Étaler les quarts de pomme sur la pâte et les saupoudrer de sucre.
- Pour la garniture, faire fondre le beurre et y ajouter les autres ingrédients.
- Répartir la garniture sur les pommes et faire cuire au four préchauffé (chaleur tournante) à 170° pendant environ une heure. Respecter les indications du fabricant du four.

Mamie Ginette vous souhaite à tous un bon appétit !