

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

**<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)**

Les enfants choisissent un bruit, à tour de rôle. Ce bruit doit bien sûr correspondre à l'une des cartes. Ensuite, le joueur imite ce bruit. Les autres participants devront alors deviner de quel bruit il s'agit. Celui qui le premier l'aura deviné, aura droit à la carte ronde correspondante au bruit et pourra la poser devant lui. C'est ensuite le tour du joueur suivant de choisir une carte et d'imiter le bruit qu'elle représente.

### Fin du jeu et gagnant

Le jeu se termine lorsque tous les bruits représentés auront été imités et devinés, de sorte que plus aucune carte ne reste sur le plan de jeu. Sera gagnant, le joueur ayant rassemblé le plus de cartes.

### Liste des bruits et des sons

#### Face 1

la pluie  
l'orage  
un canari  
un chat  
un coq  
des poules  
une sonnette de vélo  
des cochons  
des vaches  
un tracteur  
des loups  
une cloche d'église  
une voiture  
un vélomoteur  
des moutons  
un chien  
un âne  
un cheval  
des mouettes

#### Face 2

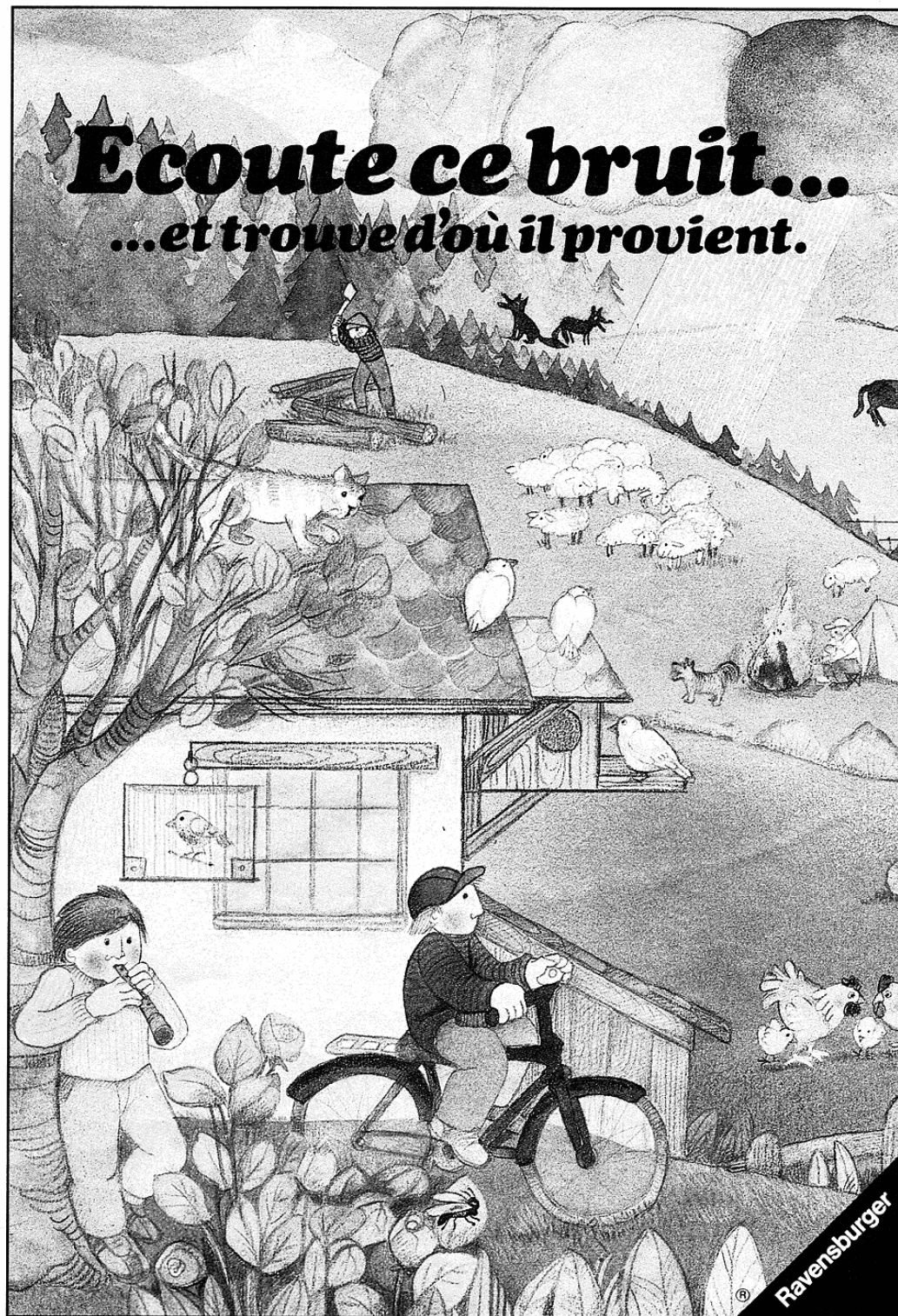
un paquebot  
un chaland  
des oiseaux au nid  
un air de flûte  
des pigeons  
une cascade  
des grenouilles  
un hélicoptère  
une guitare  
un feu de camp  
un déferlement d'eau  
un accordéon  
une scie  
un bûcheron  
un train  
des canards  
un grillon

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiler, France

Ravensburger

257661



Ravensburger

---

# **Ecoute ce bruit...**

## **...et trouve d'où il provient.**

---

Jeu Ravensburger® Nr. 00 733 2  
Jeu de devinette des bruits et des sons  
pour 2 à 6 joueurs de 4 à 8 ans  
Idée de réalisation graphique: EDUCA

Contenu: 1 cassette de sons enregistrés  
1 plan de jeu  
36 cartes de jeu rondes  
1 règle de jeu

### **But du jeu**

Le but du jeu consiste à reconnaître le plus de bruits possible appartenant à son environnement. Le joueur recevra pour chaque bruit correctement deviné, la carte correspondante à celui-ci. Celui qui aura rassemblé le plus de cartes à la fin du jeu sera déclaré gagnant.

### **Préparation du jeu**

L'élément essentiel au déroulement du jeu est bien sûr un magnétophone. On y introduira la cassette. Il n'est pas nécessaire de débiter la lecture de la cassette au début de l'enregistrement. Par contre, il est important que les enfants aient déjà pris connaissance des images représentées sur les cartes, avant de débiter la partie.

Le plan de jeu sera posé au centre de la table, les petites cartes rondes à côté de celui-ci. Chaque joueur prend une carte à tour de rôle, la montre à ses camarades de jeu et décrit ce qu'il y voit. Lorsque tous les enfants auront vu la carte et sauront ce qu'elle représente, on la posera

---

sur la case représentant la même image sur le plan de jeu. Puis, c'est au tour du joueur suivant de prendre une carte, de la montrer et de la décrire pour ensuite la mettre à la place correspondante sur le plan de jeu.

Lorsque toutes les cartes auront ainsi été disposées, le jeu peut commencer. Chaque enfant connaît les images et pourra donc reconnaître plus aisément les bruits correspondants.

### **Règle du jeu**

#### **1. Ecouter et deviner les bruits**

On fait fonctionner le magnétophone et tous les enfants écoutent le premier bruit enregistré. Le joueur le plus jeune commence. Il essaiera de deviner quel est le bruit qu'il est en train d'entendre. S'il a deviné juste, il pourra s'approprier la carte correspondante au bruit deviné, qui est posée sur le plan de jeu. Il la retirera du plan de jeu pour la poser devant lui.

S'il ne devine pas quel est le bruit qu'il entend, il ne recevra pas de carte.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. On passe au joueur suivant à chaque nouveau bruit. Ainsi, on peut faire plusieurs tours de table jusqu'à ce que tous les bruits aient été entendus.

Suivant l'âge des enfants, on peut interrompre la lecture de la cassette après chaque bruit, pour ralentir le rythme.

#### **Fin du jeu**

Le jeu est terminé lorsque la cassette entière aura été entendue. Le gagnant est celui qui aura reconnu le plus de bruits, donc, celui qui aura rassemblé le plus de cartes.

#### **2. Imiter des bruits et les deviner**

Cette variante de jeu propose aux enfants d'imiter eux-mêmes des bruits au lieu d'écouter ceux enregistrés sur la cassette.

Toutes les cartes rondes seront posées sur le plan de jeu, comme pour le jeu précédent. La partie peut commencer.

---