

***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)***

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 !

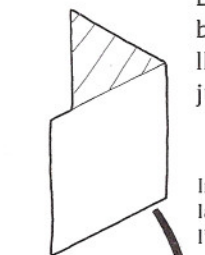
## 2ème possibilité : Dépêche-toi, petite chenille !

### But du jeu :

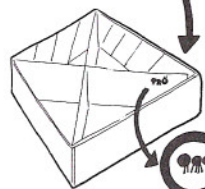
La chenille qui réussit en premier à traverser un fruit tout entier gagne le jeu.

### Préparatifs :

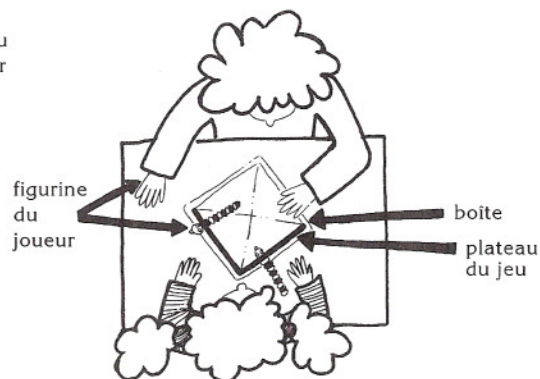
Emboîter le plateau de jeu dans un coin de la boîte. Placer la boîte entre les deux joueurs. Chaque joueur prend une chenille et la place dans un fruit quelconque de manière à ce que juste sa tête dépasse du trou.



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.

