

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

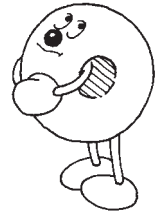
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Boa Bella

Un jeu tactile avec un fil pour les petits à partir de 2 ans.

**Idée du jeu :** Brigitte Pokornik  
**Conception graphique :** Jutta Neundorfer  
**Durée du jeu :** environ 10 minutes  
pour chaque variante



## Chers parents,

Ce jeu offre à votre enfant plusieurs variantes et de nombreuses possibilités d'expériences :

- Le ventre plein, le gros serpent peut ramper sur la table, les bras, les jambes, les ventres : les enfants font bouger le serpent et sentent le contact.
- Le jeu de base, qui consiste à toucher, reconnaître et classer des formes simples, peut être rendu plus facile, mais aussi plus difficile.

## Contenu de la boîte

---

- 1 serpent en tissu
- 8 grandes perles en bois
- 8 cartes

## Première variante: le serpentin

---

Jeu libre avec le fil pour un enfant à partir de 2 ans et un adulte.

## But du jeu

---

Enfiler les perles en bois.

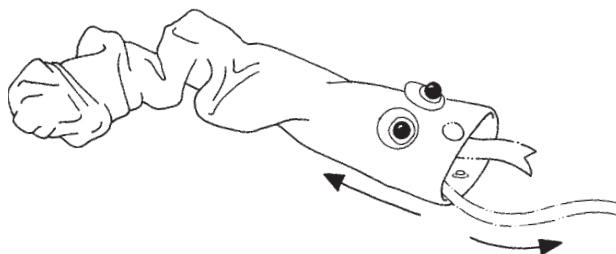
## Préparatifs

Préparer le **serpent** et les **perles en bois**. Les cartes restent dans la boîte.

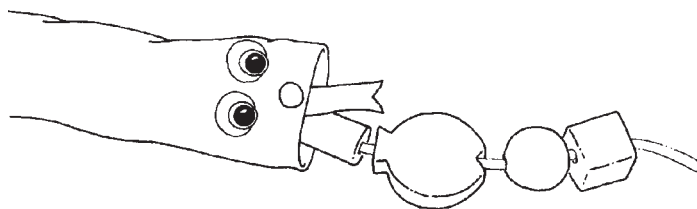
## Déroulement du jeu

Il s'agit de **nourrir le serpent affamé** :

- D'abord, il doit ouvrir la **bouche** : ouvrir le bouton-pression sur son nez.
- Il doit se faire tout petit : tenir le serpent par l'extrémité avant et faire sortir le **fil rouge** en le tirant (voir illustration).



- C'est sur ce fil rouge que votre enfant enfilera les perles.
- On ouvre grand la bouche du serpent et on fait disparaître, une à une, les perles dans son ventre. Le **serpent** est tiré **sur les perles**, comme on enfilerait une chaussette.



- Lorsque le serpent a avalé toutes les perles, le **bouton-pression** rouge sur le nez du serpent **est refermé**.
  - Il s'étire et devient tout long : tenir l'extrémité arrière et l'étirer.
- Le serpent, gros et repu, peut maintenant aller se promener (**jeu libre**) sur la table, les bras, les jambes.

Si le serpent doit **recrachter des perles**, ouvrir le **bouton-pression**. Faire glisser les **perles** de l'arrière vers l'avant en les tirant par le **fil**.  
**Variante** : des enfants un peu plus âgés enfilent les perles en tenant compte des cartes, avant d'aller se promener avec le serpent.

## Deuxième variante: le gros serpent

---

Jeu tactile pour un à deux enfants à partir de 3 ans et un adulte.

### But du jeu

---

Deviner au toucher dans quel ordre le serpent a avalé les perles en bois.

### Préparatifs

---

Préparer le serpent et les perles en bois. Les cartes montrant les perles sont posées face vers le haut.

### Déroulement du jeu

---

Pendant qu'un enfant détourne son regard, les autres enfilent les **perles en bois** sur le **fil rouge**. Un nœud lâche et simple empêche les perles de s'échapper, avant que le **serpent** soit enfilé **par-dessus les perles** et que l'on ait fermé le **bouton-pression**.

L'enfant qui avait détourné les yeux se retourne maintenant, saisit des deux mains le serpent et tente de **deviner, en palpant**, dans quel **ordre** le serpent a avalé les perles.

Chaque fois qu'il pense **avoir deviné juste**, il prend la **carte correspondante**. Les cartes forment ensuite une longue série, qui montre exactement ce que le serpent a avalé.

### Fin du jeu

---

**Toutes les cartes sont posées ?** C'est la fin du jeu. La bouche du serpent est alors ouverte. On sort doucement les perles en commençant par la dernière : le serpent recrache tout ce qu'il avait avalé.

On compare la série de cartes et les perles enfilées : est-ce que cela correspond ?

### Variantes plus simple

---

- Le nombre de **perles est réduit**. Les perles inutilisées et les cartes correspondantes sont remises dans la boîte.

## Variantes plus difficiles

---

- **Quelques perles** sont enfilées, les autres vont dans la boîte fermée. Toutes les cartes restent sur la table. Il s'agit maintenant de deviner quelles **perles** sont restées **dans la boîte**.
- Un enfant détourne les yeux pendant que le serpent est nourri. Se retourne et palpe le serpent. Ensuite, le serpent disparaît dans la boîte. L'enfant qui l'a palpé s'efforce, **de mémoire**, de placer les cartes dans l'ordre correspondant à la **bonne succession** des perles.