

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 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)



Vient le camion bleu devant une maison, bouteilles et journaux sont enlevés, c'est-à-dire déposés sur les cases "ALTGLAS" (= **Vieux verres**) et "ALTPAPIER" (= **Vieux papiers**) à la déchetterie. Comme pour les déchets non récupérables, ils doivent avoir été sortis de la maison avant que le camion ne parte vers la maison suivante.

Les camions n'emportent pas les déchets biodégradables (cartes vertes) ni les déchets spéciaux (cartes rouges et jaunes). Ces déchets doivent avoir été sortis des maisons et posés aux bons endroits avant que les camions n'aient terminé leur tournée. Les déchets biodégradables (cartes vertes) vont au compost. Les **déchets à retraiter** (cartes rouges) vont sur la case "SONDERMÜLL", et les autres **déchets récupérés** (cartes jaunes) sur la case "WERTSTOFFHOF". Ces tris doivent être effectués avant que les deux camions n'aient terminé leur circuit et regagné leur garage. Tant que le camion se trouve devant une maison, des déchets peuvent encore y être chargés.

#### REGLE DE COOPERATION

Un joueur peut OFFRIR ce qu'il obtient au dé à un autre joueur. Si un joueur obtient, par exemple, la face BOUTEILLE sur le dé, il peut ou bien l'utiliser pour lui ou bien l'offrir à un joueur qui a encore des bouteilles à sortir... Les joueurs ont intérêt à observer chez qui passent en premier les camions car c'est celui-là qui devra être prêt le premier pour le ramassage des ordures... Il faudra peut-être l'aider !

#### FIN DE JEU

Le jeu est fini :

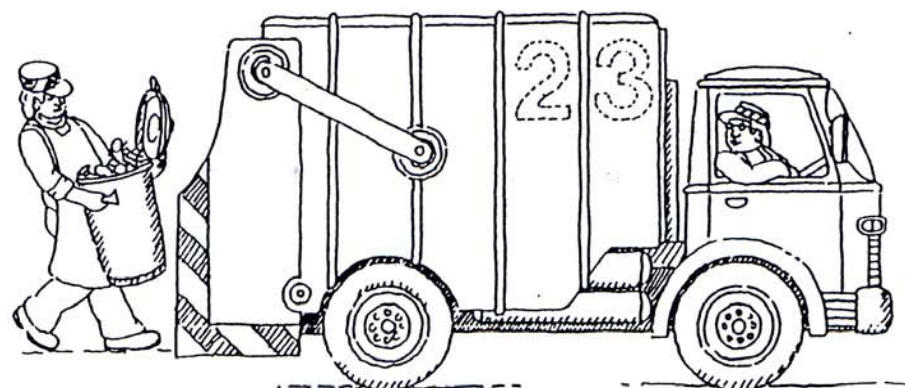
1. quand les deux camions ont regagné leur stationnement après être passés devant chaque maison. Les joueurs gagnent tous ensemble si tous les déchets ont pu être respectivement chargés et les déchets spéciaux ou biodégradables déposés aux bons endroits.
  2. si un camion dépasse une maison sans qu'on ait pu y charger à temps tous les déchets à emporter : les joueurs perdent alors tous ensemble.
- Le jeu est aussi perdu si les deux camions ont regagné leur parking sans que les déchets spéciaux et biodégradables soient tous déposés sur leur fas respectif.

Ce jeu RAVENSBURGER est importé et diffusé par **NON-VIOLENCE ACTUALITE**. NVA diffuse d'autres jeux coopératifs adaptés aux différentes catégories d'âges, à partir de 3 ans. De plus, NVA édite et diffuse une revue mensuelle, des dossiers, livres, B.D., etc. sur l'éducation à la résolution non-violente des conflits. Envoi du catalogue sur demande.

**NON-VIOLENCE ACTUALITE, BP 241, 45202 MONTARGIS  
CEDEX, FRANCE - Tél. 38 93 67 22. FAX 38 93 74 72.**

**"Ene mene...Müll"**

# Recyclons les déchets



Quand passe le camion des éboueurs, les poubelles doivent se trouver sur le trottoir. Dans ce village, les gens trient leurs déchets car le verre et le papier sont "récupérés". Cela veut dire qu'ils sont amenés dans des usines de recyclage où ils serviront à faire du nouveau verre ou de la pâte à papier. On évite ainsi le gaspillage.

Dans certaines villes, tu peux voir des containers pour récupérer le verre. Les gens glissent dans les petites ouvertures leurs bouteilles et pots en verre dont ils ne se servent plus. Il existe aussi des parcs de récupération ou "déchetteries". On peut y amener vieux papiers, verre, piles et huiles usagées, aluminium, ferraille, etc...

En Allemagne, il y a même devant les pharmacies des poubelles spéciales pour les vieux médicaments.

Choisir un emballage en verre plutôt qu'en plastique est donc un choix écologique : pas de gaspillage puisque le verre peut servir à faire du nouveau verre.

Le plastique n'est pas toujours recyclable et, de plus, quand on le brûle, il pollue notre air, raison de plus pour l'éviter !

**Jeu coopératif pour enfants de 5 à 10 ans  
Nombre de joueurs : 3 ou 4**

## BUT ET IDÉE DU JEU

Le jeu est gagné par les joueurs si les ordures, les vieux papiers et les bouteilles de verre de chacun peuvent être chargés dans les camions au moment de leur passage dans le quartier. Quant aux déchets spécifiques (piles, médicaments, aluminium, plastique, ferraille...) et aux déchets biodégradables, ils doivent avoir été déposés à la déchetterie ou sur le tas de compost avant que les camions n'aient terminé leur tournée.

## PRÉPARATION

Chaque enfant choisit une maison. Si on joue à trois, la maison n°1 est inoccupée. Si on joue à deux, chaque enfant choisit deux maisons.

Devant chaque maison est placée une poubelle vide.

Les cartes de déchets sont ensuite réparties de la manière suivante sur chaque maison :



2 liasses de vieux papiers



2 bouteilles



1 carte de déchets non récupérables (fond bleu)



1 carte de déchets à recycler (piles, huiles, médicaments) (fond rouge)



1 carte de déchets biodégradables, à mettre au compost (fond vert)



1 carte de matériaux récupérés (aluminium, plastique, ferraille) (fond jaune)

Ces cartes sont placées sur chaque maison (il y a des cartes en plus en cas de perte). Les deux camions sont mis sur les cases de départ, près de la déchetterie.

## DÉBUT DU JEU

Le joueur de la maison n°1 commence. Dans le cas où il y a 3 joueurs, c'est le joueur de la maison n°2 qui commence. Il lance les deux dés en même temps.

**Dé "COULEURS"** : Il indique quel camion doit avancer. **Point orange ?** Le camion orange quitte son parking et avance d'une case en direction de la maison n°1. **Point bleu ?** Le camion bleu avance d'une case. **Point blanc ?** Les deux camions restent sur place.

**Dé "SYMBOLES"** Il indique quel déchet est à évacuer :



Sortir un **DÉCHET NON RÉCUPÉRABLE** (carte à fond bleu) et le mettre **dans la poubelle**.



**VIEUX VERRES** : prendre une bouteille et la mettre sur le trottoir **sur l'emplacement "bouteille"** à côté de la poubelle.



**VIEUX PAPIERS** : mettre une liasse de vieux papier sur le trottoir, **devant la maison**.



**COMPOST** : prendre un déchet biodégradable (fond vert) et mettre cette carte sur le tas de compost **derrière la maison**.



**DÉCHET A RETRAITER** : prendre la carte à fond rouge et la déposer à la déchetterie, sur la case "**SONDERMÜLL**" (= **Déchets à recycler**). Chacun de ces déchets va subir un traitement spécial.



**ÉTOILE** : le joueur a le choix. Soit il prend la carte à fond jaune et la dépose à la déchetterie sur la case "**WERTSTOFFHOF**" (= **Matériaux récupérés**). Soit le joueur prend le déchet de son choix et le place au bon endroit.



## CAMIONS

Les camions partent de la case si on joue à 2 ou 4, et de la case si on joue à 3.



Les camions ont 10 (ou 8) cases à franchir avant de se présenter devant la maison n°1. Après la dernière case du chemin d'accès au quartier, le camion vient s'arrêter devant la première maison.

Les deux camions peuvent se trouver sur une même case ou devant une même maison. Quand le camion **orange** arrive devant une maison, la **poubelle** est vidée sur la case "**MÜLLDEPONIE**" (= **Déchets non récupérables**). Si tous les déchets non récupérables ne sont pas encore dans la poubelle, le joueur doit se dépêcher... ou être aidé car tout doit y être avant le départ du camion orange vers la maison suivante.

# Ene mene... Müll

S'entraider et gagner tous ensemble.  
un jeu de Walter Wolf Windisch pour 2 à 4 enfants  
de 5 à 10 ans, édité par Ravensburger

## Matériel du jeu

1 plateau  
1 planche de carton avec 16 déchets, 8 paquets de journaux, 7 tuiles pour les 7 jours de la semaine et un petit plateau  
12 bouteilles et 4 poubelles en plastique  
1 camion d'éboueurs et 1 dé en bois

## But du jeu

Tous ensemble, il faut placer les déchets devant les maisons, selon un tri sélectif (bouteilles, vieux papier et déchets ménagers) avant que le camion des éboueurs ne passe.






## Mise en place du jeu

Les enfants choisissent leur maison sur le plateau. On pose le petit plateau à côté du grand, en continuité de la route. Sur le petit plateau, 7 cases sont prévues pour les 7 jours de la semaine. Le 7ème jour les éboueurs passent dans le quartier. Par conséquent, on pose sur la 7ème case la tuile correspondant au jour où les éboueurs passent. Ainsi, les enfants peuvent savoir quand viendront les éboueurs. On pose les autres tuiles sur les cases en suivant l'ordre des jours de la semaine. La voiture des éboueurs est posée sur le petit plateau, sur la place à côté des tuiles.

Chaque enfant place une poubelle vide sur la case bleue et ronde devant sa maison. Dans chaque maison se trouvent 2 paquets de vieux papier, 2 bouteilles, 3 déchets. Les enfants les disposent où ils veulent sur leur maison. Quand tout est placé, le jeu peut commencer.

## Règle du jeu

Chaque enfant lance le dé à son tour.

-  Celui qui obtient une poubelle prend un déchet ménager et le jette dans la poubelle.
-  Celui qui obtient la bouteille, la pose devant la maison, sur le rond bleu
-  Celui qui obtient le paquet de journal le pose sur le carré bleu devant la maison.
-  L'étoile signifie que le joueur place le déchet de son choix devant la maison (déchet ménager, bouteille, papiers).
-  Le point rouge signifie que le camion des éboueurs avance d'un jour (un jour a passé).

Chaque partenaire peut renoncer, s'il le souhaite, à un symbole du dé en faveur d'un autre joueur. Si on a, par exemple, déjà placé ses bouteilles devant la maison et qu'on obtient le symbole « bouteille », on peut offrir le dé à un autre joueur qui a encore des bouteilles dans sa maison. Les enfants doivent faire attention aux autres joueurs avant l'arrivée du camion des éboueurs.

Après le septième jour, le camion vient devant la première maison. Les déchets qui se trouvent devant la maison sont emportés. Tant que le camion est devant la maison, on peut ajouter des déchets, mais plus quand le camion est parti. Aussitôt qu'on a à nouveau obtenu "Rouge" le camion des éboueurs roule vers la maison suivante et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 4 maisons aient été atteintes. Celui qui a tous ses déchets devant sa maison, continue à lancer le dé et offre les symboles noirs à ses partenaires.

## Fin du jeu

Si le camion des éboueurs quitte une maison et qu'il y a encore des déchets dedans, tous les joueurs ont perdu. Ils ont gagné, si tous les déchets sont déposés devant les maisons avant que le camion ne soit parti.

## Tactique de jeu

Il est important de regarder le déplacement du camion. Parfois, il vaut mieux donner son dé que l'utiliser soi-même si le camion vient plus tôt dans une autre maison que dans la sienne.

## Variante de jeu pour des enfants plus âgés

On joue comme ci-dessus, seulement, on ne peut jeter les déchets ménagers que lorsque les bouteilles et les journaux sont déjà jetés.

Quand on lance le symbole poubelle, et qu'on a encore des bouteilles et/ou des journaux dans la maison, on ne peut pas utiliser ce jet. Cependant, on peut l'offrir à un camarade, si toutefois il a déjà toutes ses bouteilles et tous ses journaux devant sa maison.