

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

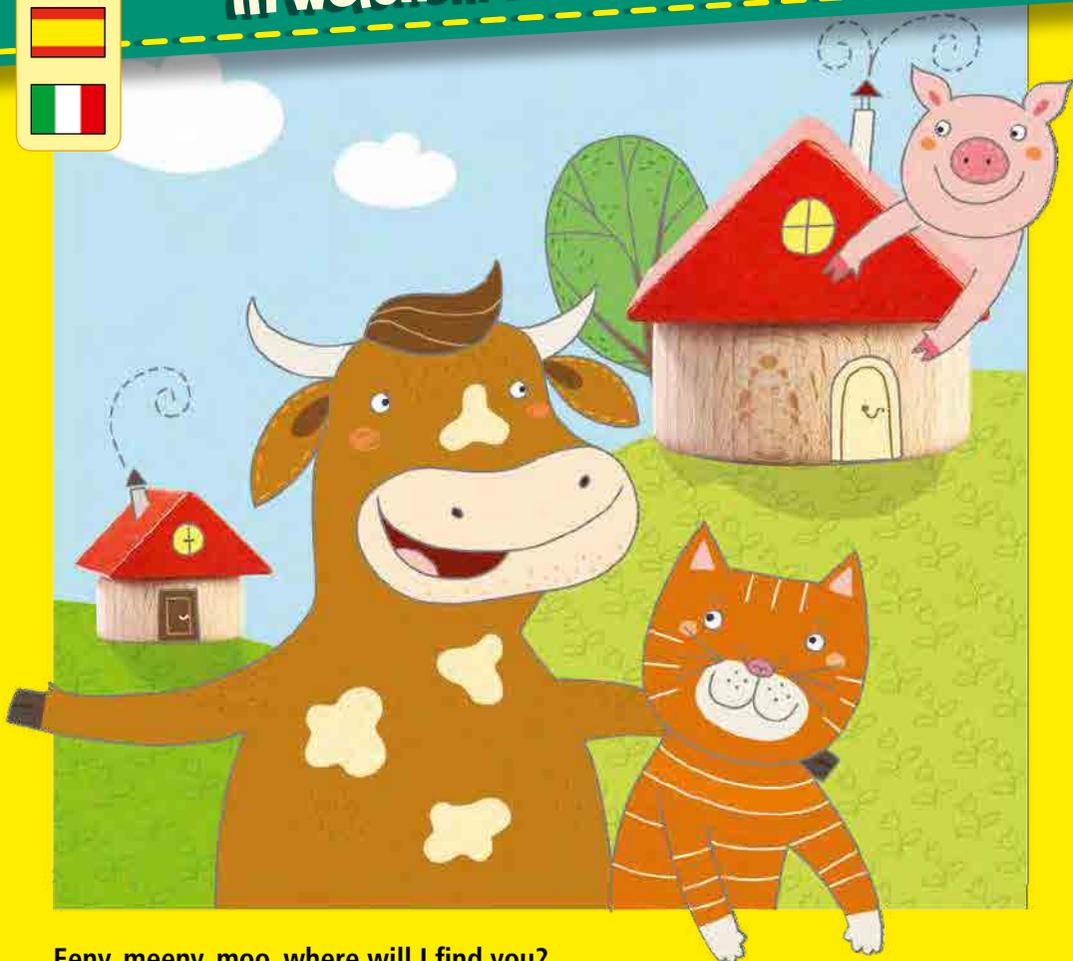
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## Meine ersten Spiele

# Hallo Kuh, in welchem Haus wohnst du?



Eeny, meeny, moo, where will I find you?

1, 2, 3, qui est caché là ? · Iene, miene, mij, in welk huis woon jij?

Mi, ma, mú, ¿en qué casa vives tú? · Bodi bidi bù, in quale casa abiti tu?

# Mes premiers jeux

## 1, 2, 3, qui est caché là ?

Un amusant jeu de mémoire avec 2 idées de jeu pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

**Auteure :** Miriam Koser  
**Illustration :** Mascha Greune  
**Durée de la partie :** 5 à 10 minutes par jeu

### Contenu du jeu

18 plaquettes d'animaux (3 de chaque sorte : coq, chien, chat, vache, mouton, cochon), 3 maisons, 2 toits, 1 règle du jeu

FRANÇAIS

### Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce fascicule vous donne de nombreux conseils et suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et savoir comment les utiliser. En jouant, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et facultés, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et le classement des couleurs et des illustrations. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant à ces jeux de cache-cache !

**Les créateurs pour enfants joueurs**



Avant de jouer pour la première fois, détachez les plaquettes prédécoupées avec précaution ! N. B. : Jetez tout de suite les morceaux restants pour éviter le risque qu'ils soient avalés par les jeunes enfants.



# Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les différents animaux, les maisons et les toits. Avant de jouer la première partie, parlez des animaux : quels cris font-ils ? Quels animaux vivent à la ferme ? Exercez-vous ensemble à cacher les plaquettes d'animaux sous les maisons.

## Jeu n° 1 : Un, deux, trois, qui est caché là ?

Un amusant jeu de devinettes pour 2 enfants ou plus, à partir de 2 ans.

### Avant de jouer

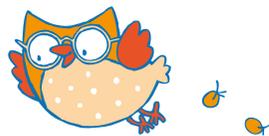
Posez une plaquette de chacune des espèces d'animaux, face visible, au milieu de la table. Posez les trois maisons à côté des plaquettes, l'ouverture étant tournée vers le bas. Les accessoires restants ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.

### C'est parti

Qui a joué à cache-cache en dernier ? Cet enfant commence : il choisit une plaquette d'animal et la cache discrètement sous la maison de son choix (les autres enfants ferment les yeux ou se retournent).

En cachant la plaquette, l'enfant dit en même temps : *Un, deux, trois : camouflé ! Où le/la... est-elle caché(e) ?* – le nom de l'animal correspondant est nommé dans la rime.

Dites les rimes en même temps que l'enfant dont c'est le tour de jouer. Vous stimulez ainsi son langage de manière ludique.



Les autres enfants rouvrent les yeux ou se tournent de nouveau vers la table. Les enfants devinent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant dont c'est le tour de deviner montre une maison et dit en ajoutant le nom de l'animal : *Un, deux, trois, ... sors de là !* – et il soulève la maison.

- Pas de chance : aucun animal n'est caché ici. C'est au tour de l'enfant suivant.
- Bravo : l'animal était bien caché ici. La plaquette est mise dans la boîte. En récompense, l'enfant a le droit de cacher un autre animal sous une maison.

### Fin de la partie

Quand tous les animaux ont été trouvés, les enfants se réjouissent tous ensemble de leur réussite !



Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

## Variante pour chanceux

La plaquette d'animal est posée sous une maison de manière à ce que tous la voient. L'enfant qui a caché l'animal a alors le droit de changer la position des maisons autant de fois qu'il veut. Il devra les déplacer lentement pour que l'animal posé en dessous ne soit pas « délogé ». Les autres joueurs ont bien sûr le droit de l'observer et doivent bien garder un œil sur la maison qui héberge l'animal. Pour deviner la bonne maison, on suit les règles du jeu de base.

## Jeu n° 2 : Un, deux, trois, turlututu, dans quelle maison es-tu ?

Un jeu de mémoire rigolo pour 2 à 3 enfants à partir de 2 ans.

### Avant de jouer

On a besoin ici de toutes les plaquettes des trois espèces d'animaux, de deux maisons et d'un toit. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte. Posez une plaquette de chaque espèce d'animaux de manière visible au bord de la table. Les deux plaquettes restantes d'une espèce d'animal sont posées l'une sur l'autre et mises en cercle au milieu de la table. Cachez deux piles au choix avec les maisons et posez le toit sur l'une des deux maisons.



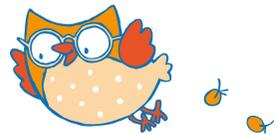
### C'est parti

Celui qui pourra meugler le plus fort comme une vache commence.

Demandez : *Quel animal est caché sous la maison SANS toit ?*

En cherchant, l'enfant dit : *Un, deux, trois, vite : c'est là que l'ella ... habite !* – en nommant l'animal correspondant dans la rime.

La rangée de plaquettes posées au bord de la table indique quels animaux participent au jeu. Dites les rimes en même temps que l'enfant dont c'est le tour de jouer. Vous stimulerez ainsi son langage.



L'enfant soulève alors la maison :

- Mal deviné ! *Dommage, tu ne récupères pas de plaquette.*
- Bien deviné ! *Super, ramasse la plaquette supérieure de la pile.*

Ensuite pose la maison sur l'autre pile de plaquettes. Enlève le toit posé et pose-le sur la maison que tu viens de déplacer

**N. B. :** La maison et le toit doivent TOUJOURS être déplacés !

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de deviner.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que la première pile de plaquettes est épuisée. Les enfants empilent leurs plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la pile la plus haute. Il se réjouit en présentant une danse « vachement » amusante. En cas d'égalité, les gagnants dansent tous ensemble.

FRANÇAIS

Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin d'avoir la confirmation et de savoir qu'ils ont une nouvelle chance lors de la partie suivante. Cela les rend forts émotionnellement pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.



### Variante 1 : Pour petits futés à partir de 2 ans et demi

On joue comme dans le jeu n°2 avec les changements suivants :

- On a besoin de toutes les plaquettes de quatre espèces d'animaux, des trois maisons et des deux toits. Les plaquettes en trop sont remises dans la boîte.
- On recouvre trois piles de plaquettes avec les maisons et pose respectivement un toit sur deux maisons.

### Variante 2 : Pour petits fans des jeux de mémoire, à partir de 3 ans

On joue comme dans le jeu n°2 avec les changements suivants :

- On a besoin de toutes les plaquettes des six espèces d'animaux, des trois maisons et des deux toits.
- On recouvre trois piles de plaquettes avec des maisons et pose respectivement un toit sur deux maisons.



Le jeu sera encore plus difficile si l'on mélange les piles de plaquettes n'importe comment et plus selon l'espèce d'animal. Les enfants doivent alors bien observer chaque fois quel animal est posé en haut de la pile.