

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Gänsemarsch

Wiggle Waggle
Geese

Ronde des oies

Ganzenpas

¡A paso ganso!

Paperswing

Jeu Habermas n° 4712

Ronde des oies



Un jeu coopératif où il faut bouger,
pour 2 à 6 joueurs de 3 à 6 ans, qui cancanent comme des oies.

Idée : Anja Wrede
Illustration : Anja Wrede
Durée de la partie : env. 10 minutes

Tous les matins, les jeunes oies se retrouvent dans le pré pour aller ensemble à l'école maternelle. Et, une fois de plus, l'oie Odette s'est réveillée tellement tard qu'elle décide de faire du sport pour se mettre en forme. Mais elle doit être très prudente car le renard est dans les parages et l'observe....

Contenu du jeu

- 1 renard
- 8 cartes de mouvements (bord jaune)
- 24 cartes de pré (16 cartes d'oies et 8 cartes de renard)
- 1 règle du jeu

8 cartes de mouvements



24 cartes de pré



Idée

Les enfants s'amuse dans le pré avec les jeunes oies. Les oies montrent huit mouvements différents. Les enfants pourront-ils les refaire une fois avant que le renard n'ait fait le tour du pré ?

Avant de jouer, regarder les huit mouvements indiqués ci-dessous et les imiter tous ensemble :



L'oie qui saute

Se mettre debout et sauter à cloche-pied. Ceux qui veulent peuvent sauter plusieurs fois de suite.



L'oie qui vole

Sauter en l'air en écartant les bras et les faisant bouger comme si c'étaient des ailes.

**L'oie qui cancan**

Frapper dans ses mains.

**Derrière les genoux**

Plier les genoux et frapper dans ses mains en les mettant derrière les genoux.

**L'oie qui se dandine**

Se pencher en avant pour faire ressortir ses fesses et marcher en se dandinant.



Du bout des pieds

Choisir un joueur. Les deux joueurs s'assoient par terre et mettent leurs pieds les uns contre les autres. S'ils veulent, les joueurs peuvent aussi « pédaler ». On peut faire cet exercice également à plusieurs.



La ronde des oies

Choisir un joueur, le prendre par les mains et faire une ronde. On peut également faire cet exercice avec plusieurs joueurs.



Oies à la queue leu leu

Tous les joueurs donnent en même temps le signal « En avant, marche ». Ils se suivent tous en file indienne en tournant autour de la table ou en traversant la pièce. Le joueur qui a tiré la carte mène la file.

Maintenant que tous les joueurs connaissent les mouvements à effectuer, le jeu peut commencer.

Préparatifs

Poser les huit cartes de mouvements en cercle. Poser le renard à côté de la carte " Oies à la queue leu leu " (voir l'illustration). Mélanger les cartes de pré et poser les, face « pré » visible, autour des cartes de mouvements.



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra le mieux cancaner comme une oie commence. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en retournant une carte de pré.



Quelle carte a-t-il retournée ?

- **Une carte d'oie ?**

Le joueur regarde s'il y a une ou plusieurs oies sur la carte.

’ S'il y a **une oie**, il se lève, fait l'exercice indiqué et se rassoit.

’ S'il y a **plusieurs oies**, il fait l'exercice avec un ou plusieurs autres joueurs. Ensuite, tous se rassoient.

Ensuite, il pose la carte, face mouvement visible, sur la carte de mouvements correspondante. S'il y a déjà une carte, il la pose quand même.

- **Une carte de renard ?**

Le joueur dit : « Renard aux aguets ». Le renard effraie les oies : les joueurs tournent autour de la table en imitant le cri des oies. Quand ils sont tous de nouveau à leur place, le joueur avance le renard d'une carte de mouvements dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte de renard est retirée du jeu.

Le joueur suivant retourne une autre carte de pré.

Fin de la partie :

Les joueurs gagnent tous quand au moins une carte d'oie est posée sur chaque carte de mouvements.

Si le renard a cependant fait une fois le tour du pré et est revenu à côté de la carte des oies qui se dandinent, les joueurs ont alors tous perdu la partie. Le renard leur fait la course et ils font tous vite le tour de la table encore une fois.

Conseil :

- *Ce jeu peut être également joué par terre.*
- *Certaines activités seront à faire par un seul joueur, d'autres par plusieurs. Si on veut, on peut aussi toutes les faire en commun !*

Variante mémoire

Quand les joueurs auront fait plusieurs parties, ils pourront essayer la variante suivante :

Quand la carte de renard est retournée, elle est reposée sur la table une fois que les joueurs ont fait le tour de la table. Les joueurs doivent alors bien se rappeler à quels endroits se trouvent les cartes de renard.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

1/09

TL 73668