

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).

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Le vol des moineaux

Un jeu de dé et de devinettes pour **2 à 4 enfants à partir de 3 ans.**

Durée du jeu : environ 10 minutes

Idée : Rik van Even

Design : Anja Rieger

Quelle belle journée ! Les petits oiseaux volètent de ci, de là. Ils se rassemblent selon leur couleur sur les clôtures colorées. Bientôt, toutes les places sont occupées et le grand concert peut commencer.

Contenu de la boîte :

4 plans de jeu

24 oiseaux de 4 couleurs

1 sachet en tissu

1 dé spécial

Règle résumée :

distribuer les plans de jeu, mettre les oiseaux dans le sachet, préparer le dé

jeter le dé 1 fois



prendre un ou deux oiseau(x), le(s) placer sur le plan de jeu

But du jeu:

Qui parviendra le premier à réunir les **6 oiseaux** de la même couleur sur son plan de jeu ?

Préparatifs :

Chaque enfant prend un **plan de jeu** et le place devant lui. Les plans de jeu non utilisés sont posés ouvertement sur la table.

Tous les **oiseaux** sont introduits dans le sachet.

Le **dé** est préparé.

Règle du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qui d'entre vous sait déjà siffler ? Tu commences !

Jette une fois le dé spécial :

- **Il montre le sachet** avec un ou deux points : prends un ou deux **oiseaux** dans le sachet - sans regarder - et pose- le(s) sur la **bonne couleur** sur le **plan de jeu**.

C'est au tour du suivant.



prendre des
oiseaux

deviner,
placer sur le plan
de jeu ou dans le
sachet

6 oiseaux sur le
plan de jeu

- **Il montre la main** avec un, deux ou trois points :
 - **Prends un, deux ou trois oiseaux** dans le sachet et montre-le(s) aux autres enfants.
 - Place ensuite tes **mains sous la table** pour y **cacher** les oiseaux.
Exemple :
Tu as pris trois oiseaux. Tu peux garder deux oiseaux dans une main et un dans l'autre, ou bien les trois dans une main et rien dans l'autre.
 - Tiens ensuite tes deux **mains fermées au-dessus de la table. L'enfant à ta gauche choisit une main** : si tu as des oiseaux dans cette main, ils sont posés sur la **couleur correspondante sur le bon plan de jeu**. Les oiseaux placés dans l'autre main sont remis dans le sachet.
 - C'est au tour du suivant.

Fin du jeu :

Le premier enfant à avoir réuni les **6 oiseaux** sur son plan de jeu a gagné.

