B 3038

Jeu Habermaaß N° 4376

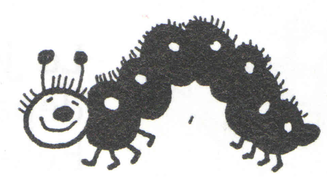
Rosalie, la Chenille de Course

Un jeu pour **2 à 4** enfants, **à partir de 4** ans.

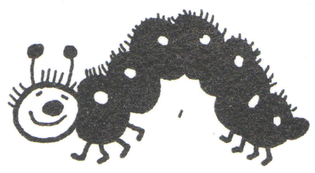
Durée du jeu : 10 minutes environ
Auteur du jeu : Rik van Even
Graphisme : Petra Probst

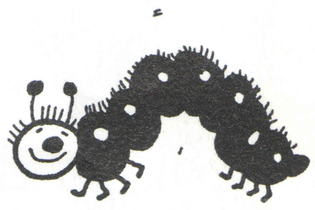
Tendez l'oreille, écoutez bien les pas pressés des petites chenilles multicolores : elles font la course.
Qui va gagner ? Ça, c'est le dé de couleurs qui va en décider.

Contenu du jeu :



4 chenilles
1 dé de couleurs
1 tapis de jeu





En bref :

But du jeu :

Le joueur dont la chenille franchit en premier la ligne d'arrivée gagne.

Préparation du jeu :

poser les chenilles

Posez le tapis de jeu au milieu de la table.
Chaque enfant choisit une chenille et la pose sur la ligne de départ dans les empreintes prévues à cet effet.

Déroulement du jeu :

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

jeter le dé

Qui porte les vêtements avec le plus de couleurs?
Si c'est toi, tu peux commencer : jette le dé une fois.

couleur : jambes dans une case de la même couleur

Tu obtiens par exemple la couleur **jaune** : cherche les **jambes jaunes de ta chenille** et fais-la avancer jusqu'à ce qu'elles touchent une **case jaune**.
C'est-à-dire que la couleur des jambes doit correspondre à la couleur de la case : tu ne peux pas faire avancer ta chenille plus loin.

chenille : rejoindre la première

Si le dé tombe sur le **dessin de la chenille**, tu peux aligner ta chenille sur la chenille la plus avancée. Toutefois, si ta propre chenille est à la tête de la course, tu devras l'aligner sur la chenille qui est en seconde position.

C'est alors le tour du prochain enfant.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé au moment où la première chenille a dépassé **entièrement** la ligne d'arrivée. C'est ta chenille ? Félicitations ! Tu as gagné !