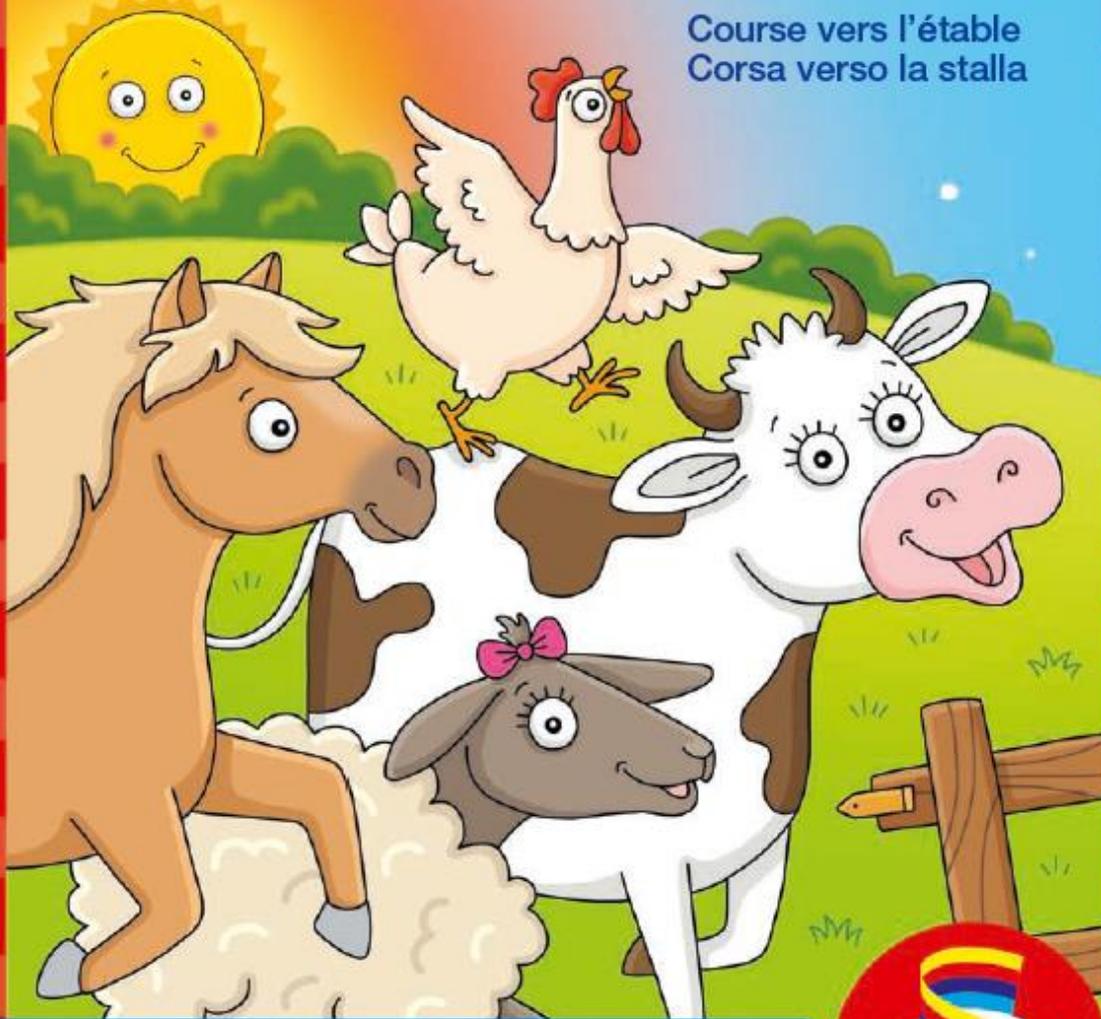


Ene Mene Muh

Mein erster Spielspaß!

# Wettlauf in den Stall

Course vers l'étable  
Corsa verso la stalla



Das Spiel fördert: Gedächtnis, Konzentration, Sprache, Motorik  
Favorise: l'exercice de la mémoire, la concentration, le langage, la motricité fine  
Favorisce: l'allenamento della memoria, concentrazione, linguaggio, motricità fine



## COURSE VERS L'ÉTABLE

Un jeu coopératif avec variante vainqueur individuel  
pour 2 – 4 petits amoureux des animaux à partir de 3 ans  
Durée du jeu 10 à 15 minutes

FRANÇAIS

Le cheval Ben, la vache Frida, la brebis Emma et la poule Isabella savourent la Journée ensoleillée dans la prairie. Cependant, ils voudraient se retrouver en sécurité dans leur étable avant la tombée de la nuit. Est-ce que vous arriverez à conduire les quatre animaux dans l'étable avant le coucher du soleil ? Une course excitante commence.



### But du jeu

Le but du jeu est d'amener les quatre animaux dans l'étable avant le coucher du soleil. Les joueurs engagent ensemble une course contre le soleil. Chacun collectionne pour soi des cartes mémo d'animaux.

### Préparatifs

Avant de commencer le jeu, vous devez détacher avec précaution les animaux et les cartes mémo d'animaux des feuilles prédécoupées et faire sortir les fentes de course de la planche de jeu en exerçant une pression. Placez le côté inférieur de la boîte de telle façon devant vous que les soleils se retrouvent à l'avant. Placez la planche de jeu dans la boîte comme indiqué sur la photo. L'arrivée doit être derrière, et le champs de départ devant.

Faites glisser le côté inférieur de la boîte dans le couvercle de la boîte.

## Ene Mene Muh

Enfichez les 4 animaux dans les champs de départ correspondants. Pincez la pince soleil sur la flèche de départ rouge à gauche. Placez la boîte de jeu devant vous sur la table, de façon bien visible pour tout le monde. Mélangez bien les cartes mémo et placez-les à l'envers à côté du jeu.

### Déroulement du jeu

À l'aide de la comptine d'élimination **AM, STRAM, GRAM !**, le plus jeune des joueurs détermine qui commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le dé décide si vous partez en direction de l'étable avec l'un des quatre animaux, si vous déplacez le soleil ou si vous avez la chance de pouvoir choisir librement avec quel animal vous allez de l'avant.



Si le dé désigne **un des 4 animaux**, vous devez essayer d'obtenir la carte mémo correspondant à l'animal. Pour ce faire, prenez n'importe quelle carte mémo et montrez-la



également aux autres joueurs. Si la carte présente l'animal que vous avez joué au dé, vous pouvez enficher cet animal sur la planche de jeu dans le champ suivant en direction de l'étable. Déposez devant vous la carte mémo d'animal. Si un autre animal est représenté sur la carte que celui indiqué sur le dé, la carte mémo d'animal est de nouveau retournée et remise à sa place. Dans ce cas, l'animal sur la planche de jeu ne bouge pas.



Si le dé tombe sur un animal qui est déjà dans l'étable, vous pouvez relancer le dé.



Si le dé indique **le trèfle**, vous pouvez retourner n'importe quelle carte mémo d'animal et déplacer ensuite l'animal correspondant en avançant d'un champ en direction de l'étable. Déposez également la carte devant vous.



Si le dé indique **le soleil**, déplacer la pince soleil vers la flèche suivante sur le bandeau à soleils (du lever au coucher du soleil).

### Fin du jeu

**Les joueurs ont gagné** lorsque les animaux sont arrivés dans l'étable avant le coucher du soleil.

**Vainqueur individuel est celui** qui a collectionné le plus de cartes mémo d'animaux.

**Les joueurs ont perdu** lorsque le soleil s'est couché avant que tous les animaux n'aient atteint l'étable.

### Remarques destinées aux parents

Les mouvements de jeu peuvent également être accompagnés du cri de l'animal correspondant; cela amuse énormément les enfants ! Laissez-les s'échanger leurs connaissances en matière de vie des animaux à la ferme et chercher d'autres animaux sur la planche de jeu.

Les débutants de jeu peuvent jouer à ce jeu même sans cartes mémo d'animaux dans un premier temps. Dans ce cas, c'est le dé qui décide du déplacement des animaux et du soleil.