

Ene mene... Müll

S'entraider et gagner tous ensemble.
un jeu de Walter Wolf Windisch pour 2 à 4 enfants
de 5 à 10 ans, édité par Ravensburger

Matériel du jeu

1 plateau
1 planche de carton avec 16 déchets, 8 paquets de journaux, 7 tuiles pour les 7 jours de la semaine et un petit plateau
12 bouteilles et 4 poubelles en plastique
1 camion d'éboueurs et 1 dé en bois

But du jeu

Tous ensemble, il faut placer les déchets devant les maisons, selon un tri sélectif (bouteilles, vieux papier et déchets ménagers) avant que le camion des éboueurs ne passe.

Mise en place du jeu

Les enfants choisissent leur maison sur le plateau. On pose le petit plateau à côté du grand, en continuité de la route. Sur le petit plateau, 7 cases sont prévues pour les 7 jours de la semaine. Le 7ème jour les éboueurs passent dans le quartier. Par conséquent, on pose sur la 7ème case la tuile correspondant au jour où les éboueurs passent. Ainsi, les enfants peuvent savoir quand viendront les éboueurs. On pose les autres tuiles sur les cases en suivant l'ordre des jours de la semaine. La voiture des éboueurs est posée sur le petit plateau, sur la place à côté des tuiles.

Chaque enfant place une poubelle vide sur la case bleue et ronde devant sa maison. Dans chaque maison se trouvent 2 paquets de vieux papier, 2 bouteilles, 3 déchets. Les enfants les disposent où ils veulent sur leur maison. Quand tout est placé, le jeu peut commencer.

Règle du jeu

Chaque enfant lance le dé à son tour.



Celui qui obtient une poubelle prend un déchet ménager et le jette dans la poubelle.



Celui qui obtient la bouteille, la pose devant la maison, sur le rond bleu.



Celui qui obtient le paquet de journal le pose sur le carré bleu devant la maison.



L'étoile signifie que le joueur place le déchet de son choix devant la maison (déchet ménager, bouteille, papiers).



Le point rouge signifie que le camion des éboueurs avance d'un jour (un jour a passé).

Chaque partenaire peut renoncer, s'il le souhaite, à un symbole du dé en faveur d'un autre joueur. Si on a, par exemple, déjà placé ses bouteilles devant la maison et qu'on obtient le symbole « bouteille », on peut offrir le dé à un autre joueur qui a encore des bouteilles dans sa maison. Les enfants doivent faire attention aux autres joueurs avant l'arrivée du camion des éboueurs.

Après le septième jour, le camion vient devant la première maison. Les déchets qui se trouvent devant la maison sont emportés. Tant que le camion est devant la maison, on peut ajouter des déchets, mais plus quand le camion est parti. Aussitôt qu'on a à nouveau obtenu "Rouge" le camion des éboueurs roule vers la maison suivante et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 4 maisons aient été atteintes. Celui qui a tous ses déchets devant sa maison, continue à lancer le dé et offre les symboles noirs à ses partenaires.

Fin du jeu

Si le camion des éboueurs quitte une maison et qu'il y a encore des déchets dedans, tous les joueurs ont perdu. Ils ont gagné, si tous les déchets sont déposés devant les maisons avant que le camion ne soit parti.

Tactique de jeu

Il est important de regarder le déplacement du camion. Parfois, il vaut mieux donner son dé que l'utiliser soi-même si le camion vient plus tôt dans une autre maison que dans la sienne.

Variante de jeu pour des enfants plus âgés

On joue comme ci-dessus, seulement, on ne peut jeter les déchets ménagers que lorsque les bouteilles et les journaux sont déjà jetés.

Quand on lance le symbole poubelle, et qu'on a encore des bouteilles et/ou des journaux dans la maison, on ne peut pas utiliser ce jet. Cependant, on peut l'offrir à un camarade, si toutefois il a déjà toutes ses bouteilles et tous ses journaux devant sa maison.