

FORMES ET COULEURS



Comment utiliser ce coffret

CONTENU :

- 8 planches de jeu illustrées recto-verso (4 grandes et 4 petites) ;
- 32 silhouettes blanches ;
- 32 jetons "couleur" carrés ;
- 16 jetons bicolores ;
- 12 cartes "robot" ;
- 24 jetons "forme" ;
- 4 pions ;
- 1 feuillet pour faciliter le tri et le rangement ;
- 1 notice.

À la première utilisation, placez correctement le feuillet dans le fond de la boîte, sous le calage transparent. Détachez les jetons et les cartes et rangez-les dans les compartiments, selon la couleur de leur verso.

AVANT DE JOUER :

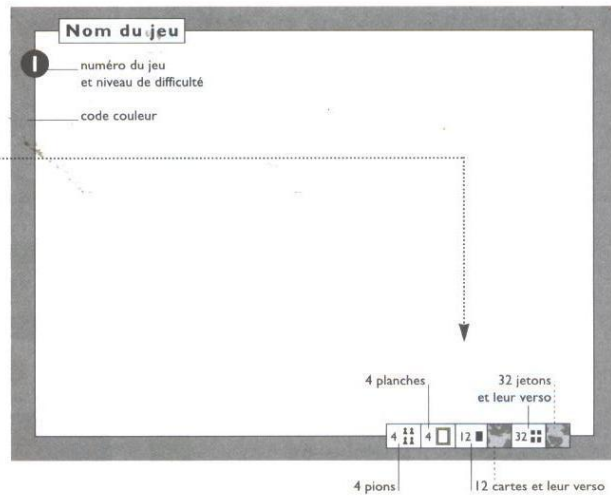
1 Choisissez un jeu en fonction du nombre de joueurs.

2 Préparez l'ensemble du matériel nécessaire pour jouer : il est indiqué dans la règle et au bas de chaque planche.

Un jeu = une couleur + un chiffre + un nom*

- La **couleur** permet de repérer facilement le matériel nécessaire pour jouer. On la retrouve dans les cadres des planches et de la règle du jeu, ainsi qu'au dos des jetons et des cartes utilisés.
 - Le **chiffre**, en haut à gauche de chaque planche, indique le niveau de difficulté (1 étant le plus simple, 6 le plus difficile).
- 3 En bas de chaque planche, ainsi que dans la notice, est indiqué le matériel nécessaire.

(* Il peut arriver que le matériel soit commun à plusieurs jeux.



Ce coffret a été conçu pour un apprentissage progressif ; c'est pourquoi il est conseillé de suivre l'ordre des jeux.

© 2002 Jeux Ravensburger S.A.

Jeux Ravensburger S.A. · Service Consommateurs · B.P. 60159 · 60111 Méru Cedex · www.ravensburger.de

322485

6 jeux progressifs pour apprendre les couleurs et reconnaître les silhouettes et les formes.

FORMES ET COULEURS

3-6 ANS
- DE 1 À 4 JOUEURS -

Vous allez devoir relever 6 défis, 6 jeux de plus en plus difficiles. Votre objectif est de rassembler les 6 coquelicots qui composent la couronne des formes et des couleurs : le bleu, le turquoise, le vert, le jaune, l'orange et le rouge.

Ravensburger

Le jeu des formes

1 Identifier et associer une silhouette à un dessin en couleurs.

À 4 JOUEURS

MATÉRIEL :

4 grandes planches,
cadre

32 silhouettes
blanches,
verso

Remarque : Les jeux
1 et 2 se jouent sur
les mêmes planches.

Le vainqueur de
ce jeu permet aux
joueurs de remporter
le coquelicot bleu.



COMMENT JOUER :

1 Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.

2 Les 32 silhouettes sont mélangées, face cachée.

3 Le joueur le plus âgé commence et pioche une silhouette :

- Si cette silhouette est celle d'un des dessins figurant sur ses planches, il la pose dessus ;
- S'il ne peut pas poser cette silhouette, il la remet dans la pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher une silhouette...

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

POUR JOUER SEUL :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.



Le jeu des couleurs

2 Reconnaître et associer les couleurs.

À 4 JOUEURS

MATÉRIEL :

4 grandes planches,
cadre

32 jetons "couleur",
verso

Remarque : Les jeux
1 et 2 se jouent sur
les mêmes planches.

Le vainqueur de
ce jeu permet aux
joueurs de remporter
le coquelicot turquoise.



COMMENT JOUER :

1 Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.

2 Les 32 jetons "couleur" sont mélangés, face cachée.

3 Le joueur le plus âgé commence et pioche un jeton :

- Si sa couleur est identique à celle d'un des éléments de ses planches, il le pose à côté du dessin correspondant ;
- S'il ne peut pas poser ce jeton, il le remet dans la pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton...

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

POUR JOUER SEUL :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.



Le loto des 2 couleurs

3 Associer deux dessins en respectant les deux couleurs qui les composent.

1 À 4 JOUEURS

MATÉRIEL :

4 petites planches, cadre

16 jetons bicolores, verso

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot vert.



COMMENT JOUER :

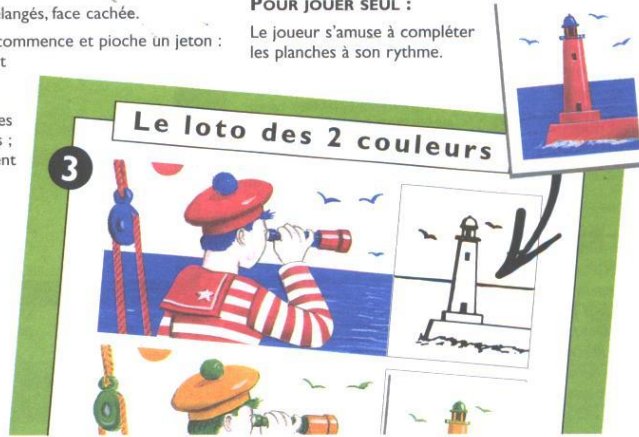
- Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.
- Les 16 jetons sont mélangés, face cachée.
- Le joueur le plus âgé commence et pioche un jeton :
 - Si le dessin appartient à sa planche, il pose le jeton à côté de l'image qui possède les 2 couleurs identiques ;
 - Si ce jeton n'appartient pas à sa planche, il le remet dans la pioche.
 C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton...

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

POUR JOUER SEUL :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.



Le loto des différences

4 Associer deux images identiques, en respectant les formes et les couleurs.

1 À 3 JOUEURS

MATÉRIEL :

3 grandes planches, cadre

12 cartes "robot", verso

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot jaune.



COMMENT JOUER :

- Chaque joueur choisit 1 planche. À 2 joueurs, la planche qui n'est pas utilisée est mise de côté.
- Les 12 cartes "robot" sont mélangées, face cachée.
- Le joueur le plus âgé commence et pioche une carte :
 - Si les couleurs et la forme du robot correspondent à un des robots de sa planche, il le pose à côté du dessin qui convient ;
 - Si ce robot n'appartient pas à sa planche, il le remet dans la pioche.
 C'est ensuite au joueur suivant de piocher une carte...

POUR JOUER SEUL :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.

UN SYSTÈME AUTOCORRECTEUR :

Le cadre avec le petit carré noir permet de vérifier que chaque robot est à la bonne place.



Le jeu des paysages

5 Retrouver et associer des formes géométriques cachées dans un décor.

1 À 4 JOUEURS

MATÉRIEL :

4 petites planches, cadre

24 jetons "forme", verso

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot orange.



COMMENT JOUER :

1 Selon le nombre de joueurs, chacun choisit 1 ou 2 planches. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.

2 Les 24 jetons "forme" sont mélangés, face cachée.

3 Le joueur le plus âgé commence ; il pioche un jeton et annonce ce qu'il voit (exemple : "Rectangle rouge !") :

- Le joueur qui possède cette forme la réclame et la pose dans une des six cases de sa planche. Attention ! certaines formes figurent sur deux planches et seul le joueur le plus rapide aura le droit de la prendre !
- Si personne ne réclame cette forme, elle est remise dans la pioche.
- Si un joueur réclame une forme qui ne lui appartient pas, il la remet dans la pioche et remet, en plus, une des formes qu'il avait déjà placées. C'est ensuite au joueur suivant de piocher une forme...

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui a complété ses planches.

POUR JOUER SEUL :

Le joueur s'amuse à compléter les planches à son rythme.



L'escargot des couleurs

6 Se déplacer sur un parcours, en associant une couleur à celle d'un dessin.

1 À 4 JOUEURS

MATÉRIEL :

1 planche, cadre

4 pions

32 jetons "couleur", verso

Remarque : Le jeu 6 se joue avec les mêmes jetons que le jeu 2.

Le vainqueur de ce jeu permet aux joueurs de remporter le coquelicot rouge.



Bravo à tous !

COMMENT JOUER :

1 Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.

2 Les 32 jetons sont mélangés, face cachée.

3 Le joueur le plus âgé commence ; il pioche un jeton et déplace son pion sur le parcours jusqu'à ce qu'il rencontre un dessin de couleur identique au jeton pioché. Puis, le jeton est mis à côté de la pioche, face cachée.

4 C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton... Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case.

5 Si un joueur pioche un jeton qui ne lui permet pas d'avancer, il est obligé de reculer jusqu'au premier dessin correspondant.

6 Si la pioche est épuisée avant qu'un joueur n'ait atteint l'arrivée, les jetons sont remélangés pour constituer une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint l'arrivée.

POUR JOUER SEUL :

Le joueur déplace un pion et compte le nombre de jetons qu'il a piochés pour atteindre l'arrivée. Il peut aussi déplacer plusieurs pions les uns après les autres.

