

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Le grand jeu

3/6 ANS



3-6 ANS

RÈGLE DU JEU

Pour tous les jeux, suivez les petits dessins sur les cases du plateau, chacun correspond à une activité.

De 1 à 6 joueurs, de 3 à 6 ans.

CE JEU CONTIENT :

- 1 règle du jeu ;
- 1 dé ;
- 6 pions ;
- 4 jeux, tous adaptés aux 3 sections de maternelle (orange pour les petits, bleu pour les moyens, vert pour les grands) :

 **Un jeu d'observation :** 1 grande scène à observer placée sur le plateau de jeu, 40 cartes de questions d'observation ;

 **Un quiz visuel :** 1 minithéâtre avec un double volet, 36 cartes de quiz ;

 **Des questions Incollables :** 80 cartes de questions Incollables ;

 **Des défis :** 80 cartes de défis.

BUT DU JEU :

Atteindre le premier la case Arrivée.

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Trier les cartes en fonction de leur type d'activité, puis les disposer en tas sur le plateau. Chaque joueur choisit son pion avant de démarrer et le pose sur la case Départ.

DÉROULEMENT DU JEU :

- Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué. Une fois arrivé sur une case, il fait le jeu correspondant au dessin de la case, chaque dessin correspondant à une activité. Il choisit la couleur de son niveau (voir les couleurs des niveaux de difficulté au bas de la notice).
- S'il réussit son jeu, il avance d'une case. S'il échoue, il reste sur la case. Puis c'est au tour du joueur suivant.

COMPOSITION DU JEU :

Case  , Jeu d'observation :

But du jeu : retrouver un détail dans la scène de fête foraine du plateau de jeu.

- Le joueur pioche une carte d'observation et l'adulte lui lit la question correspondant à son niveau (orange pour les petits, bleu pour les moyens, vert pour les grands).
- Si l'enfant trouve la réponse dans le dessin, il a gagné !

Case  , Quiz visuel :

But du jeu : reconnaître un dessin.

- L'adulte sort une des cartes du Quiz visuel ainsi que le minithéâtre.
- Il insère dans le théâtre une carte correspondant au niveau du joueur (orange pour les petits, bleu pour les moyens, vert pour les grands).
- Si le joueur est en petite ou moyenne section, il doit découvrir un animal. L'adulte ouvre alors le double volet progressivement, ne découvrant qu'une partie de l'animal, de plus en plus grande. L'enfant doit trouver le plus rapidement possible de quel animal il s'agit.
- Si le joueur est en grande section, il doit résoudre un rébus. L'adulte fait alors coulisser le double volet de gauche à droite, dévoilant les éléments individuellement.
- Dès que l'enfant a trouvé la solution, il a gagné !

Case  , Questions :

But du jeu : répondre aux questions.

- L'adulte sort toutes les cartes de questions.
- Le joueur pioche ensuite une carte et l'adulte lui lit la question propre à son niveau.
- Si le joueur y répond correctement, il a gagné !

Case  , Défis :

But du jeu : relever des défis.

- L'adulte sort toutes les cartes de défis.
- Le joueur pioche ensuite n'importe quelle carte, sans différence de niveau.
- L'adulte lui lit l'énoncé.
- Si l'enfant relève le défi, il a gagné !

FIN DE LA PARTIE :

Le premier qui atteint la case Arrivée a gagné, même si le dé lui indique d'aller plus loin !

Retrouvez le niveau adapté à chaque joueur en suivant les codes couleur sur les cartes : orange pour la petite section de maternelle, bleu pour la moyenne section et vert pour la grande section !
Par exemple, si vous souhaitez jouer au Quiz visuel, suivez :

ce dessin  pour la petite section ;

ce dessin  pour la moyenne section ;

ce dessin  pour la grande section.

(F) Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

(D) Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren.

(NL) Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.

(F) Il est recommandé de retirer les emballages de protection avant de donner le jeu à l'enfant.

(D) Wir raten die Plastikhalter vor der Übergabe an ein Kind zu entfernen.

(NL) Het wordt aanbevolen de plastic klemmen te verwijderen alvorens het speelgoed aan het kind te geven.

(F) ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

(D) ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

(NL) OPGEPAST! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.

(NL) Aanwezigheid van kleine onderdelen. Gevaar voor verstikking.



CRÉATION
playBac



112, quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE