

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



Imagine...

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans.

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les cartes Image.

But du jeu : gagner des cartes Image en inventant des phrases liées aux images.

Principe du jeu :

On mélange les cartes Image puis on pose 6 cartes Image sur la table.

Le premier joueur propose une phrase de son invention avec certaines des images de la table.

Il gagne toutes les images qu'il a mises dans sa phrase.

Remarques :

- On ne jouera pas avec les classes grammaticales pour cette règle (l'image de l'endormi pourra être utilisé en verbe «dormir»)
- On pourra jouer avec d'autres mots liés à l'image (ex : maison au lieu de chaumière).

Puis on retourne les images restantes, pour faire apparaître l'image du verso, et on reconstitue à 6 images. C'est au tour du joueur suivant...

Exemple de série de cartes Images :



Exemples de phrases :

Le chat court autour de la maison.

L'enfant gagne 3 cartes : le chat, la maison, courir

Le chat se lave.

L'enfant gagne 2 cartes : le chat, laver

L'enfant dort dans son lit.

L'enfant gagne 2 cartes : endormi, lit

Quand toutes les cartes Image ont été gagnées, le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.

Remarque : on peut raconter une histoire en proposant aux joueurs de créer une phrase qui continue l'histoire.

Points forts :

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent à construire des phrases.
- Le jeu fait travailler l'imaginaire, le vocabulaire et la grammaire.

Phrases et symboles...

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 8 ans.

Durée de la partie : environ 10 minutes.

Cartes utilisées : les cartes Image et les cartes Symbole.

But du jeu : gagner des cartes Image en inventant des phrases liées aux symboles.

Principe du jeu :

Le maître du jeu trie les symboles par catégorie puis pose les différents tas devant lui.

Ensuite, il choisit plusieurs symboles et pose une série de symboles sur la table. À tour de rôle, les autres joueurs proposent une phrase correspondant aux symboles et avec les mots dans le même ordre que les symboles.

Si la phrase est juste par rapport aux symboles, le joueur gagne une carte Image.

Pour une série de symboles donnée, on ne peut pas proposer 2 fois la même phrase.

Quand chacun a proposé une phrase, le maître du jeu propose une autre série de symboles...

À la fin du cinquième tour, si un ou plusieurs joueurs ont 5 images, il(s) gagne(nt) la partie.

Remarques :

- On ne jouera qu'avec les classes grammaticales que les joueurs connaissent.

- Le maître du jeu doit maîtriser les symboles et ne proposer que des séries de symboles pouvant avoir une phrase correcte.

Exemples



DNV

Le géant mange.

La sorcière vole.

Le dragon dort.

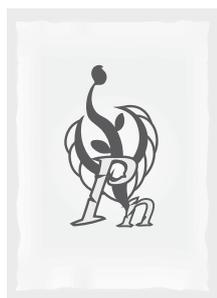


DANV

Le petit chat court.

Le méchant chevalier attaque.

La belle fée sourit.



P_n VP_p DN

Nous mangeons dans la cuisine.

Elle dort dans son chaudon.

Il chasse dans la forêt.

Les magiciens des phrases

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 8 ans.

Durée de la partie : 20 à 30 minutes.

Cartes utilisées : les cartes Image et les cartes Symbole.

But du jeu : gagner des cartes Image en inventant des phrases liées aux images avec les mots qu'on a dans ses cartes Symbole.

Principe du jeu :

On distribue à chacun 2 cartes Nom, 2 cartes Verbe, 2 cartes Déterminant, 2 cartes Adjectif, 1 carte Pronom et 1 carte Préposition.

On mélange les cartes Image puis on pose 6 cartes Image sur la table.

Le premier joueur propose alors avec les mots de ses cartes une phrase grammaticalement juste. Si certains de ses mots sont en images sur la table, il gagne les images qu'il a mises dans sa phrase.

Exemple : L'affreuse sorcière a mangé son chapeau.

The illustration shows the game components. At the top, six image cards are laid out in a row, each with a small symbol in the top right corner. From left to right, they are: a person eating (labeled 'manger'), a knight (labeled 'chevalier'), a horned creature (labeled 'affreux'), a treasure chest (labeled 'coffre'), a broom (labeled 'balai'), and a woman in a long dress (labeled 'belle'). Below these are several word cards. A horizontal line is drawn across the word cards, indicating which words were used in the example sentence. The word cards are organized into categories: 'Déterminant' (ma, des, la, tes, un, nos, l'), 'Adjectif qualificatif' (beaux, affreuse, malins, petit, puissantes, effrayée, triste), 'Nom' (licorne, grotte, enfants, épée, trésor, sorcière, sortilèges), 'Verbe' (rit, aimaient, a mangé, garderez, parles, sont, cuisine), another 'Déterminant' (la, du, les, trois, une, ce, son), and another 'Nom' (enfant, sortilège, araignée, géants, chaise, chaumière, chapeau).

La phrase est grammaticalement est orthographiquement juste. Le joueur gagne les cartes Image « affreux » et « manger ».

Puis on retourne les images restantes, pour faire apparaître l'image du verso, et on reconstitue à 6 images. C'est au tour du joueur suivant...

Quand toutes les cartes Image ont été gagnées, le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.

Points forts :

- Le jeu fait travailler le vocabulaire, la conjugaison, l'orthographe et la grammaire.
- La chance est un élément du jeu, qui peut favoriser les joueurs moins forts en français.