



Les aventures de Cars

Chers Parents,

Grâce à ce jeu d'association amusant, vos enfants apprendront le concept de « séquence » et se familiariseront avec les concepts d'« avant », « après » et « enfin » ; développeront leur esprit d'observation, de logique ainsi que leurs capacités de compréhension des textes et de lecture des images.

En effet, le jeu contient de nombreuses scènes extraites du film Cars, que les enfants s'amuseront à remettre dans l'ordre en respectant leur succession temporelle, afin de reconstruire 6 séquences amusantes. Vous trouverez également dans la boîte les récits des séquences illustrées, que vous pourrez lire à vos enfants afin de les guider pendant qu'ils remettent les cartes dans l'ordre et surtout pour les aider à développer leurs capacités d'attention et de compréhension du texte.

Contenu de la boîte :

- 54 cartes à encastrier
- 6 fiches contenant les récits
- Notice d'instructions

Les cartes à encastrier

Les 54 cartes à encastrier servent à recomposer 6 histoires, chacune étant divisée en 9 scènes.

Les fiches contenant les récits

Chacune des 6 histoires est divisée en 9 séquences qui correspondent aux 9 scènes des cartes à encastrier.

Comment jouer

La boîte contient les 6 histoires déjà composées, à savoir que les 9 scènes sont déjà mises dans le bon ordre temporel : si vous observez les scènes de gauche à droite et de haut en bas, vous pouvez en effet « lire » les images de toute l'histoire.

Faites choisir une des 6 histoires à vos enfants, détachez toutes les cartes correspondantes, mélangez-les et mettez-les sur le plan de jeu avec la face orientée vers le haut. Votre enfant doit alors prendre la carte sur laquelle apparaît un petit drapeau à damier avec un chiffre de 1 à 6 et la mettre devant lui : il obtient la séquence initiale de l'histoire qu'il a choisie. Les plus grands fans de Cars ont probablement vu le film plusieurs fois, le connaissent très bien et peuvent essayer de remettre les séquences dans l'ordre en respectant leur succession temporelle, sans aucune aide : les 6 histoires sont en effet fidèlement extraites du film original. Dans le cas contraire, les enfants peuvent demander à un adulte de leur lire l'histoire qu'ils ont choisie : l'écoute du récit les aidera à bien mettre les séquences dans l'ordre. Ensuite, le joueur cherche la deuxième séquence et essaye de l'encastrer à la première : les encastresments sont tous différents ; si la carte est la bonne, l'encastrement sera parfait ; il cherche ensuite la troisième séquence et encastre à la deuxième. Puis il prend la quatrième séquence et commence une deuxième ligne : il doit l'encastrer à la première carte. Le jeu se poursuit avec le même mécanisme : le joueur cherche les cartes successives une par une et vérifie que ses réponses sont justes grâce aux encastresments. À la fin, il composera trois bandes avec un total de 9 séquences, « lisibles » de gauche à droite et de haut en bas.

Les joueurs plus experts peuvent essayer de jouer avec plus de neuf cartes à la fois : ils peuvent mettre sur le plan de jeu toutes les cartes de deux histoires ou de trois histoires ou bien augmenter le niveau de difficulté au fur et à mesure jusqu'à ce que toutes les cartes contenues dans la boîte soient sur la table. Une fois que toutes les cartes sont sur le plan de jeu, votre enfant choisit une des séquences avec le petit drapeau à damier et reconstruit son histoire.

Mode 2/6 joueurs : Mettre les 54 cartes sur le plan de jeu. Chaque joueur choisit une carte contenant le petit drapeau à damier et cherche, chacun son tour, à partir du plus jeune, la carte suivante, en essayant de se souvenir tout seul de l'histoire ou bien en se la faisant lire par un adulte. D'une fois à l'autre, le joueur vérifie s'il a choisi la bonne carte grâce aux encastresments : si sa réponse est correcte, il garde la carte, si sa réponse est fautive, il remet la carte sur le plan de jeu. Dans les deux cas, il passe son tour au joueur se trouvant à sa gauche. Le joueur qui reconstruit en premier toute l'histoire est déclaré vainqueur.



Les 6 récits

Récit n° 1. LA DERNIERE COURSE DE LA PISTON CUP

1. Pendant la dernière course de la Piston Cup, Chick cogne un adversaire...
2. ... et provoque un grave accident sur le circuit.
3. Même le public des tribunes s'en effraie.
4. Tout un tas de voitures sont impliquées dans l'accident et pourraient empêcher le passage de Flash. Il arrive quand même à les éviter toutes en roulant vite.
5. Il saute ensuite sur une voiture renversée en s'en servant comme tremplin...
6. ... pour sauter très haut et dépasser tout le bouchon.
7. L'épreuve continue et Flash s'arrête pour prendre du carburant mais oublie de changer ses pneus.
8. Peu après, un de ses pneus explose et Flash est contraint de ralentir.
9. Il passe finalement la ligne d'arrivée en même temps que the King et Chick.

Récit n° 2. LA CONDAMNATION DE FLASH A RADIATOR SPRINGS

1. Une nuit, à Radiator Springs, Flash reste accroché à un fil barbelé et emporte la statue de Stanley sur la route, ce qui endommage l'asphalte.
2. Le fil barbelé s'accroche ensuite aux câbles électriques, ce qui bloque Flash McQueen, suspendu tête en bas.
3. Le shérif arrive enfin. Il veut l'arrêter.
4. Flash est condamné à cause des dégâts qu'il a occasionnés et il est enfermé dans le magasin de Martin qui doit le surveiller.
5. Le shérif ordonne à la dépanneuse de mener Flash chez le juge.
6. Flash arrive au tribunal où tous les habitants de Radiator Springs l'attendent.
7. Doc est le juge. Il condamne Flash à réparer la route.
8. La voiture de course est donc attachée à Bessie, l'asphalteuse qui commence à le tirer.
9. Flash asphaltte toute la rue mais le résultat n'est pas bon !

Récit n° 3. FAIRE DES BLAGUES CHEZ LES TRACTEURS

1. Une nuit, Martin emmène Flash jusqu'au terrain où dorment les tracteurs.
2. La dépanneuse s'approche d'un tracteur et appuie fort sur le klaxon.
3. Ce qui éveille le tracteur et le fait tomber.
4. C'est au tour de Flash McQueen de s'approcher d'un tracteur et, comme il n'a pas de klaxon, il fait rugir fort son moteur.
5. Le bruit est si fort que tous les tracteurs du champ ouvrent les yeux...
6. ... et basculent.
7. Flash et Martin rient très fort de la blague qu'ils ont faite.
8. Mais soudain Frank, la moissonneuse, arrive et il a un visage très fâché.
9. Il poursuit Flash et Martin sur tout le champ.

Récit n° 4. Flash et Sally vont en promenade

1. D'abord, Flash et Sally prennent du carburant à la station-service de Radiator Springs.
2. Ensuite ils vont se promener et roulent sur la rue principale de Radiator Springs.
3. Puis ils parcourent un tronçon de route qui traverse le désert.
4. Et ensuite ils roulent côte à côte sur une route bordée d'arbres verts.
5. A un moment donné, Sally décide de faire une blague à Flash et roule à travers une flaque.
6. L'eau éclabousse Flash qui est complètement mouillé.
7. Il est également complètement sali par la boue.
8. Ensuite, Sally évite un tas de feuilles tandis que Flash roule au travers.
9. Les feuilles se collent partout sur la carrosserie de Flash, déjà couvert de boue, et le recouvrent totalement.

Récit n° 5. FLASH SE PREPARE POUR LA DERNIERE COURSE

1. Flash est avec Luigi et Guido dans le magasin de Luigi pour acheter des pneus pour la prochaine course.
2. Luigi et Guido montrent à Flash des pneus brillants, noir et blanc.
3. Guido met les 4 pneus à Flash.
4. Et Flash se regarde dans le miroir pour admirer ses nouveaux pneus brillants.
5. Puis Flash va chez Filmore pour acheter du carburant bio pour l'épreuve.
6. Il va ensuite chez Ramone pour faire repeindre sa carrosserie.
7. Après cette journée de préparatifs, Flash se laisse admirer le soir par Sally, avec ses nouveaux pneus et sa carrosserie repeinte.
8. Mais soudain un projecteur s'allume au-dessus de lui : c'est le projecteur d'un hélicoptère qui le cherche.
9. Immédiatement, Flash est entouré d'un tas de journalistes et photographes qui l'éblouissent de leurs flashes.

Récit n° 6. UN CADEAU POUR MARTIN ET UNE BELLE SURPRISE POUR LUIGI ET GUIDO

1. Après la dernière course, Flash parle avec Monsieur Tex, le manager de Dinoco, devant le box de Dinoco. Flash demande à Monsieur Tex s'il peut lui emprunter son hélicoptère.
2. Grâce à Flash le rêve de Martin se réalise : il peut voler dans l'hélicoptère de Dinoco. Il vole d'abord au-dessus du désert, dans les environs de Radiator Springs.
3. Ensuite, il survole le magasin de Luigi.
4. Pendant ce temps, Guido et Luigi regardent les étagères avec les pneus et décident d'y mettre de l'ordre.
5. Ils entendent alors un bruit et se retournent tous les deux.
6. C'est le son d'une magnifique Ferrari qui entre dans le magasin.
7. Guido regarde, étonné, la Ferrari tandis que Luigi est si heureux et excité que ses pneus vibrent.
8. Et, tout de suite après, Luigi s'évanouit.
9. Finalement, Guido aussi s'évanouit devant la Ferrari.