

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RÉCRÉADOO

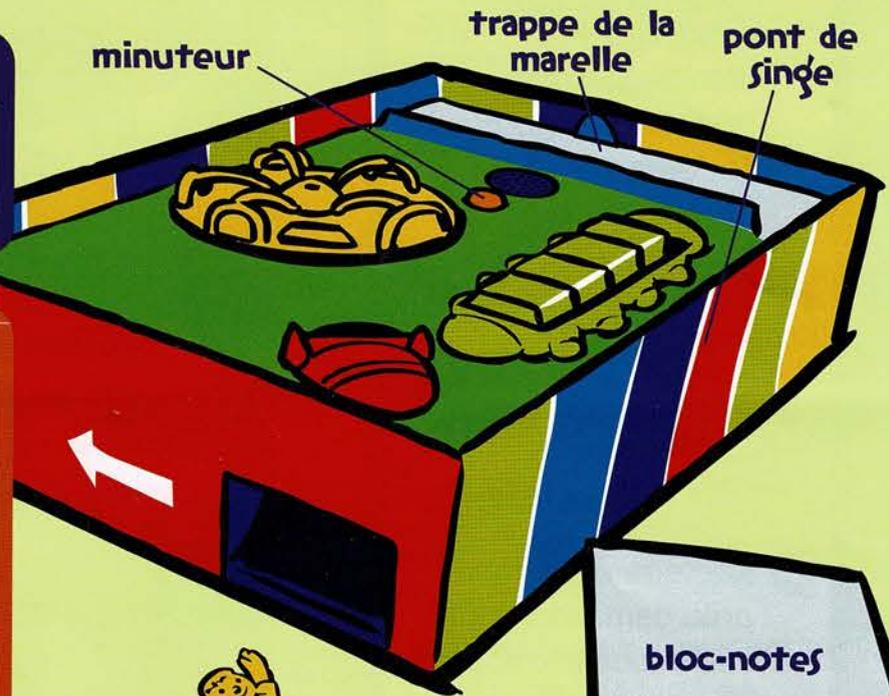
**Bienvenue dans la cour de récré CRANIUM, un jeu de course-poursuite sur le pont de singe où il faudra dessiner, danser, trouver des correspondances et mimer des lettres pour avancer !**

## But du jeu

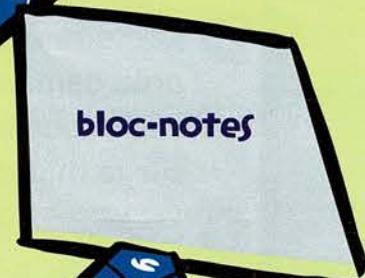
Être le premier joueur à arriver au bout du pont de singe en ayant fait tout le tour de la cour de récré !

## Mise en place

- Lors de la première partie :**  
Mettez le tourniquet jaune sur l'emplacement correspondant sur le plateau de jeu. Soulevez ensuite la trappe de la marelle et desserrez la vis du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérez ensuite 3 piles AAA/LR03. Refermez le compartiment des piles et resserrez la vis.
- Posez le plateau de jeu sur une surface plane et sortez les dés, les pions et le bloc-notes de leurs emballages. Vous aurez aussi besoin d'un crayon (non fourni).
- Chaque joueur choisit un pion et l'accroche sur la case Départ.
- Vous êtes maintenant prêt à jouer. Le joueur qui a les plus petits pieds commence !



pions



dé de la marelle

CONTENU :  
 1 plateau de jeu "cour de récréation", 4 pions, 6 dés,  
 1 minuteur et 1 bloc-notes.



dés du toboggan

## Lors de votre tour

- 1 La couleur de la case sur laquelle se trouve votre pion, vous indique la couleur de l'activité à laquelle vous allez jouer.

Puisque la case Départ est rouge, vous devrez commencer par l'activité Neuro Naute Toboggan des Dés.

**Si vous tombez sur une case violette, réalisez l'activité de votre choix !**

- 2 Lorsque vous êtes prêt, demandez à un autre joueur d'appuyer sur le minuteur.
- 3 Continuez à jouer jusqu'à la fin de la minuterie ou jusqu'à ce que vous ayez terminé votre activité.



### Neuro Naute

## TOBOGGAN DES DÉS



- Lancez le dé rouge dans le toboggan.
- Lancez ensuite tous les dés blancs dans le toboggan. Repérez les dés dont le nombre d'images correspond au chiffre obtenu sur le dé rouge et mettez-les de côté.
- Recommencez en relançant les dés blancs qui ne correspondaient pas au dé rouge, jusqu'à la fin de la minuterie.
- Votre score correspond au nombre de dés blancs que vous avez mis de côté.

**Vous pouvez quatre cases chaque**



### Chat d'Œuvre

## MARELLE DES ARTISTES



- Lancez le dé bleu sur la marelle et regardez sur quel dessin il atterrit.
- Dessinez votre propre version du dessin avant la fin de la minuterie.
- Votre score correspond au chiffre indiqué par le dé bleu.

## Étoile Montante

# BOUM DE LA RÉCRÉ



- Faites tourner les quatre rouleaux et dansez en enchaînant chacun des mouvements indiqués par les rouleaux, dans l'ordre, autant de fois que vous le pourrez avant la fin de la minuterie.
- Votre score correspond au nombre d'enchaînements corrects que vous avez réussis à effectuer.



avancer de maximum à tour.

## Vocabu Ver



# TOURNIQUET DES LETTRES

- Lancez le tourniquet. Mimez la lettre obtenue avec votre corps et énoncez-la à voix haute.
- Continuez à faire tourner le tourniquet et à faire de nouvelles lettres jusqu'à la fin de la minuterie.
- Votre score correspond au nombre de lettres que vous avez reproduites.



- 4 Quand le temps est écoulé, déplacez votre pion du nombre de cases correspondant au score que vous venez d'obtenir.
- 5 C'est maintenant au tour du joueur suivant !

Si votre pion se retrouve à partager une case avec un autre joueur : FÊTEZ ÇA ! Tapez-vous dans les mains ou remuez votre popotin !



## LE GAGNANT

Le premier joueur à avoir fait le tour de la cour de récré a gagné !

Le gagnant doit alors organiser la méga Boum de la Récré : faites tourner les quatre rouleaux, appuyez sur le minuteur et que tous les joueurs entament une dernière danse en rythme !



**Continuez à jouer !** Prolongez le plaisir de jouer à CRANIUM Récréadoo et aidez vos enfants à améliorer leurs talents avec ces activités à faire ensemble et dont les enfants raffolent !



**DÉCOUVERTE**  
La prochaine fois que vous irez dans une cours de récré ou dans un parc, comptez les choses qui vous entourent : les enfants, les balançoires, les oiseaux dans les arbres ! Essayez-vous aussi au jeu des correspondances : cherchez quelque chose de jaune, de rouge, de grand ou de petit. Qui parviendra à trouver cinq choses brillantes en premier ?



## COORDINATION

Inventez votre propre danse ! Élaborez des enchaînements et faites-les ensemble : des mouvements faciles, des mouvements saugrenus, des mouvements à l'envers, etc. Et n'oubliez pas de donner un nom à vos mouvements et de les énoncer lorsqu'ils vous les faites !

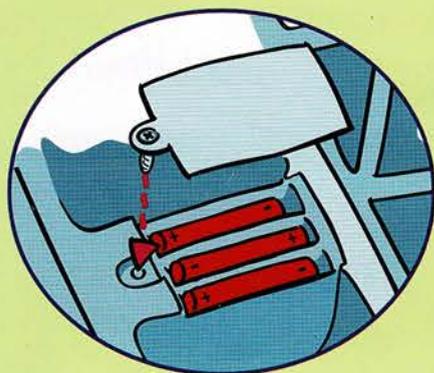


## CRÉATION

Faites votre dessin préféré parmi ceux de la marelle. Ensuite, imaginez et dessinez ensemble tout le décor qui va autour ! Coloriez-le, signez-le et accrochez votre chef-d'œuvre !

## LANGAGE

Faites tourner le tourniquet et donnez, à tour de rôle, un mot commençant par la lettre obtenue. Inventez des mots improbables et rigolos si vous n'en trouvez pas d'existant !



### Remplacement des piles :

A l'aide d'un tournevis cruciforme, desserrez la vis du compartiment des piles, situé sous la trappe de la marelle. Insérez ensuite 3 piles AAA/LR03 (piles alcalines recommandées) en vous assurant que les symboles + et - sur les piles correspondent aux marques inscrites sur le plastique. Refermez le compartiment des piles et resserrez la vis.

## UTILISATION DES PILES

### IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

### ⚠️ PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.
2. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
3. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
4. Enlever les piles usagées.

5. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
6. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
7. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
8. **NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**



Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.

© 2009 Cranium, Inc. CRANIUM et tous les autres titres, logos et tout autre élément distinctif du jeu qui y est associé sont des marques déposées de Cranium, Inc. © 2009 Cranium, Inc. Tous droits réservés.

© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par: Hasbro SA, Route de Courroux 6, CH 2800 Delemont Switzerland

Représenté par: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Service consommateurs : 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD - Tél : 03 87 82 76 20 - Email : conso@hasbro.fr



**ATTENTION : DANGER D'ETOUFFEMENT** – Petites pièces.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Pour encore plus de CRANIUM,  
rendez-vous sur [www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)



101016920101