

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



Quelle Heure Est-il?

Sais-tu quelle heure il est ? Tu pourras toi aussi finalement répondre à cette question parce que ce jeu t'apprendra à lire l'heure facilement tout en t'amusant.

Le grand réveil aux couleurs vives avec tous ses engrenages et ses aiguilles qui tournent comme un vrai réveil t'aideront !

Contenu de la boîte de jeu

- 23 Cartes-heure où figurent d'un côté une heure en chiffres (par exemple 7:30 / 19:30) et de l'autre côté la même heure sur le cadran du réveil.
- 7 Cartes-coucou où figurent d'un côté une heure entière en chiffres (par exemple 9:00 / 21:00) et le dessin d'un coucou et de l'autre côté un enfant à l'intérieur du cadran d'une montre qui donne l'heure avec ses bras.
- 4 Cartes "avance et retard" (+ 5; - 5; + 10; 10).
 - 1 Mécanisme à engrenages monté sur un réveil en carton.
 - 1 Sachet.

But du jeu

Le but du jeu consiste à gagner le premier 5 cartes-heure (ou coucou) en composant exactement l'heure sur le cadran du réveil.

Préparation du jeu

- * Enlever du jeu les 4 cartes "avance et retard" (elles serviront pour le niveau de jeu supérieur)
- * Mettre toutes les autres cartes (heure et coucou) dans le sachet en les mélangeant.
- * Mettre le gros réveil au milieu de la table.

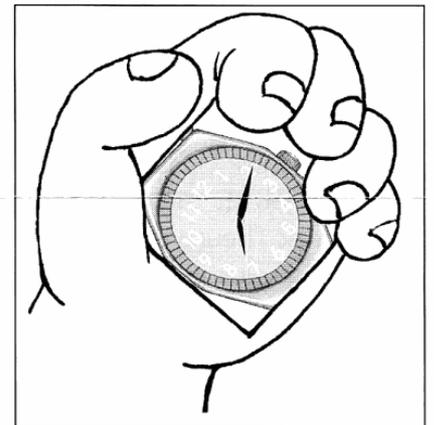
Déroulement du jeu

C'est le joueur le plus jeune qui commence en prenant au hasard une carte dans le sachet et en faisant bien attention à ne pas montrer aux autres joueurs le cadran du réveil dessiné sur l'autre côté de la carte (voir fig. 1).

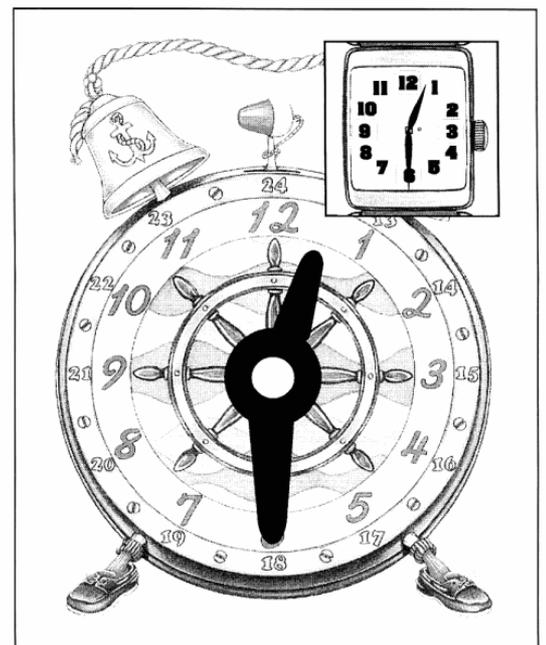
* Si l'on pêche une carte-heure, le joueur montre le côté avec l'heure en chiffres au joueur se trouvant à sa droite, qui doit déplacer les aiguilles du réveil au milieu de la table de façon à mettre exactement l'heure indiquée sur la carte (voir fig. 2). Pendant ce temps, les autres joueurs scandent le temps en répétant tous ensemble, lentement et à voix haute, 10 fois "Tic Tac". A la fin de ce compte à rebours, il faut tourner la carte-heure pour vérifier l'exactitude de la réponse. Si le joueur de droite a réussi à placer exactement les aiguilles sur le réveil dans le temps imparti, il gagne la carte-heure; dans le cas contraire, elle est remise dans le sachet.

C'est ensuite au tour du joueur qui vient de répondre; ce dernier devra prélever une autre carte et donc poser une autre question au concurrent suivant, et ainsi de suite.

* Si l'on pêche une carte-coucou, le joueur doit immédiatement prononcer à voix haute le mot "coucou" et l'heure indiquée sur la carte (par exemple: "coucou, c'est 9 heures !"). Tous les autres joueurs (pas seulement celui à sa droite) devront alors se lever et indiquer l'heure en question avec leurs bras en répétant à voix haute "coucou, coucou!". Le premier qui devine l'heure exacte (on vérifie en tournant la carte-coucou et en regardant l'image de l'enfant) gagne la carte.



(fig. 1)



(fig. 2)

Attention: lorsque vous indiquez l'heure avec vos bras, rappelez-vous que seule la position frontale est valable, comme illustré sur la carte-coucou (voir fig. 3). Nous vous conseillons de vous entraîner un peu avant de commencer à jouer.

Le gagnant est le joueur qui arrive à collectionner 5 cartes au total (heure et coucou).

Version pour les plus grands ou les experts:

Une version de jeu plus avancée prévoit l'utilisation des 4 cartes "avance et retard", qui sont disposées en cachant leur face de façon à ne faire voir que leur dos bleu clair. Au premier tour de jeu, une de ces cartes est découverte au hasard et doit rester bien visible au milieu de la table. Le jeu poursuit donc son cours suivant les règles ci-dessus en tenant toutefois compte du fait que l'heure à composer sur le réveil (dans le cas des cartes-heure) ou à montrer avec les bras (dans le cas des cartes-coucou) doit être celle indiquée par la carte prélevée du sachet, plus ou moins le retard ou l'avance indiqués par la carte découverte sur la table.

Exemple: Marc a découvert la carte "+ 5" et a prélevé ensuite du sachet une carte-heure qui indique 4:20 / 16:20. Le joueur à sa droite devra donc marquer sur le réveil 4:20, plus 5 minutes de retard, à savoir 4:25.

La même carte "avance et retard" reste valable pour un tour de jeu complet, à savoir jusqu'à ce que le sachet retourne de nouveau au premier joueur. La vieille carte est alors enlevée du jeu et remplacée par une des cartes encore découvertes.

Le jeu se termine lorsque les 4 cartes "avance et retard" sont toutes finies. Le gagnant du jeu est le joueur qui a ramassé le plus de cartes-heure et coucou.

Etant donné que le contrôle de l'exactitude des réponses n'est pas immédiat, cette version du jeu est conseillée seulement aux enfants étant déjà familiarisés avec l'heure ou bien en présence d'un adulte.

VARIANTE DE JEU I - TROUVE L'HEURE

Enlever du jeu les cartes "avance et retard". Toutes les autres cartes doivent être éparpillées sur la table, tournées du côté avec l'heure en chiffres.

Le joueur le plus jeune commence et prend le réveil et, sans se faire voir par les autres, marque l'heure de son choix en déplaçant les aiguilles. Il montre ensuite le réveil à tous les participants qui doivent prendre le plus rapidement possible sur la table la carte avec l'heure qui se rapproche le plus de celle du réveil. Lorsque tous les joueurs ont pris une carte, il faut contrôler qui s'est le plus rapproché de l'heure marquée par le réveil. Le gagnant peut garder la carte et les autres cartes seront remises sur la table.

En cas de parité, c'est l'heure par défaut qui gagne.

Exemple: le réveil indique 8:20. Anne a pris la carte indiquant 7:20 tandis que Henri a pris celle qui indique 9:20. La gagnante est donc Anne, car elle est plus proche de 8:20 par défaut.

Faute de possibilité de contrôle, la présence d'un adulte est également conseillée pour ce niveau de jeu.

ASPECTS ÉDUCATIFS DU JEU

"Quelle heure est-il ?" est un jeu qui met à la disposition des enfants un grand réveil à engrenages, qui fonctionne comme un vrai réveil.

En apprenant à lire l'heure en fonction de la position des aiguilles sur le cadran, les enfants comprennent la succession du temps et sont stimulés à comprendre la valeur des chiffres avec différents systèmes de numérotation.



(fig. 3)

Livret à conserver.

Clementoni France

Parc d'Activités "Les Doucettes"
12, Avenue des Morillons
95140 Garges-lès-Gonesse
Tél.: (33).1.39.86.96.30
Télécep: (33).1.39.86.43.57