

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**

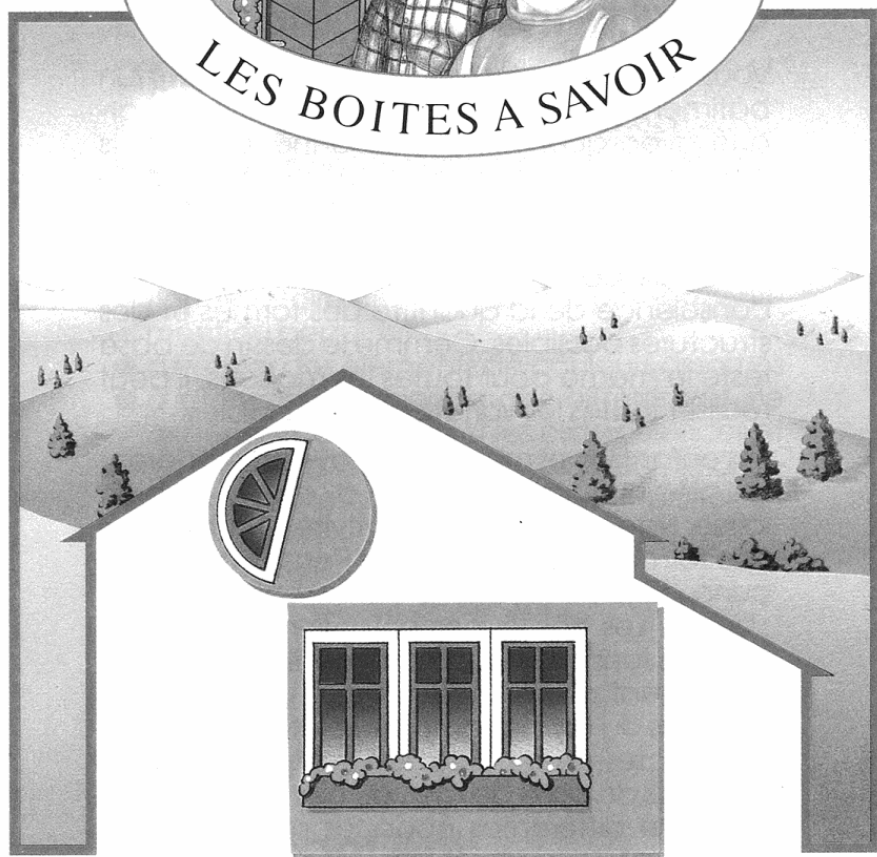
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

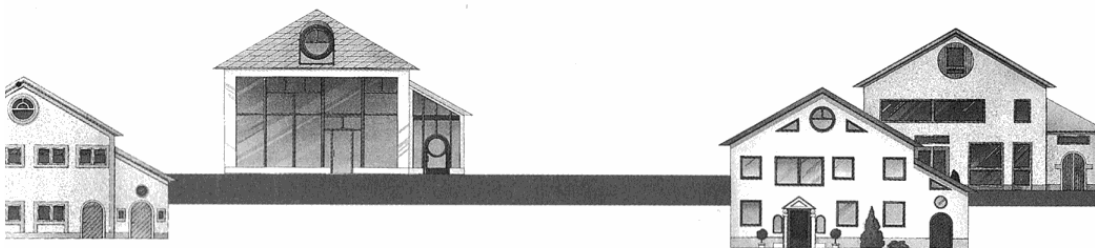
escaleajeux@gmail.com





CONSTRUISONS NOTRE MAISON

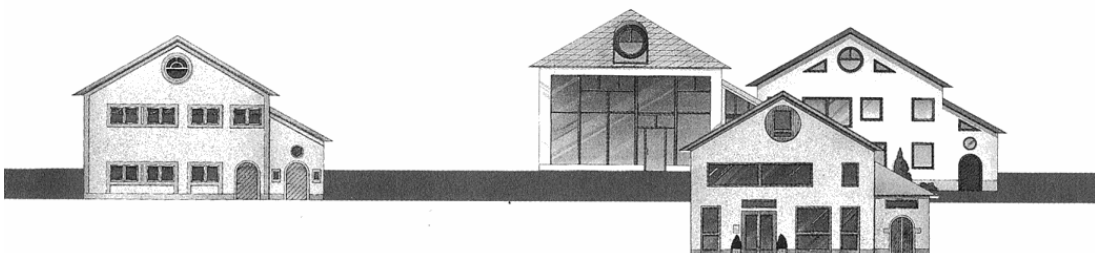
Nous choisissons les formes et les couleurs



Chers parents,

Vous passez de temps en temps devant un bâtiment en construction. Avez-vous remarqué avec quel intérêt passionné les enfants observent les maçons, les peintres, les couvreurs? Ce jeu leur présente toutes sortes de maisons. Elles se distinguent par leur style et par leurs couleurs. Ainsi votre enfant prend conscience de la quantité des formes et des structures possibles. Comme le dessin de base reste le même pour toutes les maisons, il peut réaliser toutes les variations imaginables.

Les enfants vont reconstituer avec les différentes pièces du jeu la maison d'origine, ou bien laisser libre cours à leur créativité et à leur sens des formes et des couleurs. Pensez que chacune de leurs créations est ressentie comme „belle“. Les très jeunes enfants n'ont pas encore un sens esthétique affirmé: ils assemblent facilement des éléments qui ne leurs paraissent pas du tout incompatibles. Mais bien des architectes le font aussi: rappelez-vous certaines villas de bord de mer, ou ces églises où les styles de différentes époques se mélangent sans souci des règles . . .



En jouant, votre enfant apprendra:

- à observer les différences de forme
- à reconnaître les éléments qui vont ensemble
- à placer les éléments interchangeables à différentes places dans la même construction, et à faire des choix dictés par son sentiment du beau
- à trouver des éléments de couleurs assorties
- à prendre conscience des différences de dimension, à comparer les espaces vides et les éléments destinés à s'y adapter, et à assembler tous ces éléments pour former un ensemble.

Nombre de joueurs: 1 à 6

Age: de 3 à 6 ans

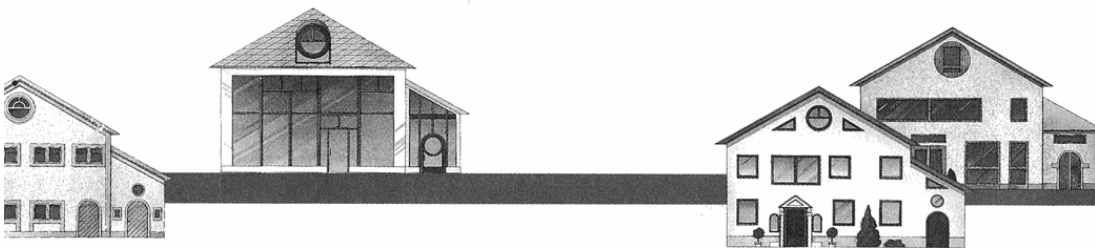
Durée d'une partie: 10 à 20 minutes

Le jeu contient:

8 tableaux (dont deux sont blancs)

1 dé

Les deux tableaux qui ne représentent pas de maison sont destinés à être coloriés par les enfants eux-mêmes avant d'être intégrés dans le jeu.



Premier jeu: Ma jolie maison

Un seul joueur (à partir de 3 ans) et un meneur de jeu.

Matériel:

1 tableau (le cadre et 10 éléments)

Préparation:

Le meneur de jeu (la maman, le papa ou bien un grand frère ou une grande soeur) choisit un tableau complet: le cadre et, à part, les éléments intérieurs (on les reconnaît facilement à leur dos de la même couleur).

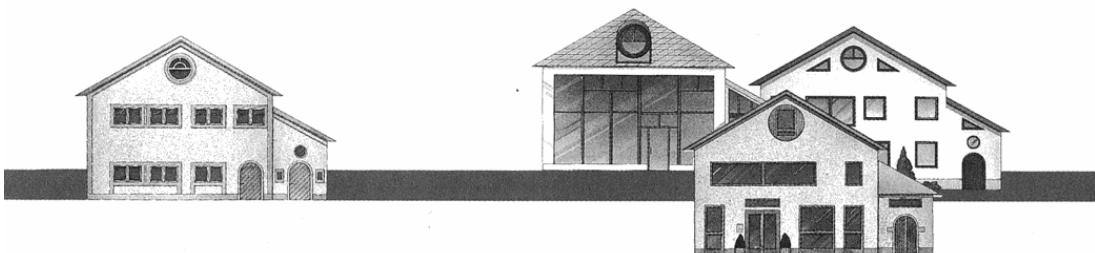
Pour jouer:

Le joueur prend le tableau et les éléments de la maison. Il installe les éléments dans le cadre jusqu' à ce que la maison soit entièrement reconstituée. Certains éléments peuvent être posés à des places différentes: peu importe.

Finalement, le joueur voit sa maison telle qu' elle était à l'origine; l'unité de style est respectée.

Variante pour un joueur à partir de 4 ans:

Seuls les éléments sont utilisés, pas les cadres; avec tous ces éléments, le joueur va construire une très grande maison à plusieurs étages.



Deuxième jeu: A chacun sa maison

2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

Matériel:

1 tableau pour chaque joueur, et tous les éléments.

Pour jouer:

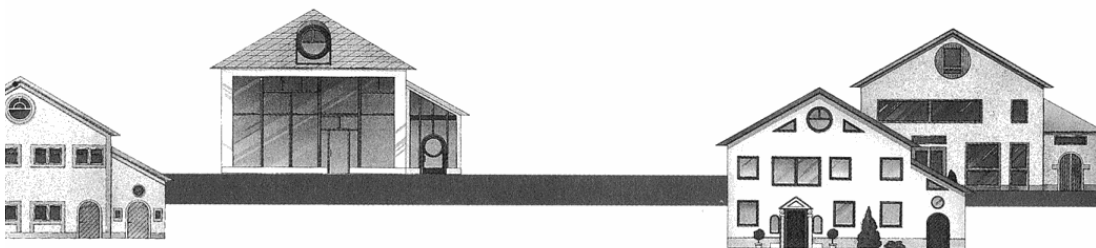
Chacun choisit un tableau. Les éléments sont étalés, image visible, entre les joueurs.

Le plus jeune commence. Il choisit un élément et le pose dans son tableau.

Tous les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, choisissent à leur tour un élément pour commencer leur maison.

Le résultat donne soit des maisons entièrement nouvelles, soit la maison d'origine si tous les joueurs décident de conserver l'unité de style. Il ne doit évidemment pas rester d'espaces vides dans les tableaux.

A ce jeu, tout le monde gagne. Il prend fin dès que tous les joueurs ont terminé leur tableau.



Troisième jeu: Qui est le plus rapide?

2 à 6 joueurs à partir de 4 ans.

Matériel:

1 tableau par joueur
tous les éléments
1 dé

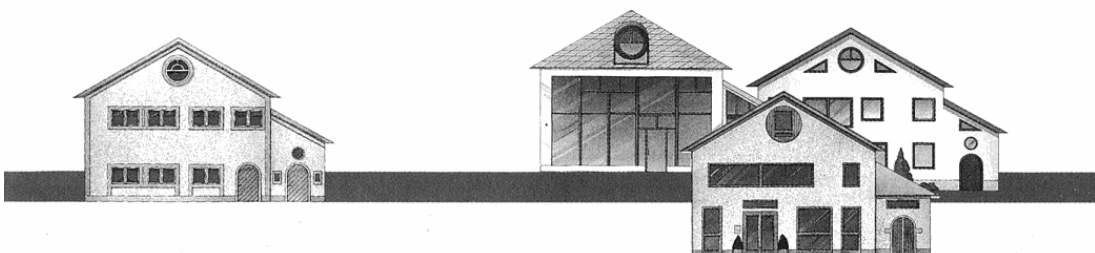
Pour jouer:

Chaque joueur choisit son tableau. Tous les éléments sont mélangés et posés, image visible, au milieu de la table.

Le plus jeune commence. Il lance le dé: s'il obtient une étoile, il choisit l'élément qui lui plaît pour compléter sa maison, et le pose dans son tableau. Mais s'il tombe sur un cercle, il passe son tour.

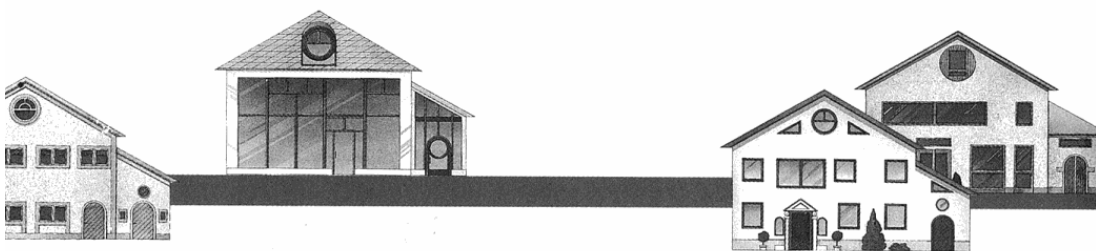
Le jeu continue de la même façon, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les tableaux se complètent peu à peu et les maisons apparaissent, sorties de l'imagination des joueurs ou bien dans leur apparence d'origine. Une seule obligation: ne pas laisser de „trous", d'espaces vides, dans les tableaux.



Pour gagner:

Il suffit de terminer sa maison le premier.
Les autres joueurs continuent, jusqu'à ce que
tout le monde ait terminé.



Ce jeu vous a plu, et votre enfant y a joué avec plaisir?

Alors examinez les autres jeux contenus dans les **boîtes à savoir** qui sont disponibles chez votre détaillant.

Demandez-lui les nouveautés: chaque année, la collection s'étoffe: elle grandit au même rythme que votre enfant.