

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 ★★☆☆ modulaire 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



Nathan



cache-cache T'ckroupi



1-4
ans

T'choupi

l'ami des petits

Cherche-
moi !



Contenu :

- 24 cartes illustrées
- 1 figurine T'choupi parlante



Avant de commencer :

Mise en place des piles :

retirez la vis du compartiment au dos de la figurine T'choupi à l'aide d'un petit tournevis et insérez 2 piles 1,5 V AAA-LR03. La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte.

Mise en route du jeu :

- L'interrupteur marche/arrêt est situé sous la figurine T'choupi.
- Placez le curseur sur « on » si vous voulez jouer en mode parlant et sur « off » dans le cas contraire.

Le jeu :

T'choupi, l'ami des petits, accompagne l'enfant **de 6 mois à 4 ans** dans ses découvertes.

4 modes de jeux progressifs sont proposés en fonction de l'âge et du développement de l'enfant, ainsi qu'une variante pour **jouer à plusieurs**.

Entre 6 et 12 mois

Le bébé prend peu à peu **conscience de son environnement et des personnes qui l'entourent**, mais il ne sait pas encore qu'un objet continue d'exister lorsqu'il ne le perçoit plus.

Quand son papa ou sa maman disparaît de sa vue, le bébé ne comprend pas qu'il ou elle va revenir.

Le jeu **coucou-caché** lui permet **d'expérimenter et de maîtriser l'absence**.

Trouve-
moi !



Coucou-caché

Avant de jouer, choisissez un **morceau de tissu** assez grand pour recouvrir complètement la figurine T'choupi.

Placez la figurine **devant le bébé**.

- Sous ses yeux, **dissimulez** T'choupi sous le tissu.
- Mettez le **curseur** sur « on ».
T'choupi invite l'enfant à le retrouver :
« *Coucou, je suis là !* »
- Laissez le bébé trouver T'choupi en **soulevant le tissu**.

Les premières fois, **ne dissimulez pas complètement** T'choupi.

Quand le bébé aura compris le principe, vous pourrez cacher complètement la figurine sous le tissu.



Entre 12 mois et 2 ans

L'enfant commence à **se tenir debout**
puis à **faire ses premiers pas** :
il part à la découverte du monde !

Le jeu **caché-trouvé** l'encourage à se
déplacer à quatre pattes ou à **marcher...**
pour retrouver T'choupi !

Coucou !



Caché-trouvé :

Avant de jouer, choisissez un **petit nombre d'objets** derrière lesquels T'choupi peut se cacher (par exemple : un ballon, un coussin ou un livre) et **placez la figurine derrière** l'un de ces objets.

- Placez ces objets à **2 mètres maximum** de l'enfant s'il ne marche pas encore.
- Demandez-lui de **cacher ses yeux** derrière ses mains : il ne doit pas regarder pendant que vous cachez T'choupi derrière l'un des objets.
- Mettez le **curseur** sur « on ».
T'choupi invite l'enfant à le retrouver :
« *Coucou, je suis là!* »

À quatre pattes ou debout, **l'enfant part à la recherche** de T'choupi derrière les objets.

Une fois qu'il l'a trouvé, vous pouvez **éloigner progressivement** les objets ou changer de place T'choupi.

Pensez à mettre T'choupi sur « off » à chaque fin de partie et à le remettre sur « on » à chaque fois que vous le cachez.

Entre 2 et 4 ans

L'enfant prend **confiance en lui**.
Son langage s'enrichit chaque jour,
il explore tout ce qui l'entoure et
sa **curiosité** est insatiable !

Nommez à **voix haute** les objets dessinés
sur les cartes « indice », cela lui permettra
d'**acquérir des mots nouveaux**.

En jouant avec d'**autres enfants**,
il développera aussi sa **socialisation**.



Cache-cache avec un enfant :

Avant de jouer, **regardez les cartes « indice » attentivement avec l'enfant** : elles vont l'aider à trouver T'choupi.

Si certaines cartes représentent des objets qui ne se trouvent pas dans la maison ou qui sont hors de portée de l'enfant, retirez-les du jeu.

Commencez à jouer avec les cartes montrant des **objets** qui se trouvent **dans une même pièce** (par exemple : le salon).

- Demandez à l'enfant de se **couvrir les yeux** et sélectionnez trois cartes « indice ».
- **Cachez la figurine derrière l'un des trois objets** en vous assurant qu'elle soit facile à atteindre.
- Mettez le **curseur** sur « on ».
- **Montrez les trois cartes « indice »** à l'enfant. Demandez-lui ce qu'elles représentent puis envoyez-le à la **recherche** de T'choupi.

Quand l'enfant a retrouvé T'choupi, sélectionnez trois nouvelles cartes « indice » et les trois objets correspondants.

Pensez à mettre T'choupi sur « off » à chaque fin de partie et à le remettre sur « on » à chaque fois que vous le cachez.

Cache-cache avec plusieurs enfants :

Avant de jouer, **regardez les cartes « indice » attentivement avec les enfants.** Elles représentent des objets qui se trouvent **dans la pièce.**

- **Choisissez trois cartes et nommez-les ensemble** (par exemple : un ballon, une chaise et un livre).
- **Retournez les cartes** face cachée et demandez aux enfants de **couvrir leurs yeux** avec leurs mains.
- **Cachez T'choupi** derrière ou près de l'un des trois objets représentés sur les cartes.
- **Retournez** ensuite les **trois cartes** et placez-les face visible : la recherche peut alors commencer ! **Le premier** qui trouve T'choupi gagne la carte « indice » correspondante.

Le jeu se termine lorsque **toutes les cartes ont été gagnées.** L'enfant qui a le plus de cartes remporte la partie. Si plusieurs enfants ont la même quantité de cartes, on les départage en jouant une deuxième partie, puis une troisième...

À partir de 4 ans

L'enfant **parle de mieux en mieux**.
Il est maintenant capable de **comprendre une consigne** et de la respecter.

Le jeu lui permet d'**enrichir son vocabulaire** et de développer sa **capacité à communiquer**.



La chasse au trésor

Si l'enfant joue pour la première fois à **la chasse au trésor**, utilisez seulement 2 cartes « indice ».

Choisissez des cartes désignant des objets que vous aurez disposés **dans une même pièce**. Assurez-vous que votre enfant puisse les atteindre facilement.

- **Choisissez un objet** qui vous permettra de **débuter la chasse au trésor** et mettez la carte correspondante de côté.
- Demandez à l'enfant de **couvrir ses yeux** avec ses mains et **cachez la seconde carte** derrière l'objet illustré sur la première carte.
- **Cachez ensuite T'choupi** (sans l'activer) derrière l'objet représenté sur la **deuxième carte**.

Par exemple : si la première carte représente un ballon, cachez la deuxième carte sous le ballon.

Si la deuxième carte représente un livre, cachez T'choupi derrière un livre.

La chasse au trésor commence !

Montrez la première carte (avec l'image du ballon) à l'enfant.

Votre enfant doit **retrouver le ballon**.

Sous le ballon, il trouvera la **deuxième carte** (celle avec le livre) qui lui indiquera **où se cache T'choupi** ! Lorsque l'enfant a retrouvé T'choupi, choisissez deux autres cartes.

Quand l'enfant aura compris le principe du jeu, vous pourrez **augmenter progressivement le niveau de difficulté** en **ajoutant des cartes et des objets** ou en plaçant les objets **dans des pièces différentes** (la chambre, le salon, la salle de bain...).



Sécurité :

- Ne pas mettre la figurine dans l'eau.
- Ne pas démonter la figurine.
- Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
- Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.

Entretien :

- Éteindre le jeu quand vous ne l'utilisez pas.
- Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée du jeu.
- Vous pouvez nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.

Précautions d'utilisation des piles :

Merci de vous référer à l'emballage des piles en votre possession et de suivre les instructions et avertissements mentionnés.

- Utiliser uniquement le type de piles recommandé.
- Ne pas mélanger des piles usagées ou différents types de piles.
- Ne pas mélanger des piles neuves et de vieilles piles ou des piles alcalines, standard ou rechargeables
- Respecter la polarité. Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Retirer les piles usagées du jouet.
- Ne pas jeter les piles usagées dans le feu, dans la nature ou dans les ordures ménagères.

Règles du jeu à conserver pour référence ultérieure.



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

GRANDIR *avec* NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages
pour vos enfants



- ▶ Colères et caprices, comment gérer ?
- ▶ Apprendre par le jeu
- ▶ Ses héros dans les livres
- ▶ Fabriquer un chamboule-tout



www.grandiravec Nathan.com





Illustrations de Thierry Courtin - Tous droits réservés.

 Nathan

© 2014 Diset
© 2014 Nathan

Fabriqué et distribué sous licence par DISET, S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelone - Espagne
Groupe JUMBODISET - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 018