

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

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





# La vue

3 ans +

Jeu éducatif et sensoriel pour apprendre le nom des couleurs

## Contenu :

- 4 chenilles en carton, formées de 7 pièces chacune (1 tête + 6 pièces pour le corps)
- 1 dé de couleur
- 1 plateau qui indique les saisons
- 1 pion curseur
- 17 jetons « papillon »
- 1 notice avec 2 règles de jeu



## Règle 1 : observation (1 à 4 joueurs)

### Concept du jeu

Ce jeu est un jeu collaboratif d'observation pour apprendre à découvrir les couleurs, en rassemblant sept parties d'une chenille d'une même famille de couleur. Si toute la classification est évidente lorsque les chenilles sont assemblées, ce n'est pas le cas lorsque toutes les pièces sont mélangées. Ce jeu est donc un excellent moyen pour apprendre les nuances de couleurs et leurs noms.

### But du jeu

4 petites chenilles viennent de naître. Elles ont quelques mois pour grandir et filer leur chrysalide qui leur permettra de se protéger de l'hiver pour devenir de magnifiques papillons au printemps prochain.

Ainsi, seules les chenilles ayant un corps complété avec 6 nuances d'une même couleur vont pouvoir devenir des papillons. Tous les joueurs doivent les aider à grandir avant que l'hiver ne les surprenne.

### Mise en place du jeu

Détacher les pièces de chaque plaque. Placer les 4 têtes de chenilles à gauche sur la table et mettre à





droite toutes les pièces de couleur du côté tacheté de noir. Les mélanger. Mettre la petite tête de chenille qui va servir de curseur sur la première case du plateau des saisons (arbre rose). Placer le dé sur la table.

**N.B. : Attention à placer la face des corps des chenilles avec les motifs tachetés noirs vers le haut.**

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement du jeu

Le joueur avec les vêtements les plus colorés commence en lançant le dé de couleurs. Le dé a 6 faces : 4 faces de couleur (1 par chenille), 2 faces joker noires. Ces 2 faces permettront au joueur de choisir la couleur qu'il désire.

Chaque chenille est composée de plusieurs nuances d'une même couleur. Le joueur doit compléter la chenille de la couleur indiquée par le dé.

Pour ce faire, il doit trouver la pièce qui, en partant de la tête, complète la chenille. En effet, il est obligatoire de compléter la chenille dans l'ordre depuis la tête vers la queue. Le sens d'emboîtement des pièces va des couleurs les plus foncées (pièces les plus grosses) vers les couleurs les plus claires (pièces les plus petites). Le joueur pourra s'aider du petit dégradé sur l'embout qui dépasse et qui indique la prochaine couleur à trouver.

Après avoir observé l'ensemble des pièces, le joueur choisit celle qui, selon lui, est la prochaine à compléter la chenille de la couleur indiquée par le dé. Une fois qu'un joueur a pris une pièce en main, il ne peut plus la changer durant ce tour.

Le joueur doit alors emboîter la pièce sur la chenille (bien vérifier que la pièce est dans le bon sens grâce aux motifs tachetés noirs). Chaque pièce de puzzle a une forme unique.

Si la pièce choisie est la bonne, il l'emboîte, puis c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de tirer le dé et de procéder de la même manière.

Si la pièce ne s'emboîte pas, il ne faut pas forcer, c'est qu'il ne s'agit pas de la bonne couleur. Si la pièce choisie n'est pas la bonne, elle est alors remise en jeu avec les autres et on avance le pion sur le curseur. Attention, il faut que toutes les chenilles aient grandi, c'est à dire qu'elles aient leurs 6 couleurs pour qu'elles puissent tisser leur chrysalide et se protéger de l'hiver !



## Fin de la partie

Si toutes les chenilles sont complétées avant que le pion « chenille » n'atteigne la case finale « hiver » sur le curseur, les joueurs remportent ensemble la partie !

Si le pion a atteint la case « hiver » avant que les chenilles ne soient complétées, les joueurs ont malheureusement perdu : ils n'auront pas réussi à faire grandir suffisamment vite leurs chenilles avant l'hiver.

## Règle 2 : noms des couleurs (1 à 3 joueurs + 1 maître de jeu)

### Déroulement du jeu

Une fois que les chenilles sont complétées au milieu de la table, un joueur qui sait lire est désigné pour devenir le « Maître de la Couleur ». Il prend les 17 jetons « papillon » en main.

Le schéma ci-après présente les chenilles complètes, avec le nom de chaque couleur. Le maître du jeu devra s'en munir.



Pour lancer la première manche, le maître du jeu choisit, dans la liste ci-dessus, une couleur qu'il annonce. Tous les joueurs doivent retrouver celle-ci sur les chenilles et la pointer du doigt. Le premier joueur qui trouve la couleur et qui place son doigt dessus remporte un jeton « papillon » qui lui est remis par le maître du jeu.

Dès qu'une couleur est trouvée, le « Maître de la Couleur » en annonce une autre, choisie au hasard dans sa liste, puis on procède de manière identique.



### Fin de la partie

Le premier joueur qui gagne 5 jetons « papillon » remporte la partie !

### Version pour 1 joueur

Un enfant de 3 ans peut jouer tout seul à ce jeu. Avec le système autocorrecteur, il pourra trouver lui-même les couleurs par observation.

### Autres nuances de couleurs :



grenat      cerise      rubis      corail      pourpre



ambre      soufre      canari      vanille      banane



sapin      olive      caca d'oie      amande      céladon



nuit      électrique      pervenche      aigue-marine      acier

Pour toute information ou réclamation, écrire à :  
59 boulevard du Général Martial Valin - 75015 Paris



Tél : +33 (0)1 40 60 72 90 - Fax : +33 (0)1 40 60 73 04  
commercial@sentosphere.com