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 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com







© Smart - Belgium

GAME RULES

From 18 to 36 months: Use only the wooden parts without the challenge booklet! Hand-eye coordination and fine motor skills are developed as the youngest players stack the blocks onto the wooden game frame base again and again. Warning! The challenge booklet is not suitable for children under 3 years.

Ages 3 and up: There are two faces to each challenge. Swivel the challenge booklet around and you move from the "day" side of a challenge (see challenges 1-24) to the harder "night" side (see challenges 25-48).

- 1 Choose a challenge according to the player's age. Position the challenge booklet so that your challenge is facing you.
- 2 Arrange the playing pieces to construct the scene shown on your challenge which is either in detail or only in outline, according to the skill level of your challenge card.
- 3 When you've finished a "day" challenge, compare it carefully to the scene shown on your challenge card: it should match it exactly!

 Check your "night" challenge by swivelling the challenge booklet around to look at the scene shown on the "day" side of your challenge it should be identical!

© 2002-2008: Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved. Designer: Raf Peeters Original productname: Fantasy Blocks Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium info@smart.be www.WamgtGumes.eu





De 18 à 36 mois: En jouant uniquement avec les blocs et le socle en bois et sans le livret, ce jeu développe la coordination visuelle et stimule la motricité fine des plus jeunes. Attention: le livret ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

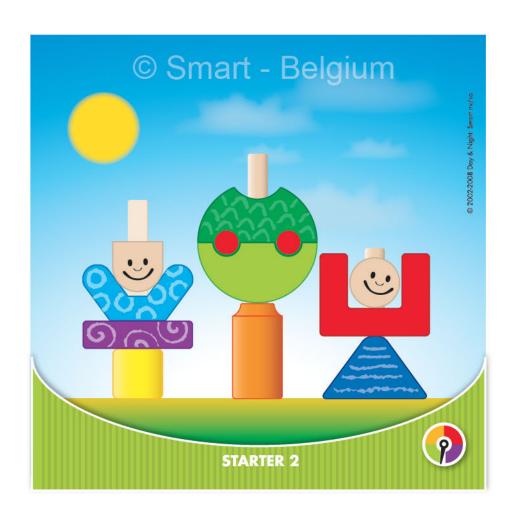
A partir de 3 ans: Chaque défi présente deux faces : un recto « Jour » et un verso « Nuit ». Faites pivoter le livret des défis sur lui-même et vous passerez ainsi des défis « Jour » (voir défis 1 à 24) aux défis « Nuit » plus difficiles (voir défis 25 à 48).

- Choisissez un défi adapté à l'âge de votre enfant. Placez ensuite le livret des défis de telle sorte qu'il soit face à lui.
- Votre enfant devra construire à l'aide des pièces nécessaires la scène représentée sur la carte défi choisie. Celle-ci sera soit détaillé, soit sommaire en fonction du niveau de difficulté visé.
- Orsque votre enfant aura achevé un défi "Jour", prenez bien soin de le comparer avec la scène représentée sur la carte défi : celle-ci doit correspondre parfaitement!

 Vérifier vos défis « Nuit » en faisant pivoter le livret des défis du côté « Jour » du même défi. La scène doit également correspondre parfaitement.







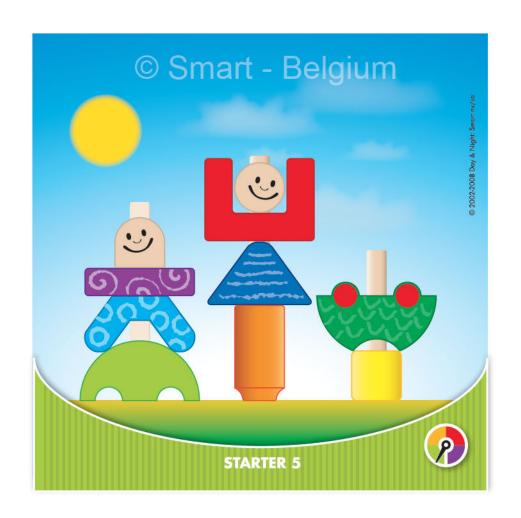
























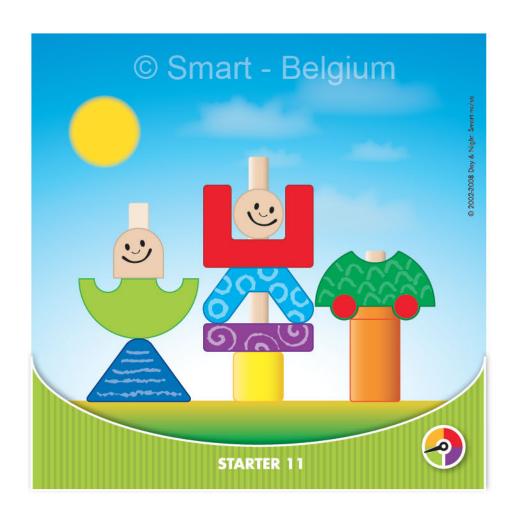




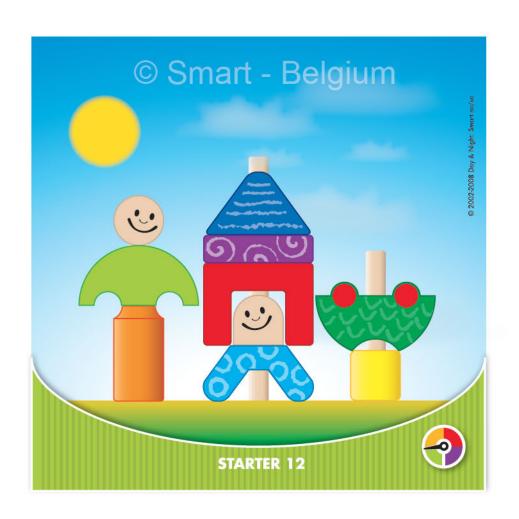




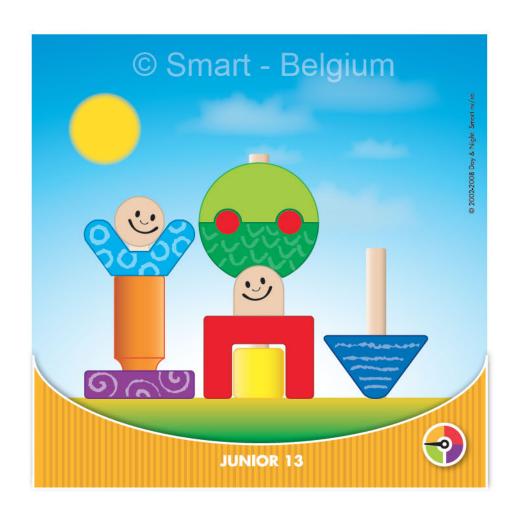








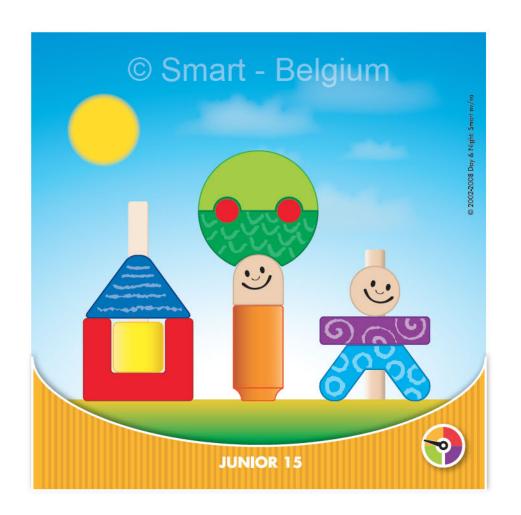






















































Pourquoi est-ce lumineux le jour et sombre la nuit ? Ces différentes activités vous permettront de découvrir de manière ludique des concepts comme "la lune", "le soleil", "la lumière" et "l'obscurité". Convient aux joueurs de 4 ans et plus.

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT

- RAPPORT 1-1 (EGALITE)
- DISCRIMINATION VISUELLE
- COMPARAISON
- ORGANISATION LOGIQUE
- DÉVELOPPEMENT DE L'IMAGINATION



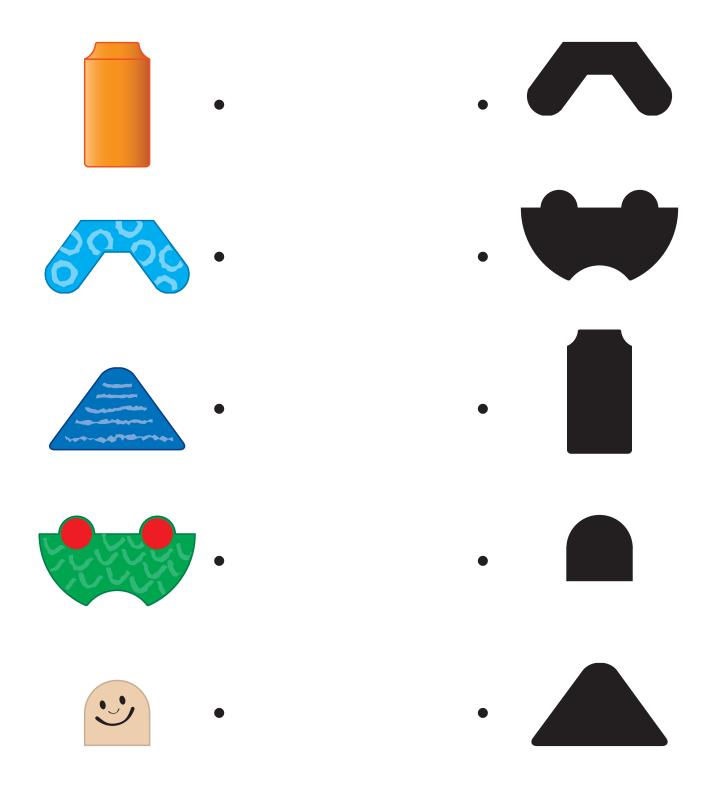






Peux-tu reconnaître les ombres ? A gauche, regarde les différents cubes puis observe leur ombre à droite (noir). Relie le cube à l'ombre correspondante.

Objectif: rapport 1-1 (égalité)



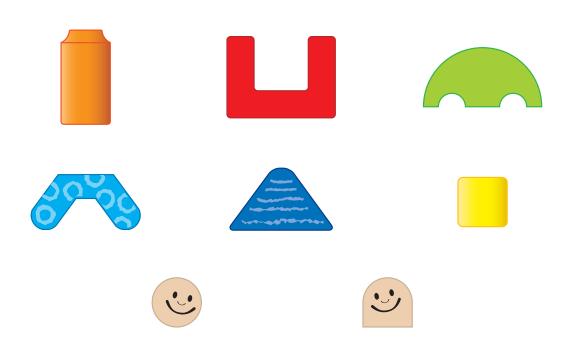




Observe le dessin. Sous le dessin, tu peux voir les mêmes cubes. Quel cube est l'intrus ?

Objectif: discrimination visuelle









Trouve les différences ! Observe les deux images juste en-dessous. Sauras-tu retrouver les 7 différences ?

Objectif: comparaison









Regarde les images en-dessous. Que vois-tu quand il fait nuit ? Que vois-tu quand il fait jour ? Entoure ce qui se rapporte à la nuit.

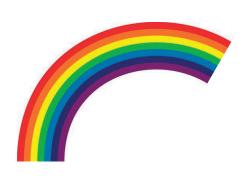
Objectif: organisation logique

















Découpe les images en-dessous. Fais bien attention quand tu découpes les zones blanches (demande à tes frères et sœurs plus âgés ou à tes parents de t'aider). Colle les images sur un bâton (cure-dents, paille). Trouve une lampe et place-la à environ un mètre d'un tissu blanc, puis fais bouger les poupées entre la lampe et le tissu. Tu peux également jouer à ce jeu sur un mur au soleil



www.SmartGames.eu







Commandez Jour & Nuit dès maintenant sur notre boutique en ligne et bénéficiez de la livraison gratuite à partir de 20 euros d'achat sur

www.shop.SmartGames.eu



