

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



RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi parmi les cartes. Sélectionnez les blocs dont vous aurez besoin et prenez le lapin. Ecartez les éléments qui ne sont pas nécessaires : blocs et autres cartes défis.
- 2 Reproduisez l'illustration de la carte défi à l'aide d'un ou de plusieurs blocs et du lapin. La construction doit être stable et tenir debout.
- 3 Vous avez trouvé la solution correcte lorsque la construction est identique à l'illustration.

CONSEILS:

Il est normal que les enfants puissent avoir du mal à résoudre certains défis. Les solutions que les adultes pourraient considérer comme évidentes ne le sont pas toujours pour les enfants. Mais chaque défi est une occasion d'apprendre quelque chose de nouveau. Vous n'aidez pas les enfants en résolvant les défis à leur place, mais en les encourageant et en posant des questions telles que:

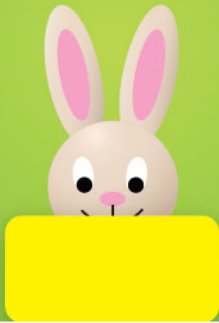
- "Quelle est la place de ce bloc?"
- "Pourquoi penses-tu qu'il faut le placer là?"

Les jeunes enfants ne comprennent pas encore la notion de « vue de face ». Expliquez-leur ce que cela signifie en élevant une construction sur la table et en laissant l'enfant regarder la construction avec ses yeux à hauteur des blocs et à travers eux. Prenez également un peu de recul car lorsque vous êtes trop près des blocs, vous voyez des détails qui ne sont pas indiqués dans le défi en raison de la perspective. A bonne distance la construction correspondra à l'image du défi.

Dans ce jeu, la solution ne se trouve pas au verso du défi. Pour les petits enfants il serait souvent trop difficile de comprendre cette solution représentée par une image en 3D. Nous avons toutefois repris les solutions dans le dépliant réservé aux parents et aux enseignants. Il peut arriver qu'une autre solution que celle illustrée soit également correcte.















7

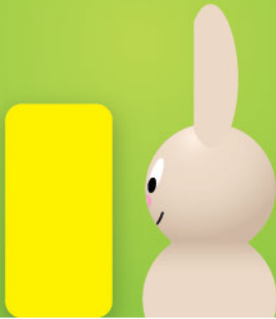




8











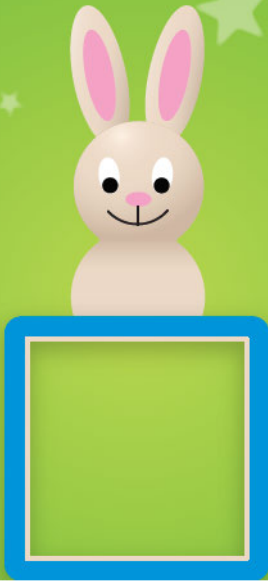


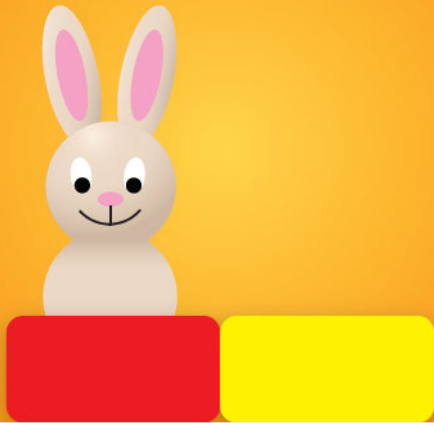


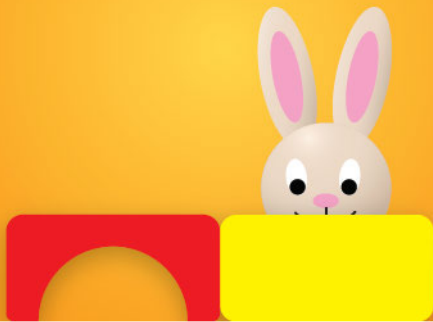










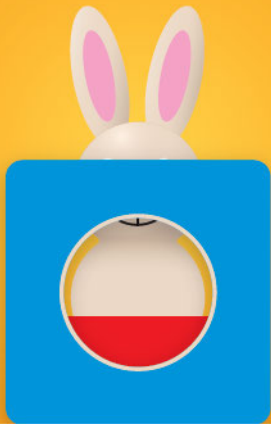




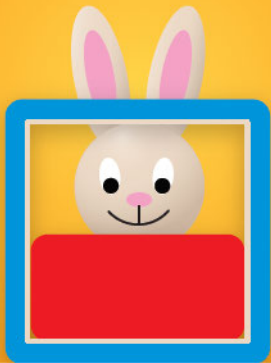


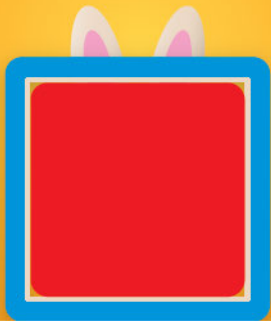




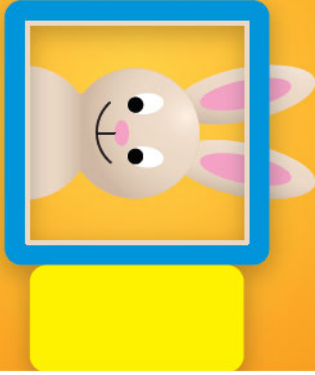


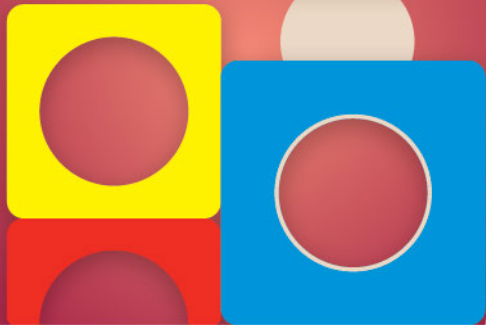


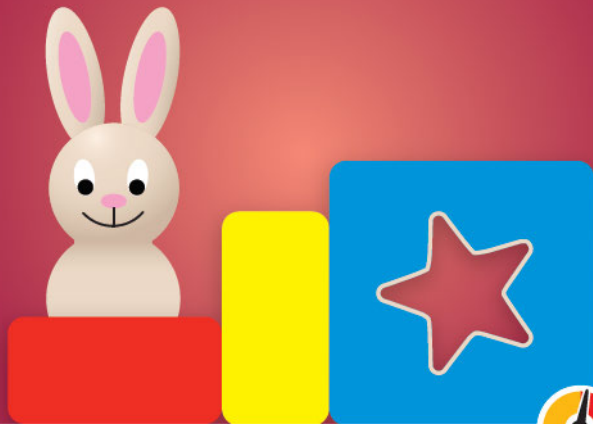




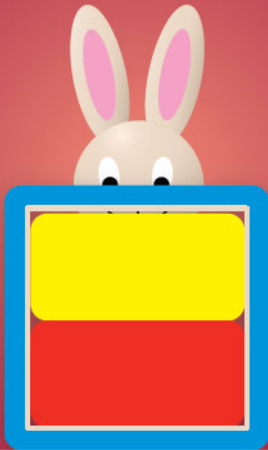


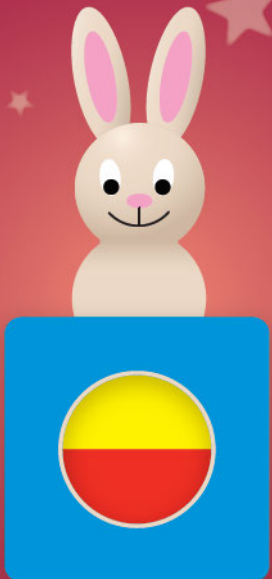




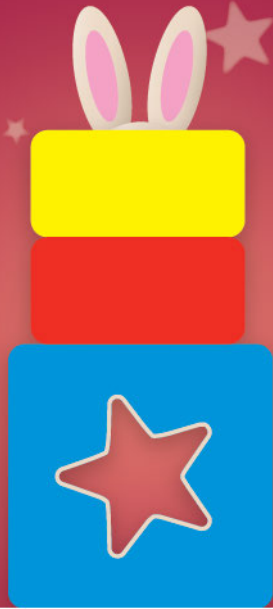












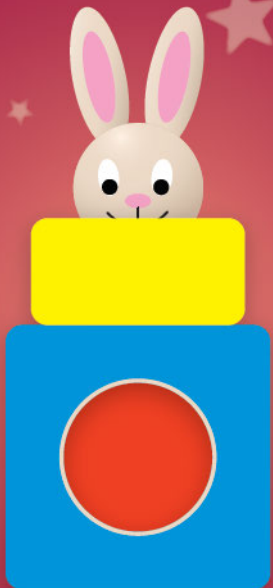
37

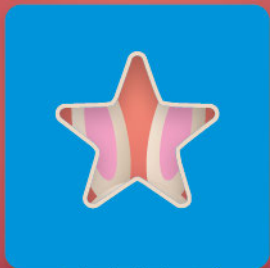


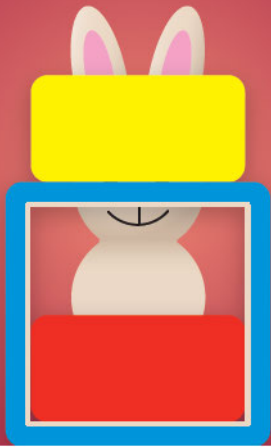


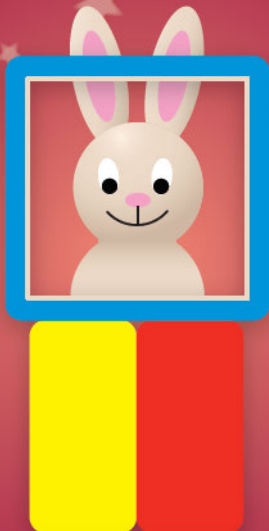
38









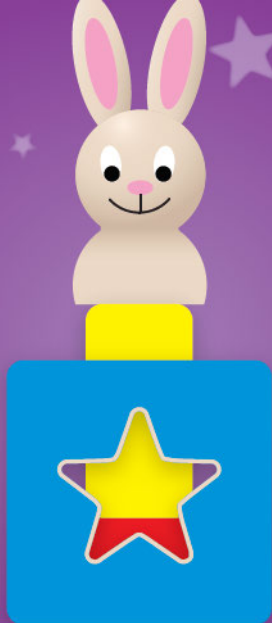








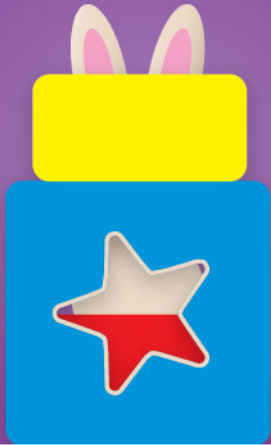


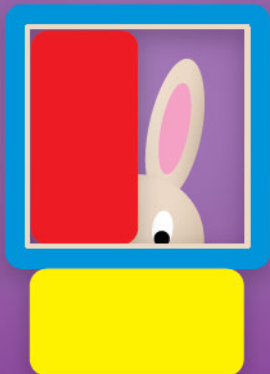


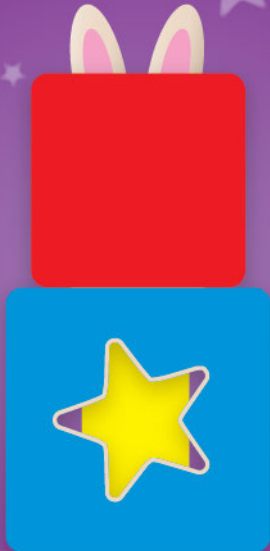




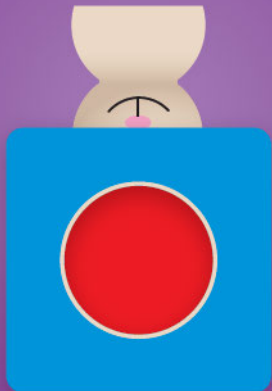




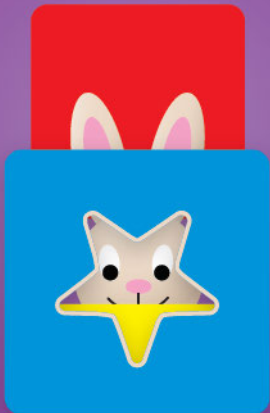


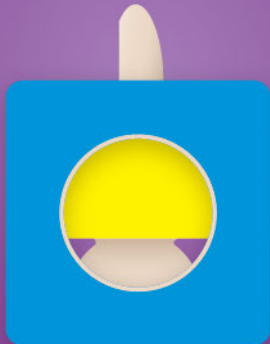




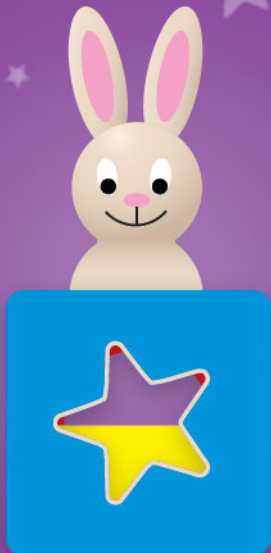












GAME RULES

1

Choose a challenge. Decide which blocks you need. Put aside the block(s) you don't need for the challenge. Their presence can be distracting, especially for young children.

2

Try to build what is shown on the challenge card, using one or more blocks and the rabbit. The construction needs to be stable.

3

You have found a solution when the front view of your construction matches the image on the challenge card.

Hints for parents and teachers:

It's normal that children encounter problems when solving specific challenges. Things that might be obvious for adults are not obvious for them. Difficulties are opportunities to learn something new. You don't help children by solving the challenges yourself, but by asking questions, like: "Where do you think this block goes?" and "Why do you think this block needs to be placed like this?"

Young children don't understand yet what a "front view" is. Explain it to them by making a construction on the table and make them look at it from the front, with the children's eyes at the same height as the blocks. Step away from the table. If you stand too close to the blocks, you will see more than what's visible on the challenge card, because of the perspective. The further away you look at the construction, the more the reality will match with the image shown on the challenge.

For this game we didn't include the solutions on the back side of the challenge cards. The reason is that the 3D image of the solution is too complicated for young children to understand and the presence of the solution distracts them from the challenge. But for parents and teachers we included the solutions on a separate leaflet. Sometimes solutions other than the one shown on the leaflet can also be correct.

© 2012 SMART - Belgium

1

2

3

4

5

6

7

8

9

© 2012 SMART - Belgium

10

11

12

13

14

15

16

17

18

© 2012 SMART - Belgium

19

20

21

22

23

24

© 2012 SMART - Belgium

25

26

27

28

29

30

© 2012 SMART - Belgium

31

32

33

34

35

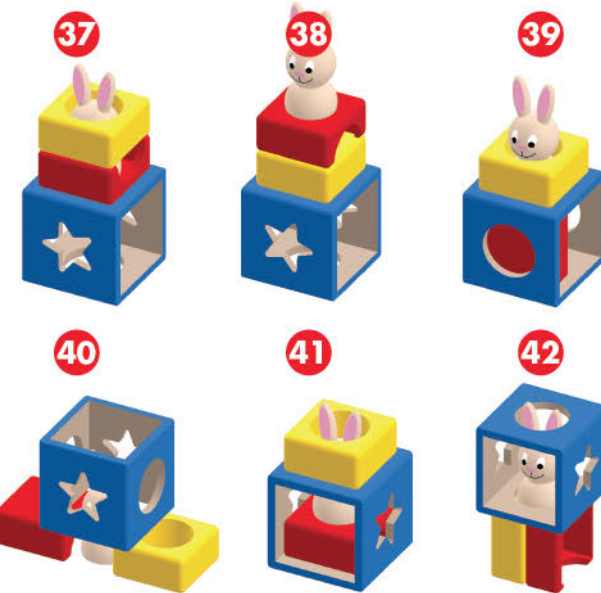
36



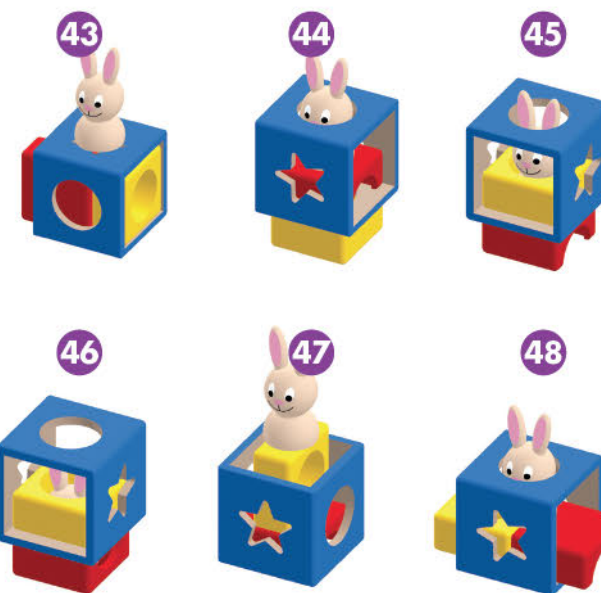
© 2012 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: SG 017 Bunny Boo
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be
www.SmartGames.eu



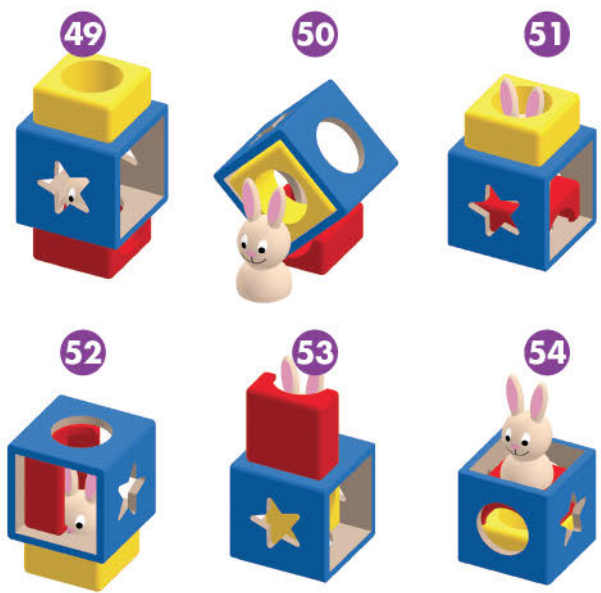
© 2012 SMART - Belgium



© 2012 SMART - Belgium



© 2012 SMART - Belgium



© 2012 SMART - Belgium

