

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



PAS SI BÊTES™

Règle du jeu

Le jeu:


- Le jeu Pas si bêtes a été conçu pour des groupes de 1 à 4 enfants ou des équipes, comprenant au moins un adulte accompagnateur.
- Ouvrez le plateau du jeu et posez-le sur la table.
- Chaque enfant choisit une figurine et la place sur la case Départ.
- Triez les cartes par catégorie (jaunes, rouges, bleues), battez-les et empilez-les sur les cases prévues à cet effet sur le plateau de jeu.
- Détachez les 19 pièces en carton des 3 planches et posez-les à côté du plateau du jeu.
- C'est le plus jeune joueur qui commence : il lance le dé multicolore et place sa figurine sur la case la plus proche (en direction de l'arrivée) de la couleur indiquée par le dé.
- Le parent présent prend alors une carte de la catégorie correspondant à cette couleur : il demande à l'enfant de répondre à la question ou d'exécuter la mission indiquées par la carte.

Suggestion : Encouragez votre enfant à tenter sa chance : s'il le faut, donnez-lui des indices et un coup de pouce. Peu importe que l'enfant réponde correctement à la question ou exécute bien sa mission ! L'essentiel n'est pas de gagner, mais tout simplement d'essayer !

- La main passe alors au joueur suivant (le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre). Comme nous l'avons vu, peu importe que le joueur précédent ait ou non bien répondu à la question ou exécuté convenablement sa mission.
- Le plateau de jeu comporte trois « cases porte-bonheur ». Si un joueur arrive sur l'une de ces cases porte-bonheur, il exécute la mission indiquée par la case – et il a le droit de jouer.



- Si un joueur fait atterrir le dé sur une couleur qui ne se trouve plus sur le plateau de jeu, il place sa figurine sur la case Arrivée et il exécute une dernière mission choisie dans la catégorie de la couleur lancée. La partie est alors terminée. Le joueur n'est pas obligé de donner la bonne réponse ou d'exécuter convenablement la mission.

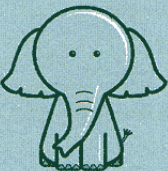
Remarque : Les cartes destinées aux enfants de deux ans sont marquées du chiffre . Au fur et à mesure que l'enfant grandira, vous pourrez retirer ces cartes du jeu. Les réponses ne sont pas inscrites sur les cartes : en effet, elles sont logiques pour les parents.

Catégories :



Connaissance des animaux

Des questions qui stimulent la curiosité innée des enfants et leur donnent envie d'en savoir plus sur le monde des animaux.



Drôles de bêtes

Des questions et des missions conçues pour stimuler la créativité et l'imagination. En apprenant à reconnaître les formes et les couleurs, les enfants ont la possibilité de développer précocement leur aptitude au dessin.



Action

Ces cartes ont été conçues pour apporter l'indispensable portion de RIRE ! Les missions proposées stimulent les aptitudes communicatives des enfants et les aident à avoir plus d'assurance lorsqu'ils se trouvent dans un groupe.

