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 9000 jeux de société.





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









Art. N° 3081/(F)

Picco Contrario

Oui trouve le contraire?

Sorte de jeu: jeu de mémoire dans lequel on doit chercher des paires opposées

Nombre de joueurs: 2 à 4 enfants à partir de 4 ans

Contenu: 20 cartes illustrées en carton avec 10 paires d'images opposées, règle du jeu

Illustration: Barbara Kinzebach

Remarque pour les parents

Pour aider les « petits débutants », il est conseillé, avant de jouer, de leur faire observer les images tout tranquillement pour qu'ils puissent apprendre leurs noms. Pour cela, étalez les cartes à l'endroit sur la table. Pour cela, l'aide d'une grande personne sera nécessaire pour annoncer une image et laisser les petits

rechercher la bonne carte. Voici la liste des cartes formant la paire:

grand éléphant — petite souris fille gaie — fille triste
pantalon long — pantalon court
plume légère — haltères lourdes
chocolat chaud — glace froide fille gaie — fille triste
ballon rond — dé carré
soleil clair — nuit sombre
gros bonhomme — homme mince

vieille grand-mère – jeune enfant verre vide – verre plein

Préparation

Avant de commencer à jouer, il faut bien mélanger les cartes, puis les étaler à l'envers sur la table ou sur le sol pour que chacun puisse bien y accéder.

But du jeu

Chaque joueur doit essayer de ramasser le plus de paires possible.

Déroulement du jeu

C'est le plus jeune qui commence. Il retourne deux cartes, les montre bien visiblement à tous et vérifie s'il est tombé sur une paire. Pour avoir une paire, il faut deux images opposées comme par exemple le verre plein et le verre vide ou bien le gros bonhomme et l'homme mince. Si l'enfant a trouvé une paire, il peut la garder et former un tas devant lui. Puis c'est au tour du suivant.

Si on retourne deux cartes qui ne vont pas ensemble, il faut les remettre sur la table. Un petit conseil à tous : « Retenez bien où elles se trouvent! ». C'est alors le tour du suivant.

Fin du jeu

Le jeu est fini lorsqu'il ne reste plus de cartes. Le vainqueur est celui qui a empilé la plus haute « tour » avec ses cartes.