

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Le premier son de chaque carte est celui qui est le plus proche de la libellule. Frappez des mains entre chaque son et amusez-vous bien.

Variante : orchestres de grenouilles

Mise en place

Vous n'utilisez ni le dé, ni les tuiles de nénuphar. Préparez le reste du jeu comme dans les règles de base.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. Il retourne une carte de concert et la place face visible. Ensuite, il retourne 3 tuiles de grenouille.

Si le joueur parvient à retourner les 3 grenouilles représentées par la carte de concert face visible, il gagne la carte et tous doivent chanter les sons représentés. S'il n'y parvient pas, il ne gagne rien. Ensuite, toutes les grenouilles sont retournées face cachée et le joueur suivant joue son tour.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a gagné 3 cartes de concert. Génial ! le concert commence !

Bon à savoir !

Apprendre en jouant est bien plus facile. Dans ce jeu, les enfants découvrent et reconnaissent les différents sons et postures. Cela leur permettra, en plus de développer leur qualité d'écoute, de s'exprimer verbalement et musicalement en s'amusant !



Pour toute question concernant ce jeu, les autres jeux Asmo Kids ou la survie des nénuphars, n'hésitez pas à écrire à l'adresse question@asmokids.com

N'hésitez pas non plus à nous écrire s'il vous manquait malheureusement un morceau de ce jeu.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à votre demande dans les plus brefs délais.

Retrouvez plus d'informations sur www.asmokids.com

Octave



et les grenouilles chantantes

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans ainsi qu'un adulte qui aime chanter.

• But du jeu

Octave et les grenouilles forment une chorale ! Vous allez écouter puis chanter des tonalités basses, moyennes et hautes. Le dé va décider quelle grenouille les joueurs vont devoir suivre. Dès qu'un joueur découvre 3 grenouilles d'affilée il reçoit une carte de concert. Un joueur qui possède 3 cartes de concert est déclaré vainqueur.

• Contenu

9 tuiles de grenouille, 3 tuiles de nénuphar, 24 cartes de concert, 1 dé.

• Mise en place

Dans un premier temps, regardez les cartes, les grenouilles et leurs attitudes.

Chaque tuile de grenouille représente une grenouille de couleur (qui correspond à une position et un son) :



La grenouille bleue est accroupie. Elle représente un son grave.



La grenouille jaune est debout avec les bras écartés. Elle représente un son moyen.



La grenouille rouge est debout avec les bras tendus vers le haut. Elle représente un son aigu.

Police du titre «Amandine» disponible sur www.philing.net



Le joueur qui connaît le mieux la musique est le chef d'équipe. Il incarne Octave. Il organise la partie et aide les autres joueurs si nécessaire.

Octave commence la partie en prononçant trois sons différents afin que les enfants puissent savoir à quel son correspond chaque grenouille.

Si vous ne trouvez pas le bon son tout de suite, ce n'est pas grave. Répétez un petit peu et mémorisez les sons tous ensemble. Si vous voulez, vous pouvez même proposer des sons très différents.



Les tuiles de nénuphar représentent une feuille de nénuphar.



Les cartes de concert représentent trois grenouilles : les trois sons qu'elles indiquent forment une petite mélodie.

Exemple : grave, moyen, aigu.

• Mise en place

- Mélangez le paquet des cartes de concert et formez une pioche face cachée au milieu de la table.
- Mélangez le paquet des tuiles de grenouille et formez un cercle face cachée autour de la pioche.
- Placez une tuile de nénuphar face visible sous trois différentes tuiles de grenouille (n'importe lesquelles).
- Gardez le dé à portée de main.

• Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence : il jette le dé, tente de trouver la bonne grenouille. S'il la trouve, il imite sa position.

Quelle information nous donne le dé ?

- Face blanche : le joueur échange deux tuiles de grenouille sans les regarder... Et jette à nouveau le dé.

- Face verte : le joueur retourne une tuile de grenouille qui se trouve sur une tuile de nénuphar de son choix... Et jette à nouveau le dé. Cette grenouille étant déjà « découverte », il ne lui reste alors plus que deux grenouilles à trouver.
- Face bleue, jaune ou rouge : le joueur ESSAYE de retourner une tuile de grenouille de la couleur indiquée par le dé.

Si le joueur y parvient : la tuile reste face visible et le joueur jette le dé à nouveau.

S'il n'y parvient pas : le tour du joueur s'arrête immédiatement. Toutes les tuiles de grenouille sont retournées face cachée.

Le tour du joueur s'arrête aussi dès qu'il parvient à retourner 3 tuiles de grenouille. À ce moment précis, tous les joueurs imitent les gestes des grenouilles face visible dans l'ordre souhaité par le joueur. Le joueur gagne une carte de concert comme récompense.

• À partir de 5 ans

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence : il lance le dé, tente de trouver la bonne grenouille et chante. Les règles sont les mêmes. Le tour du joueur s'arrête aussi dès qu'il parvient à retourner 3 tuiles de grenouille. À ce moment précis, tous les joueurs chantent les sons des grenouilles face visible et font les gestes qu'elles représentent dans l'ordre souhaité par le joueur. Le joueur gagne une carte de concert comme récompense.

• Fin du jeu

Dès qu'un joueur remporte sa troisième carte de concert, le dernier tour commence. Chaque autre joueur va encore jouer une fois. Le vainqueur est le joueur qui possède 3 cartes de concert.

Si plusieurs joueurs possèdent 3 cartes de concert, ils gagnent tous ensemble.

Après, le grand concert commence ! Le gagnant montre ses 3 cartes de concert et les place les unes au-dessus des autres. Tous les joueurs chantent et font les gestes des 3 cartes.

