

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**




# P'TITS GÉNIES™

## Règles du jeu

### Le jeu :

- P'tits Génies convient pour 1 à 4 enfants seuls ou en équipes avec l'aide d'au moins un adulte.
- Chaque enfant choisit une figurine de la couleur de son choix.
- Le plus jeune joueur commence et lance le dé coloré. Le joueur déplace sa figurine sur la case suivante correspondant à la couleur du dé.
- L'adulte tire une carte de la catégorie de cette couleur, et pose la question ou soumet le défi à l'enfant.  
**ASTUCE** : encouragez votre enfant à donner une réponse et aidez-le avec des indications si cela s'avère nécessaire. La question ne doit pas recevoir de réponse exacte, il s'agit essentiellement de proposer une réponse !
- Le tour passe ensuite au joueur suivant (le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre), cela n'a donc absolument pas d'importance que le joueur ait correctement répondu à la question ou réalisé le défi de la carte.
- Sur le plateau de jeu se trouvent trois « cases porte-bonheur ». Si un joueur arrive sur l'une de ces cases porte-bonheur, il réalise le défi qui y est indiqué et peut jouer une nouvelle fois.
- Lorsqu'un joueur atteint l'arrivée, il doit encore répondre à une question correspondant à la couleur du dé jeté, puis la partie est terminée. Ici aussi, la question ne doit pas recevoir de réponse exacte.



**Remarque :** les cartes destinées aux enfants de 2 ans portent le chiffre . Vous pourrez ajouter des cartes au fur et à mesure que les enfants grandiront. Les réponses ne figurent pas sur les cartes : pour les parents, elles vont de soi.

**Catégories :**



### **Intelligence et logique**

Ces défis ont été conçus pour inviter les enfants à une réflexion créative et, au travers de défis particuliers avec des blocs de construction, pour développer leur perception de l'espace.



### **Défis physiques**

Ces cartes ont été ajoutées pour faire une place au PLAISIR ! Elles procurent du plaisir non seulement aux enfants, mais aussi aux adultes !



### **Connaissance générale**

Ces questions ont été élaborées pour stimuler la curiosité naturelle, et inciter les enfants à en apprendre davantage sur le monde qui les entoure.

