

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**



le premier joueur tourne la flèche de la roue. Il déplace la pierre précieuse de son choix sur le chemin numéroté selon ce que lui indique la flèche.

- +1** Il avance d'une case.
- +2** Il avance de deux cases.
- 1** Il recule d'une case.
-  Il monte directement poser sa pierre précieuse sur le bateau.
-  Il reste sur la case « ancre » ou y retourne.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Plusieurs pierres précieuses, quelle qu'en soit la couleur, peuvent être posées sur une même case.

Quand la flèche de la roue indique à un joueur de reculer d'une case alors qu'il n'a que des pierres précieuses situées sur des cases « ancre », il choisit l'une d'elles et la pose sur l'île de départ. Il devra, au tour suivant, tourner la roue pour sortir de l'île. (voir le paragraphe « Comment sortir de l'île ? »)

Fin de la partie




Le premier joueur à avoir placé dans le bateau pirate ses 4 pierres précieuses, de même couleur, a gagné.

L'avis des enseignants

Savoir compter jusqu'à 5, connaître les différentes représentations des nombres, ajouter, soustraire, comparer, dénombrer... Grâce à **L'île aux chiffres** et à ses deux niveaux de jeu, les enfants entrent de plain-pied, en s'amusant, dans les mathématiques !

Le premier niveau de jeu pousse les enfants à emprunter différents chemins, ce qui les initie aux 4 premières représentations des nombres. Il leur permet de comprendre qu'un même nombre peut se représenter sous différentes formes. Les enfants découvrent aussi facilement l'ordre croissant et décroissant. Enfin, en tournant la roue, ils se familiarisent en douceur avec l'addition et la soustraction.

Le second niveau de jeu permet aux enfants d'assimiler deux nouvelles notions.

- Les différentes correspondances entre les nombres. Les enfants comparent concrètement plusieurs quantités et comprennent par exemple que 4 est plus petit que cinq, que trois est plus grand que  ou que 5 égale .
- Le dénombrement (). Le jeu introduit enfin une dernière représentation des nombres qui conduit les enfants à compter véritablement des objets disposés sans être ordonnés et qui ne sont plus perceptibles de manière globale.

À travers ce jeu, votre enfant deviendra un petit pirate doué en mathématiques !

Lucienne Brive,

Professeure des écoles spécialisées,
Maître-formateur en Institut de formation des maîtres.



création
**PLAY
BAC**

L'île aux chiffres

fnac
éveil & jeux

De 2 à 4 joueurs.
De 4 à 6 ans.
Durée moyenne d'une partie : 30 minutes.

Règle du jeu

Un jeu évolutif

Pour suivre au plus près l'évolution des apprentissages des joueurs, **L'île aux chiffres contient deux jeux, chacun d'un niveau différent.**

Le premier niveau de jeu, « La course au trésor », se joue avec la roue, les navires et les pierres précieuses. Les enfants, en empruntant les différents chemins du parcours, apprennent les 4 premières représentations des nombres.

Le second niveau de jeu, « Le bateau pirate », se joue avec la roue et les pierres précieuses. Les joueurs abordent une autre représentation des nombres (le dénombrement) et apprennent les correspondances entre les différentes représentations.

Premier jeu : La course au trésor

But du jeu

Être le premier à rapporter sur son île les 4 pierres précieuses, de 4 couleurs différentes, qui constituent son trésor.

Préparation du jeu

Les joueurs sortent de la boîte :

- le plateau de jeu (« La course au trésor » face à eux),
- la roue (à monter sur le support avec la flèche, de manière à voir l'étoile de mer),



- une pierre précieuse de chaque couleur par joueur, 
- autant de navires et de supports que de joueurs.  Chaque joueur choisit un navire et le monte sur son support.



Début de la partie

Les joueurs posent sur l'île au centre du plateau leurs pierres précieuses.

Le plus jeune joueur commence par choisir son île parmi :




Il pose son navire sur la case de l'angle de son île. C'est ensuite au tour du joueur suivant de choisir son île et de poser son navire. Le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Comment faire le tour du plateau (sur le parcours en bois) ?


Le premier joueur tourne la flèche de la roue. Il se déplace selon ce qu'elle lui indique (en suivant le sens du parcours indiqué par les flèches sur le plateau). Les cases « étoile de mer » doivent être comptées quand un joueur se déplace sur le parcours en bois.

- +1** Il avance d'une case.
- +2** Il avance de deux cases.
- +3** Il avance de trois cases.
- 1** Il recule d'une case.
-  Il se déplace jusqu'à la case « étoile de mer » de son choix.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Comment se rendre sur l'île, au centre ?

Quand un joueur tombe sur une case « étoile de mer », il doit monter sur l'île en suivant le parcours numéroté qui est devant lui. Pour avancer, il tourne la flèche de la roue et se déplace selon ce que lui indique la flèche.

- +1** Il avance d'une case.
- +2** Il avance de deux cases.
- +3** Il avance de trois cases.
- 1** Il recule d'une case (s'il est sur une case « étoile de mer », il retourne sur la case précédente du parcours en bois).
-  Il reste sur la case « étoile de mer » ou y retourne.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse l'île au centre, il y pose son navire et prend une pierre précieuse de la couleur du chemin numéroté qu'il vient d'emprunter.

Il place ensuite cette pierre précieuse sur l'un des 4 emplacements prévus à cet effet sur son île. Il ramène enfin directement son navire sur la case de l'angle de son île.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le premier joueur à avoir rempli son île avec 4 pierres précieuses de 4 couleurs différentes a gagné.

Variante pour les joueurs les plus âgés

Quand un joueur arrive sur une case du parcours en bois ou d'un chemin numéroté déjà occupé par le navire d'un autre joueur, il prend sa place et renvoie le navire de l'autre joueur sur la case de l'angle de son île.



Second jeu : Le bateau pirate



But du jeu

Être le premier à avoir posé à l'abri sur le bateau pirate les 4 pierres précieuses, de même couleur, qui constituent son trésor.

Préparation du jeu

Les joueurs sortent de la boîte :

- le plateau de jeu (« Le bateau pirate » face à eux),
- la roue (à monter sur le support avec la flèche, de manière à voir le bateau),

- 4 pierres précieuses de même couleur pour chaque joueur.



Début de la partie

Les joueurs posent sur l'île toutes leurs pierres précieuses.

Comment sortir de l'île ?

Le plus jeune joueur tourne la roue et pose une pierre précieuse sur la case « ancre » de la couleur indiquée par la mouette (rose dans l'exemple ci-dessus).

Le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

Puis, c'est au tour du joueur suivant. **Tous les joueurs posent leurs pierres précieuses sur des cases « ancre »** (plusieurs pierres précieuses, quelle qu'en soit la couleur, peuvent être posées sur une même case).



Quand tous les joueurs sont sortis de l'île, ils doivent monter sur le bateau.

Déroulement du jeu

Comment monter sur le bateau pirate ?

Quand tous les joueurs ont posé leurs pierres précieuses sur des cases « ancre »,