

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



Ne mange pas la consigne !

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans (si un adulte lit les défis).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 12 cartes Défis «Ne mange pas la consigne !», les cartes Crayon-monstres, les 16 cartes Consigne-Monstre et la carte Correction si besoin, pour vérification.

But du jeu : gagner les cartes Défis en tapant sur la bonne consigne et en posant si besoin le bon crayon.

Principe du jeu :

On pose les 16 cartes Consigne sur la table (souligne, entoure, encadre, coche...).

Chaque joueur prend une série de 5 crayons différents (crayon bleu, crayon rouge, crayon vert, crayon noir, crayon de bois) qu'il garde en main.

On partage les défis des consignes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte et annonce l'un des défis de la carte.

- Si aucune couleur n'est spécifiée, les joueurs doivent taper rapidement sur la bonne image liée à la consigne. On ne pourra taper qu'une fois par défi.

- Si une couleur est annoncée, il faut impérativement poser d'abord le bon crayon sur la table puis taper sur la bonne image liée à la consigne.

Le joueur le plus rapide à donner la/les réponse(s) gagne la carte Défi, qu'il pose à côté de lui. Si les joueurs ont posé un crayon, il le reprennent en main pour le prochain défi.

Le joueur à gauche du lecteur lance à son tour un défi...

Quand les 12 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche. Et on commence une nouvelle manche.

Remarque :

On pourrait jouer à 5 joueurs : 4 joueurs ont les 5 crayons en main et le maître du jeu a les cartes Défis. Il les annonce un par un et les 4 joueurs essaient de gagner le maximum de défis.

Points forts :

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent le vocabulaire des consignes.

- Le jeu fait travailler la double consigne (crayon de couleur et action).

Qui a mangé la pizza ?

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans (si un adulte lit les défis).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 12 cartes défis «Qui a mangé la pizza ?» ou les 8 cartes Indice, les 16 cartes Monstre (monstres oranges et verts), la carte Pizza.

But du jeu : gagner les cartes Défis en tapant sur le bon monstre coupable.

Principe du jeu :

On pose les 16 monstres oranges et verts sur la table. Tous les monstres sont différents.

Il y a 4 paramètres : couleur, serviette, yeux, dents.

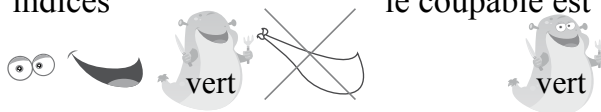
On ne pourra taper qu'une fois par défi.

Jeu visuel :

On utilise les cartes Indice, face cachée et par paire d'indices. Puis on retourne une carte de chacune des 4 paires. Le joueur le plus rapide à taper sur le bon monstre gagne 1 point et on recommence...

Le premier joueur arrivé à 10 points gagne la carte Pizza et on lance une nouvelle manche.

Exemple : indices le coupable est :



Jeu auditif :

On partage les cartes Défis. Puis, à tour de rôle, chaque joueur décrit un monstre de la carte Défis (soit lecture directe, soit description improvisée d'un monstre d'après une image). Les autres joueurs doivent taper rapidement sur le bon monstre. Le joueur le plus rapide à taper sur le bon monstre gagne la carte et on recommence.

Quand les 12 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche et la carte Pizza qu'il pose devant lui. Et on commence une nouvelle manche.

Exemple : Je ne suis pas vert ; je n'ai ni dent ni serviette et je n'ai qu'un œil.

Réponse :



Remarque : si un joueur décrit un monstre et oublie un détail, il perd une des cartes qu'il a gagnées et celle-ci est remise en jeu.

Points forts :

- Jeu pouvant être visuel ou auditif avec une règle simple.
- Le jeu fait travailler 4 consignes (couleur, serviette, yeux, dents).

Photos de famille

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans (pour les défis les plus simples, si un adulte lit les défis).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 12 cartes Défis « Photos de famille », la carte Photographe et une famille de monstres par joueur.

But du jeu : gagner les photos de famille en posant les personnages dans le bon ordre.

Principe du jeu :

On partage les défis des photos. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Chaque joueur prend une série de 5 monstres (grand-père, père, mère, fils, fille) et les garde en main. Le photographe est posé au milieu de la table.

Pour les scènes et les repères gauche - droite, on se mettra à la place du photographe et non à la place des monstres.

Ensuite, un joueur retourne une carte et lit à haute voix la description liée à l'une des « photos » de la carte. Les autres joueurs doivent alors reconstituer la photo et poser les monstres correspondants sur la table dans le bon ordre puis taper sur le photographe en annonçant « Cheese ! ».

Le joueur le plus rapide à donner la bonne réponse (les bons personnages dans le bon ordre) et annoncer « Cheese ! » gagne la carte Défis qu'il pose face Défi-Photos de famille visible sur la table.

Les joueurs reprennent leurs personnages en main. Et c'est au joueur suivant (à gauche du premier joueur) de retourner une carte Photo de famille...

Quand les 12 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche. Et on commence une nouvelle manche.

Remarques :

- Plus on descend dans la carte, plus il y a de personnages sur la photo et plus le niveau est difficile.
- On pourrait jouer à 5 joueurs : 4 joueurs ont les 5 monstres en main et le maître du jeu a les cartes Défis. Il les annonce un par un et les 4 joueurs essaient de gagner le maximum de défis.

Points forts :

- Le jeu fait travailler l'écoute et les repères spatiaux.
- La règle est simple et le graphisme est attrayant.

En scène !

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans (pour les défis les plus simples).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 12 cartes Défis « En scène ! », la carte Photographe et une famille de monstres par joueur.

But du jeu : gagner les photos de famille en posant les personnages dans le bon ordre.

Principe du jeu :

On partage les défis des photos. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Chaque joueur prend une série de 5 monstres (grand-père, père, mère, fils, fille) et les garde en main. Le photographe est posé au milieu de la table.

Pour les scènes et les repères gauche - droite, on se mettra à la place du photographe et non à la place des monstres.

Ensuite, un joueur retourne une carte (côté « En scène ! ») puis décrit à haute voix l'une des « photos » de la carte. Il doit s'efforcer de ne pas donner les personnages dans l'ordre (de gauche à droite) tout en réussissant à faire poser qu'une seule série dans un seul ordre.

Ainsi, si un joueur annonce « Le fils est à côté de son père », on ne sait pas qui est à gauche, ni si c'est le petit monstre et son père, ou le père et son propre père (le grand-père).

Les autres joueurs doivent alors reconstituer la photo et poser les monstres correspondants sur la table dans le bon ordre puis taper sur le photographe en annonçant « Cheese ! ».

Le joueur le plus rapide à donner la bonne réponse (les bons personnages dans le bon ordre) et annoncer « Cheese ! » gagne la carte Défis qu'il pose face Défi-En scène ! visible sur la table.

Les joueurs reprennent leurs personnages en main. Et c'est au joueur suivant (à gauche du premier joueur) de retourner une carte En scène ! ...

Quand les 12 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche. Et on commence une nouvelle manche.

Remarques :

- Plus on descend dans la carte, plus il y a de personnages sur la photo et plus le niveau est difficile.
- On pourrait jouer à 5 joueurs : 4 joueurs ont les 5 monstres en main et le maître du jeu a les cartes Défis. Il les annonce un par un et les 4 joueurs essaient de gagner le maximum de défis.

Points forts :

- Le jeu fait travailler l'écoute et les repères spatiaux.
- La règle est simple et le graphisme est attrayant.

Tous assis !

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans (pour les défis les plus simples).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 8 cartes Défis « Tous assis ! »

But du jeu : faire les bons gestes selon les défis.

Principe du jeu :

Il n'y aura pas de gagnant dans ce jeu, on ne comptera pas les points.

Tous les joueurs sont assis. Le maître du jeu a les cartes Défis en main.

Un maître du jeu annonce un défi aux autres joueurs. Ceux-ci doivent rapidement exécuter le bon geste ou les bons gestes.

Attention à faire les gestes dans le bon ordre et/ou au bon moment.

Les joueurs se corrigeront si nécessaire par la suite.

Les dernières questions de chaque carte (*) ne se font qu'à tour de rôle.

Points forts :

- Le jeu fait travailler toute la classe.

- Il n'y a pas de perdant et cela fait jouer le corps, les notions spatiales.

Un peu de gymnastique !

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans (pour les défis les plus simples).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 8 cartes Défis « Tous assis ! »

But du jeu : faire les bons gestes selon les défis.

Principe du jeu :

Il n'y aura pas de gagnant dans ce jeu, on ne comptera pas les points.

Tous les joueurs sont debout. Le maître du jeu a les cartes Défis en main.

Un maître du jeu annonce un défi aux autres joueurs. Ceux-ci doivent rapidement exécuter le bon geste ou les bons gestes.

Attention à faire les gestes dans le bon ordre et/ou au bon moment.

Les joueurs se corrigeront si nécessaire par la suite.

Les dernières questions de chaque carte (*) ne se font qu'à tour de rôle.

Points forts :

- Le jeu fait travailler toute la classe.

- Il n'y a pas de perdant et cela fait jouer le corps, les notions spatiales.