

Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile (*elle se trouve à la page suivante*). Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

**Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.** Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

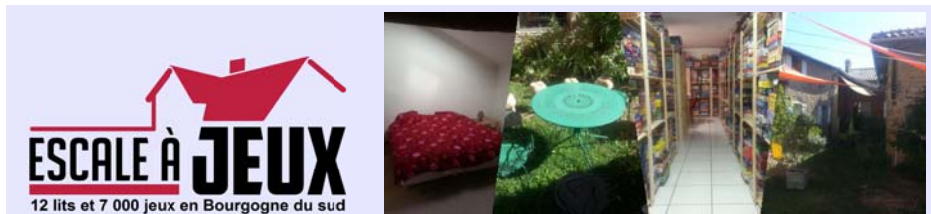
Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : <http://jeuxsoc.fr/contact>

François Haffner

***Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :***



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection **jeuxsoc**).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : <http://escaleajeux.fr>

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

## Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés et regarde bien le résultat obtenu. Quelle pièce faut-il chercher ? Si les dés indiquent la combinaison bleu + triangle, par exemple, les joueurs recherchent le triangle bleu.

## Maintenant, attention !

● Le joueur qui repère la bonne pièce, tape dessus avec la main. Il la montre alors aux autres joueurs. Tous vérifient si la pièce correspond. Si c'est le cas, il la place devant lui sur la table.

● S'il s'est trompé, il remet la pièce à sa place. Le tour de jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur découvre la bonne pièce.

● Si personne ne trouve une pièce qui correspond, un dé est laissé de côté et l'autre est relancé. Si les joueurs ne trouvent à nouveau rien, dommage ! C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

● Si l'un des dés indique un joker, le joueur peut taper sur une forme ou une couleur au choix, selon le cas.

● Si les deux indiquent un joker, il tape sur une pièce au choix. Le joueur le plus rapide s'empare de la pièce.

## Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'il n'y a plus de pièces sur la table.

Le joueur qui a le plus de pièces devant lui a gagné.

Remarque valable pour tous les jeux : votre enfant apprend d'autant mieux les différentes formes qu'il peut les manipuler. Placez-les dans un sac de toile que vous avez chez vous. Votre enfant doit alors essayer de reconnaître les formes au toucher.

©2008 Jeux Ravensburger S.A.S.

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21 rue de Dornach  
F-68120 PFASTATT

Service consommateurs  
Tel.: 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)  
www.ravensburger.com

226613

Ravensburger



Expérimenter et comprendre  
↻  
S'intéresser et s'ouvrir au monde  
↻  
Grandir et devenir autonome

Jeux Ravensburger® 24251 1  
Illustrations : Sophie Voisin  
Design : Kinetic

# Formes et Couleurs

Connais-tu les couleurs et les formes ?

Ce jeu favorise :

- la connaissance des formes géométriques
- la différenciation
- l'apprentissage des couleurs

## JEUX DE DÉCOUVERTE – Des jeux éducatifs Ravensburger pour développer les compétences de l'enfant

Dès son plus jeune âge, votre enfant s'intéresse au monde qui l'entoure, il observe, compare, expérimente et comprend. La collection «Découverte» Ravensburger propose des jeux qui stimulent les capacités intellectuelles de votre enfant en explorant les notions clés de son développement.

Ces jeux abordent des thèmes essentiels qui participent à l'épanouissement et à l'autonomie de votre enfant. Apprendre devient alors un vrai jeu d'enfant!

### Formes et couleurs

Jeu de dé et de manipulation pour 1 à 4 joueurs

Des pièces colorées invitent l'enfant à la manipulation et à la découverte par le jeu. Il découvre les principales formes

géométriques et apprend à différencier les couleurs. Le placement précis des pièces développe sa motricité fine. L'enfant doit comparer couleurs et formes et les associer correctement, favorisant ainsi l'observation et la concentration.

Les cases Info vous proposent des conseils de jeu et des moyens supplémentaires de solliciter votre enfant.

### Contenu

4 planches de jeu

16 pièces de 4 couleurs : rouge, bleu, vert, jaune et de 4 formes : rond, triangle, carré, hexagone

1 dé Couleurs

1 dé Formes

Ravensburger

**Remarque :** Certaines pièces rentrent bien dans certaines cases mais ne les recouvrent pas complètement : ainsi, les ronds et les triangles rentrent, par exemple, dans une case carrée. Ça n'est pas faux. Mais encouragez votre enfant à trouver une pièce qui recouvrirait complètement l'emplacement.

**Interrogez vos enfants sur les couleurs et les formes :**

- Connais-tu un fruit de cette couleur ?
- Ton T-shirt est-il de cette couleur ?
- Y a-t-il quelque chose qui a cette forme dans ta chambre ?

### **Jeu 1 : Complète les planches**

Jeu d'association pour 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans

#### **But du jeu**

Il s'agit de compléter sa planche avec 4 pièces correspondantes.

#### **Préparation**

Chaque enfant reçoit une planche qu'il pose devant lui. À deux joueurs, chacun reçoit 2 planches. Mélanger les pièces sur la table, à portée de main de tous les enfants. Les dés ne servent pas pour ce jeu.

#### **Déroulement**

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur pioche une pièce

et annonce sa forme et sa couleur. Il la place ensuite sur un emplacement vide de sa planche. Une pièce ronde et jaune doit donc être posée sur un emplacement rond et jaune.

Quand il a posé sa pièce, c'est au tour du joueur suivant.

#### **Fin de la partie**

La partie prend fin dès que les joueurs ont recouvert tous leurs emplacements avec les bonnes formes et les bonnes couleurs.

### **Jeu 2 : La chasse aux pièces**

Jeu avec le dé Formes pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

**Remarque :** Il est possible de jouer avec le dé Couleurs au lieu du dé Formes.

#### **But du jeu**

Il s'agit de posséder 4 pièces de formes différentes.

#### **Préparation**

Placer les quatre planches au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs. Poser ensuite toutes les pièces sur les bons emplacements et préparer le dé Formes.

#### **Déroulement**

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé Formes. Quelle pièce sur les planches correspond à la face indiquée par le dé ? Il retire la forme de la planche et la

pose devant lui. La couleur de la pièce n'a aucune importance. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Si le dé indique l'un des deux jokers, le joueur peut choisir n'importe quelle pièce des planches. S'il obtient une forme qui n'est plus présente sur les planches, c'est au tour du joueur suivant.

Encouragez votre enfant à s'exprimer tout en jouant. Par exemple :  
« Je prends la pièce ronde de la planche. »

Invitez-le à trier les pièces gagnées par forme ou par couleur.

#### **Fin de la partie**

La partie prend fin dès qu'un joueur possède les quatre formes de pièces. Il est déclaré vainqueur.

### **Jeu 3 : Jeu pour les experts :**

Complète ta planche !

Jeu d'association avec les dés Formes et Couleurs pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

#### **But du jeu**

Il s'agit d'être le premier à compléter sa planche.

#### **Préparation**

Chaque joueur reçoit une planche. À deux joueurs, chacun en reçoit deux. Préparer les deux dés.

#### **Déroulement**

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés. Quelle pièce peut-il placer sur sa planche ? Il en choisit une. Mais attention ! la forme et la couleur doivent correspondre ! Si les dés indiquent « rouge » et « un rond », par exemple, il prend un rond rouge et le pose sur sa planche. S'il n'a pas besoin de cette pièce, il relance l'un des deux dés. Il doit faire attention au dé qu'il choisit de relancer. S'il obtient une nouvelle combinaison qu'il peut utiliser, il place la pièce sur sa planche. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

#### **Fin de la partie**

La partie prend fin dès qu'un joueur a complété sa planche. Il est déclaré vainqueur.

### **Jeu 4 : Attrape les pièces !**

Jeu de réflexes avec les dés Formes et Couleurs pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

#### **But du jeu**

Il s'agit de former la bonne combinaison de dés pour s'emparer le premier de la pièce correspondante.

#### **Préparation**

Étaler toutes les pièces au milieu de la table, bien visibles et à portée de main de tous. Préparer les deux dés. Les quatre planches ne servent pas dans ce jeu.