

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Voici toute une série de jeux simples et amusants pour identifier puis associer les différences, les opposés, les anomalies et les manquants.

Observation, logique, mise en correspondance, autant d'activités qui participent à l'éveil de l'enfant.

Présentation du matériel de la boîte

- 4 grandes planches,
- 4 planches moyennes,
- 4 petites planches illustrées recto-verso,
- 164 jetons :
 - Les "Volte-face" : 32 jetons.
 - C'est à qui, c'est à quoi ? : 32 jetons.
 - Chaque chose à sa place : 24 jetons.
 - Pareil ou pas pareil ? : 32 jetons.
 - Drôles de scènes : 24 jetons.
 - Trois images font un tout : 20 jetons.

- 24 cartes : Les opposés (jeu des familles).
- 4 sachets plastique pour ranger les jetons.

Les planches nécessaires à un même jeu ont un cadre de couleur identique. Les jetons nécessaires à un même jeu ont le verso de même couleur que les cadres des planches. Lors de la première utilisation du matériel, détacher tous les jetons prédécoupés.

LES JEUX

Les "Volte-face"

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 4 planches (cadre rouge) présentant 4 personnages différents. A côté de chaque personnage, deux cases blanches.
- 32 jetons (verso rouge), illustrés des mêmes personnages que ceux des planches mais dans une position différente.

Il s'agit ici d'associer des images représentant un même personnage, mais vu de face, de dos et de profil.

COMMENT JOUER

- Distribuer les planches :
 - à 2 joueurs : 2 planches chacun,
 - à 3 et 4 joueurs : 1 planche chacun.

La planche non utilisée et les jetons correspondants sont écartés.

- Mettre les jetons à l'envers et les mélanger. Ils constituent la pioche.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence. Il tire un jeton dans la pioche. Exemple : clown avec chapeau, vu de profil.
- S'il a la planche sur laquelle figure le même clown mais vu de face, il pose le jeton sur la première case blanche.
- Si le jeton ne correspond à aucun personnage présenté sur sa planche, il le remet à l'envers dans la pioche.

● Les autres joueurs procèdent de même et la partie se poursuit ainsi, chacun essayant de réunir sur sa planche les séries de mêmes personnages : face, dos, profil.

● Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété sa (ou ses) planche(s).

C'est à qui, c'est à quoi ?

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 4 planches (cadre vert) présentant 8 sujets auxquels il manque un élément : moulin sans ailes, valise sans poignée, etc. A côté de chaque sujet, une case blanche avec repère autocorrecteur.

- 32 jetons (verso vert) présentant les éléments manquants, avec le même repère autocorrecteur.

Il s'agit ici de trouver l'élément manquant à un objet ou un animal.

COMMENT JOUER

● La préparation de la partie est identique à celle du jeu "Voite-face".

● Le premier joueur tire un jeton dans la pioche.

Exemple : les ailes du moulin.

● S'il a la planche sur laquelle figure le moulin, il place le jeton à côté sur la case blanche  faisant correspondre les repères autocorrecteurs.

● Si le jeton n'appartient à aucun des sujets présentés sur sa planche, il le remet à l'envers dans la pioche.

● Les autres joueurs procèdent de même et la partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait complété sa(ou ses) planche(s). Il est alors le gagnant.

● La partie continue entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.

Chaque chose à sa place

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 4 planches (cadre orange) représentant chacune une scène incomplète.

- 24 jetons (verso orange) représentant les sujets qui manquent aux scènes (6 par scène).

Il s'agit ici de compléter des scènes de la ferme, la rue, le jardin public, la cuisine.

COMMENT JOUER

● Les 4 planches sont posées côte à

côte sur la table à la vue des joueurs.

● Les jetons sont distribués entre les joueurs à part égale.

● On décide au départ du nombre de points que comportera la partie (20 par exemple).

● L'un des joueurs dit "Partez !" et tous les joueurs doivent alors poser leurs jetons sur les planches, aux emplacements correspondants certains d'un cadre.

Exemple : la soupière sur la table, la poule parmi ses poussins, le ballon entre les enfants, etc.

- Dès qu'un joueur s'est débarrassé de tous ses jetons, il dit "Stop !" et la partie s'arrête.
- Les autres joueurs vérifient qu'il n'a pas fait d'erreur.
- Le joueur marque alors 6 points.
- Les autres joueurs marquent autant de points qu'ils ont posé de jetons.
- Puis les jetons sont ôtés des planches, mélangés à nouveau avec ceux qui restent aux joueurs et redistribués.
- Les planches sont interverties et les joueurs procèdent à une autre partie comme indiqué précédemment.
- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs totalise 20 points. Il est alors le gagnant.
- Selon les points qu'ils ont obtenus,

les autres joueurs se classent deuxième, troisième, etc.

VARIANTE

- Un meneur de jeu conserve les planches.
 - Les jetons sont posés à l'endroit au milieu des joueurs.
 - Le meneur de jeu présente rapidement une planche aux joueurs et la repose à l'envers sur la table.
 - Les joueurs tirent alors dans la pioche les jetons correspondant à la planche présentée. Ils les posent devant eux.
 - Le jeu se poursuit de la même façon avec les trois autres planches.
 - Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons lorsque toutes les planches ont été jouées.
- Ce jeu peut également se dérouler sous forme de loto.

Pareil ou pas pareil ?

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 4 planches (cadre bleu) présentant les mêmes sujets, mais avec un détail différent.
- 32 jetons (verso bleu) identiques aux images des planches.

Il s'agit ici d'associer des images présentant un même sujet, mais dont un détail change à chaque fois : maison avec cheminée à gauche ou à droite - chapeau avec plume devant ou derrière, etc.

COMMENT JOUER

- La préparation de la partie est identique à celle du jeu "Volte-face".
- Le premier joueur tire un jeton dans

la pioche.

Exemple : maison avec cheminée à gauche.

- Si la maison de sa planche présente une différence avec celle du jeton, exemple cheminée à droite, il pose le jeton sur l'image.
- Si le jeton est totalement identique à l'image, le joueur le remet à l'envers dans la pioche.
- Les autres joueurs procèdent de même et la partie se poursuit ainsi, chacun jouant à tour de rôle.
- Dès qu'un joueur a complété correctement sa(ou ses) planche(s), la partie s'arrête. Il est alors le gagnant.

VARIANTE 1

- On décide, au contraire, d'associer tout ce qui est pareil.
- La partie se déroule comme précédemment indiqué, mais les joueurs doivent poser les jetons totalement identiques aux images de leur planche.

VARIANTE 2

- Les jetons sont étalés à l'endroit sur la table.

- Les joueurs reçoivent chacun une planche et examinent les images qu'elle présente.
- Puis ils cherchent les jetons qui ont une différence avec leurs images et les posent dessus.
- Celui qui, le premier, a complété sa planche a gagné.

Drôles de scènes !

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 4 planches (verso violet) représentant une scène dans laquelle figurent 6 anomalies. Sous chaque scène, 6 cases blanches.
- 24 jetons (verso violet) représentant les anomalies.

Il s'agit ici de trouver et citer les anomalies figurant dans une scène.

COMMENT JOUER

- La distribution des planches est identique à celle du jeu "Volte-Face".
- Les jetons sont triés et regroupés par scène.
- Un meneur de jeu conserve les jetons et les cache à la vue des autres joueurs (avec le couvercle de la boîte par exemple).
- Puis il interroge un joueur au choix : "Qu'est-ce qui n'est pas normal dans ta scène ?".
- Si le joueur donne une bonne réponse, exemple : "une girafe dans la mer", il reçoit le jeton correspondant et le pose sur une des cases blanches.
- Si le joueur donne une mauvaise réponse ou tarde à répondre (le

temps de taper 10 fois dans les mains, par exemple), il ne reçoit aucun jeton.

- Dans l'un ou l'autre cas, le meneur de jeu interroge un autre joueur et la partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait rempli toutes les cases blanches de sa(ou ses) planche(s). Il est alors le gagnant.

- La partie continue entre les autres joueurs qui se classeront deuxième, troisième, etc.

VARIANTE

- Dès que les enfants se sont familiarisés avec les scènes des planches, la partie peut se dérouler sous forme de loto.
- Les jetons sont posés à l'envers. Chaque joueur à son tour en tire un et le montre aux autres joueurs sans le nommer.
- Le joueur qui a la planche sur laquelle figure cette anomalie, l'annonce et reçoit le jeton qu'il pose sur une case blanche.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a rempli toutes les cases blanches de sa(ou ses) planche(s).

Trois images font un tout

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 4 planches (cadre jaune) illustrées de 5 séries de 2 images avec une case blanche entre elles bordée d'un repère autocorrecteur.

- 20 jetons (verso jaune) illustrés des images qui manquent à chaque série. Les jetons ont le même repère autocorrecteur.

Il s'agit ici de trouver le jeton qui représente un lien logique entre la première et la troisième image d'une série.

Exemple : pour faire d'une chemise froissée, une chemise pliée, il faut un fer à repasser.

Pour faire d'une bougie éteinte, une bougie allumée, il faut des allumettes.

COMMENT JOUER

● La préparation de la partie est identique à celle du jeu "Volte-Face".

● Le premier joueur tire un jeton et annonce le sujet représenté. Exemple : pelote de laine avec aiguilles.

● Le joueur qui a la planche sur laquelle figure la série mouton/pull-over, réclame le jeton et le pose sur la case blanche entre les 2 images. Les repères de couleur lui permettent de vérifier qu'il ne s'est pas trompé.

● Le joueur suivant procède de même et la partie se poursuit ainsi, chacun jouant à tour de rôle.

● Le gagnant est le joueur qui, le premier, a complété correctement sa planche.

Les opposés (Jeu des familles)

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 24 cartes :

Famille "grand" et famille "petit" : homme, arbre, pont, lit.

Famille "plein" et famille "vide" : car, table, verre, tiroir, camion.

Famille "rond" et famille "pointu" : ciseaux, chapeau, couteau, chaussures.

Il s'agit ici de reconstituer des familles de 4 cartes en regroupant tout ce qui est grand, tout ce qui est petit, tout ce qui est plein, tout ce qui est vide, tout ce qui est rond, tout ce qui est pointu. Chaque famille est sur un fond de couleur différente. Chaque carte

porte le rappel des cartes composant la famille.

COMMENT JOUER

● Distribuer les cartes entre les joueurs en réservant une pioche.

● Les joueurs classent leurs cartes par familles et posent celles qui sont déjà complètes.

● Puis le premier joueur demande à un autre joueur une carte qui lui manque.

Exemple : il possède, dans la famille "grand", l'homme et l'arbre, il demande : "dans la famille "grand", est-ce que tu as le lit ?"

● S'il obtient cette carte, il peut demander encore une fois une carte à un joueur de son choix. Sinon, il pioche une carte. Puis c'est au dernier joueur interrogé de demander.

● Les familles complètes sont posées au fur et à mesure sur la table.

● Le gagnant est le joueur qui a posé le plus de familles.

Pour jouer seul

Tous ces jeux peuvent être utilisés pour jouer seul.

- Jeux d'observation, d'identification et de mise en correspondance en

complétant les planches.

- Jeux de tri, de classement, de groupement.



Outre les activités présentées dans ce livret, ce matériel permet aussi de nombreux autres jeux amusants qui favorisent l'observation, la réflexion et la logique.

En voici quelques exemples où seuls les jetons sont utilisés.

2 joueurs et plus

Avec les jetons "Volte-Face" (verso rouge)

1) Jeu de mémoire

Il s'agit ici de retourner à chaque fois 2 jetons et de se souvenir de leur emplacement pour les choisir en cours de jeu. Le but est de ramasser le plus de paires présentant un même personnage mais dans une attitude différente.

COMMENT JOUER

● Mettre les jetons à l'envers, les mélanger et les étaler.

● Chaque joueur à son tour en retourne 2 (l'un après l'autre).

● Si ceux-ci présentent 2 mêmes personnages mais dans une attitude différente, le joueur ramasse les 2 jetons. Sinon, il les remet à l'envers et à leur place.

● La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus de jetons à retourner.

● Le gagnant est le joueur qui a ramassé le plus de paires.

2) Jeu des tierces

Le but du jeu est de réunir 3 personnages (différents ou non) dans les 3 attitudes.

Exemple : joueur de tennis, vu de dos - clown avec trompette, vu de face - grand-mère lisant, vue de profil.

COMMENT JOUER

- Avant de commencer la partie, ôter un jeton profil et un jeton dos.
- Chaque joueur reçoit un jeton qu'il pose devant lui à l'endroit.
- Les autres jetons sont distribués équitablement entre les joueurs qui les posent à l'envers devant eux.
- Puis chaque joueur, à son tour, tire un jeton dans la pioche de son voisin (sans le montrer aux autres joueurs).

● Si ce jeton présente une attitude différente de celle du jeton précédemment posé, il le place à côté. Sinon, il le remet à l'envers dans la pioche de son voisin.

● La partie se poursuit ainsi, les joueurs tirant à chaque fois un jeton dans la pioche de leur voisin pour essayer de former des tierces.

● Dès qu'un joueur a complété une tierce, il la ramasse et en commence une autre.

● Lorsque la pioche du voisin immédiat est épuisée, les joueurs piochent dans celle du voisin suivant.

● Le gagnant est celui qui possède le plus de tierces lorsque toutes les pioches sont épuisées.

Avec les jetons "Trois images font un tout" (verso jaune)

Qui s'est envolé ?

Le but est de gagner un maximum de points en se souvenant, puis en annonçant, les jetons ôtés parmi d'autres.

COMMENT JOUER

- Désigner un meneur de jeu.
- Celui-ci dispose les 20 jetons, face visible, sur la table.
- Les joueurs examinent attentivement quelques instants les jetons et leurs emplacements.
- Puis le meneur de jeu cache les jetons (avec le couvercle de la boîte placé debout par exemple), en enlève plusieurs (ou un) et modifie l'emplacement des autres jetons.
- Le couvercle est ensuite ôté : les

joueurs examinent à nouveau les jetons puis annoncent les (ou le) jetons qui ont été enlevés.

(Exemple : la pelote de laine, le fer à repasser, etc.).

Ils notent 1 point pour chaque bonne annonce.

● Puis les jetons ôtés sont remis avec les autres. On désigne un autre meneur de jeu qui, à son tour, enlève des jetons en les cachant, et la partie se poursuit comme précédemment indiqué.

● Lorsque les joueurs ont été deux fois (ou plus) meneurs de jeu, la partie s'arrête.

● Le gagnant est le joueur qui a trouvé le plus souvent et qui possède donc le plus de points.

Avec les jetons "Pareil ou pas pareil ?" (verso bleu)

Le jeu des carrés

Un carré est composé de 4 jetons représentant un même sujet (Exemple : 4 maisons, 4 chapeaux, etc.). Le but est de gagner le plus de carrés.

COMMENT JOUER

- Les jetons sont posés à l'envers et mélangés. Ils constituent la pioche.
- Le premier joueur tire un jeton et le pose à l'endroit sur la table.
- Le second joueur tire un jeton ; s'il représente un sujet identique au jeton précédemment posé, il le met à

côté. Sinon, il le pose à part, toujours à l'endroit, pour commencer un autre carré.

- Le joueur suivant joue de même, posant le jeton à côté de l'un ou l'autre des jetons déjà posés ou commençant un troisième carré.
- Dès qu'un joueur ferme un carré en posant le 4^e jeton, il le ramasse.
- La partie se poursuit ainsi, les joueurs jouant à tour de rôle, jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.
- Le gagnant est le joueur qui a ramassé le plus de carrés.

Avec les jetons "Chaque chose à sa place" (verso orange)

La réussite

Il s'agit ici de grouper les 6 jetons correspondant à chaque scène incomplète.

COMMENT JOUER

- A 2 et 4 joueurs, utiliser tous les jetons : chaque joueur devra composer soit 2, soit 1 réussite.
- A 3 joueurs, écarter une série de jetons : chaque joueur devra composer 1 réussite.
- Chaque joueur reçoit un jeton d'une scène différente et le pose, face visible, devant lui.

● Les autres jetons sont posés à l'envers au milieu des joueurs. Ils constituent la pioche.

- Le premier joueur tire un jeton :
 - si celui-ci correspond à la même scène que celui précédemment posé, il le place à côté.
 - sinon, il le remet à l'envers dans la pioche.
- Les autres joueurs procèdent de même, chacun à leur tour.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a groupé les 6 jetons correspondant à une (ou 2) scène.

L'intrus

Le but est de poser le plus de paires (homme grand/homme petit - cartable plein/cartable vide - chapeau rond/chapeau pointu, etc.) en évitant de *conserver l'intrus* (carte désignée en début de partie).

COMMENT JOUER

- Eliminer une carte: son opposé sera l'intrus.
 - Distribuer les cartes entre les joueurs.
 - Ceux-ci classent et posent les paires qu'ils peuvent avoir déjà reçues.
 - Puis le premier joueur présente son jeu à l'envers au joueur placé à sa gauche.
 - Celui-ci tire une carte. Si elle lui permet de faire une paire, il pose les 2 cartes et a le droit de retirer une carte. Sinon, il la conserve. Dans l'un ou l'autre des cas, il présente à son tour son jeu à l'envers au joueur placé à sa gauche.
 - La partie se poursuit ainsi, chacun jouant à tour de rôle.
 - Le gagnant est le joueur qui a posé le plus de paires sans conserver l'intrus.
 - Le perdant est celui qui n'a pas réussi à se débarrasser de l'intrus, même s'il a posé le plus de paires.
-