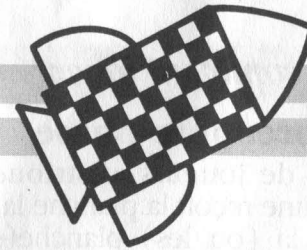


images surprises



Un jeu de transformations et d'encastremets.

Âge : 4-7 ans.

Nombre de joueurs : 2 à 4 ou pour jouer seul.

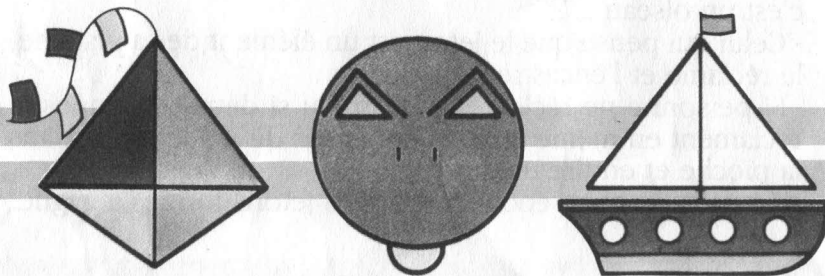
contenu de la boîte

- 4 planches à difficulté progressive avec un cadre de couleur différente (1 point : facile; 2 points : difficulté moyenne; 3 points : plus difficile)
- 16 cartes carrées évidées
- 16 jetons-formes à encastrer
- 1 règle de jeu.

découverte du jeu

Découvrez chaque planche avec votre enfant, en commençant par la plus facile. Faites-lui observer chaque image, apprenez-lui à reconnaître et à nommer chaque sujet : "Le chien est dans sa niche, l'oiseau est dans son nid; tiens... le chat est sur la fenêtre!..."

Montrez ensuite à votre enfant comment une deuxième image vient se superposer à la première, puis comment les différentes petites formes viennent s'encastrer. Ce jeu, très visuel, développe l'imagination et l'esprit logique de l'enfant.



JEUX NATHAN

© 1990 - PNINA KOHANOVITCH MAKOR GAMES.
JEUX NATHAN. SA. 3-5, Avenue Gallieni 94250 GENTILLY.
FRANCE - Droits réservés pour tous pays. MADE IN SPAIN.

052298

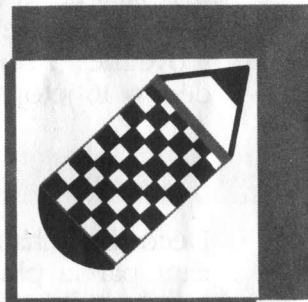
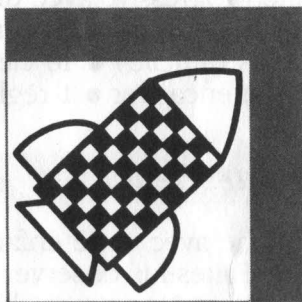
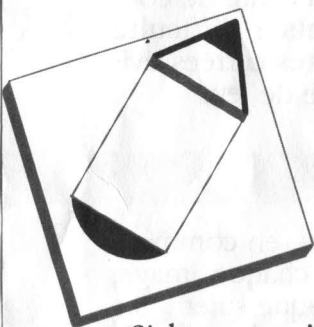
but du jeu

Transformer une image en associant quatre cartes carrées et en encastrant quatre formes.

comment jouer?

première phase

- Selon le nombre de joueurs, distribuer une ou deux planches. Le plus jeune reçoit la planche la plus facile (avec un point). Écarter la (ou les) planche(s), les cartes et jetons non utilisés.
- Constituer une pioche avec les cartes carrées placées en pile, face visible.
- Le premier joueur prend la carte du dessus de la pile et la montre aux autres joueurs.
 - Si un joueur a la planche sur laquelle figure la forme évi-dée de cette carte, il la réclame et la pose dans un des coins de sa planche en faisant correspondre la partie évidée avec la forme identique.



- Si la carte n'est pas réclamée, elle est remise sous la pioche.

- Le joueur suivant tire une autre carte et ainsi de suite.
 - Le premier qui a placé sur sa planche les quatre cartes for-mant une image différente a gagné.
- Il observe cette nouvelle image et la décrit.



deuxième phase

- Étaler les jetons-formes sur la table, face visible.
- Au signal, chaque joueur cherche, le plus rapidement pos-sible, les jetons-formes qui correspondent à sa planche et les encastre à leur place.
- Le premier qui a encasté tous les jetons-formes de sa planche a gagné.

variante de la deuxième phase

- Constituer une pioche avec les jetons-formes à encastrer. Un meneur de jeu est désigné. Il tire un jeton, le montre aux autres joueurs et le décrit : "c'est un petit rond bleu, c'est un oiseau ...".
 - Celui qui pense que le jeton est un élément de sa planche, le réclame et l'encastre à sa place.
 - Si personne ne réclame le jeton, ou si deux personnes le réclament en même temps, le meneur de jeu le remet dans la pioche et en tire un autre.
- Le premier qui a encasté tous ses jetons-formes a gagné.

pour jouer seul

L'enfant place, à son rythme, les quatre cartes carrées sur une planche, puis encastre les jetons-formes.