

Apprends
moi

Les couleurs

Il y a plein de belles couleurs
autour de nous. Lunapop
va t'aider à les apprendre.

Contient :
Vingt jetons magnétiques de
couleur, vingt cartes dessin
recto - verso.

Quatre jeux magnétiques !

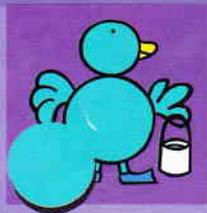
3 ans et plus
1 à 2 joueurs

MB
JEUX



Jeu n° 1 : Habille-moi en couleur (un joueur) :

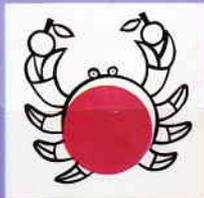
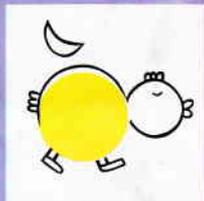
- Place les cartes dessin sur la table, la couleur sur le dessus.
- Maintenant, retrouve le jeton couleur correspondant au corps de l'animal. Par exemple, les points noirs sur fond rouge sont la robe de la coccinelle.
- Pour rendre le jeu plus difficile, retourne les cartes dessin du côté noir et blanc et joue de la même façon. Arriveras-tu à te souvenir de la couleur des animaux ? Ensuite, retourne la carte pour vérifier.



Jeu n° 2 : La course (deux joueurs) :

- Distribue dix cartes dessin à chaque joueur, couleur au-dessus.
- Étale les jetons de couleur entre vous.
- Maintenant un joueur crie « c'est parti » et vous devez en même temps essayer de reconstituer les paires (la carte dessin avec le jeton correspondant) le plus vite possible.
- Le premier joueur qui a réussi à réunir les jetons correspondant à ses dix cartes dessin gagne.

Remarque : Lorsque tu connais vraiment bien les couleurs, tourne les cartes dessin du côté blanc et noir et joue de la même manière.





Jeu n° 3 : Les paires

(deux joueurs)



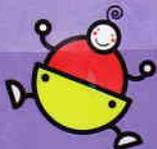
- Mélange les cartes dessin et les jetons de couleur et place-les côté couleur dessous, en deux piles séparées. Distribue quatre cartes de chaque pile à chaque joueur.
- Recompose le plus de paires possible avec les cartes et les jetons. Par exemple, si tu as un dessin d'un éléphant et un jeton gris, tu as une paire ! Mets le couvercle de la boîte de jeu entre vous pour cacher le reste des cartes et des jetons.
- Le joueur le plus jeune commence. Lorsque tu as fait le plus de paires possible, demande à ton adversaire une carte ou un jeton de couleur dont tu as besoin pour faire une paire. S'il a la carte ou le jeton que tu as demandé, il doit te le donner. Tu as donc fait une paire. Tu peux rejouer.
- S'il n'a pas la carte ou le jeton que tu as demandé, prends une autre carte ou un autre jeton dans la pioche. Si tu peux faire une paire, place-la devant toi avec le reste des paires. Sinon garde-le quand même.
- C'est maintenant à l'autre joueur.
- Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait reconstitué toutes les paires avec les cartes et les jetons qu'il possède. Celui qui a le plus de paires gagne la partie.



Jeu n° 4 : Devine la couleur

(deux joueurs) :

- Distribue dix cartes dessin à chaque joueur qui les met en pile.
- Etale les jetons couleur face à vous, couleur au-dessus.
- Le premier joueur montre le côté noir et blanc de sa première carte à son adversaire, qui va essayer de deviner l'animal et la couleur. Quand

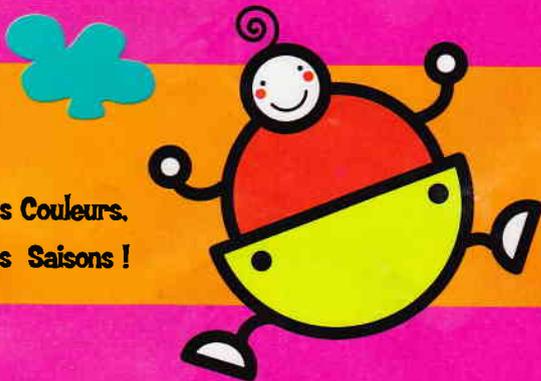


il a trouvé le jeton, il vérifie que la réponse est correcte. Si c'est le cas, il garde le jeton et rejoue. Sinon, le premier joueur pose la carte dessin en dessous de sa pile et le jeton

choisi retourne au centre.

- Celui qui retrouve le plus de couleurs de jetons gagne le jeu.

Avez-vous déjà essayé les autres jeux de la gamme "Apprends moi" ? Il y en a 6 à collectionner : L'Alphabet, Les Animaux, Les Couleurs, Les Nombres, Les Mots, Les Mois et Les Saisons !



© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél. : 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 1 Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

120059016101