



THE ENVIRONMENT



“Les merveilles de la nature”

Ref. 20826





Les merveilles de la nature

Réf. 20826



CONTENU :

Le jeu se compose de 28 dominos réversibles et de 15 fiches rondes qui servent de compteurs pour connaître le nombre de parties gagnées que possède chaque joueur. Fabriqué en carton épais solide, très durable et de haute qualité.

Dimensions des dominos : 13 x 6,5 cm.

Le matériau des fiches est écologique, provient de forêts durables, est composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et est 100 % recyclable.

ÂGE RECOMMANDÉ :

De 3 à 8 ans.

Ce magnifique domino avec de grandes images réelles vous permettra de découvrir des grandes merveilles de la nature.

En raison de la taille de ces fiches et de ces images, c'est un jeu idéal autant pour les enfants que pour les adultes.

OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Découvrir et apprendre à valoriser les merveilles de la nature.
- Aider à générer une conscience environnementale et le respect de la nature.
- Développer l'attention.
- Favoriser l'observation et la concentration.
- Travailler l'association logique.
- Améliorer l'intelligence visuo-spatiale.



SYSTÈME DE JEU :

Les dominos sont réversibles et permettent deux modes de jeu :

- **LE DOMINO CLASSIQUE**
- **LE DOMINO AVEC IMAGES**

Dans cette forme de jeu, avant de commencer, il faut se familiariser avec les icônes présentes sur les dominos pour savoir ce que l'on doit associer des uns aux autres :



Cascades



Glaciers et icebergs



Fossiles



Arbres



Fleurs



Volcans



Coraux

Une fois le mode de jeu décidé :

1. Toutes les fiches sont mélangées et réparties entre les joueurs (maximum 7 fiches par joueur). S'il reste des fiches, elles sont laissées face cachée en pile sur la table.
2. Dans le mode **domino classique**, le joueur avec le double le plus élevé commence. Dans le mode **domino avec images**, le plus jeune joueur avec un domino double démarre (même icône dans les deux parties de la fiche).
3. A chaque tour, les joueurs doivent placer une de leurs fiches qui correspond à l'une des extrémités des fiches sur la table. Si le joueur n'a pas de fiches correspondantes, il en prend une dans la pile jusqu'à ce qu'il puisse jouer. S'il n'y a plus de fiches dans la pile, il passe son tour.
4. Le premier qui n'aura plus de fiches gagne
5. Si le jeu ne peut pas continuer, gagnera celui avec le moins de fiches. En cas de coïncidence avec un autre joueur, tous ceux qui auront le moins de fiches auront gagné.
6. Le ou les gagnants recevront une étoile pour pouvoir compter les parties qu'ils ont gagnées.