



Coloroulette

Jeu de règles



Note • F: Games of art / V: Nature et découverte

Type de document Jeu

Langue français

Sections Ludochouette

Sujets •

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•



Classification loca... • 8 ans et plus

- 8 ans et plus

Classification locale

- 2 joueurs

[Plus d'informations...](#)



Le jeu des grands peintres

Jeu de règles

Source :

Ce jeu éducatif de sept familles sur la musique et les instruments consiste à réunir 6 tableaux pour constituer une famille, puis le maximum de familles possibles. Celui qui obtient le plus de familles a gagné (règles du jeu en français et en anglais sur 2 des 44



cartes). « Pourquoi est-ce le hautbois qui donne le « la » à l'orchestre ? » « Qui était Antonio Stradivarius ? » « Quel instrument a le rôle du chat dans « Pierre et le Loup ? » Un livret explicatif très complet raconte des anecdotes et des histoires amusantes à propos de chaque instrument. A l'usage des plus grands, des parents ou enseignants, qui peuvent les raconter aux enfants. Familles d'instruments : Les Bois, les Claviers, les Cordes, les Cuivres, les Percussions, les Instruments anciens, les Instruments du monde.

Type de document Jeu

Sections Ludochouette

Sujets

卷之三

- 卷之三

Classification loca... • 8 ans et plus

- 8 ans et plus

Classification locale • 2 à 4 joueurs

- 2 à 4 joueurs

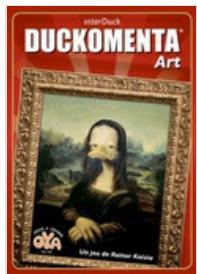
Plus d'informations...

Duckomenta art

Jeu de règles

Source : - 2013

Une partie se joue en 4 manches, chacune d'elle est composée de 3 phases :



Distribution des cartes Exposition Classement et décompte Les cartes non utilisées lors d'une manche sont conservées pour les suivantes, et de moins en moins de cartes sont distribuées au début de chaque nouvelle manche. Après la distribution, la première carte de la pioche est retournée face visible. Elle sera comptabilisée parmi les cartes jouées durant la manche en cours mais elle ne rapportera à personne. Ensuite, en jouant chacun leur tour une carte de leur main, les joueurs composent petit à petit leurs expositions. Certaines cartes portent des symboles qui permettent des actions supplémentaires (rejouer une carte de la même époque, jouer une carte face cachée, placer un bonus "2" sur une époque, etc.). On poursuit ainsi jusqu'à ce que 6 cartes de la même époque soient présentes sur la table. La manche s'arrête alors immédiatement et on procède au décompte. Des jetons 3, 2 et 1 sont placés sur les 3 époques les plus jouées à cette manche. Elles seules seront décomptées. Les joueurs ont alors la possibilité d'ajouter dans leurs expositions 1 nouvelle carte sur chaque époque qu'ils ont joué, afin d'augmenter leurs scores. Enfin, pour les 3 époques classées à cette manche, chaque joueur calcule les points que lui rapporte son exposition en multipliant le nombre de cartes qu'il a exposées par la totalité des points figurant sur l'ensemble des jetons présents sur la carte de l'époque. Les scores sont notés et les cartes exposées défaussées, puis une nouvelle manche peut commencer. A l'issue de 4 manches, le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.

Note

- ous les musées se disputent les œuvres de interDuck, la mystérieuse entité canard. Saurez-vous choisir les œuvres à la mode ou mieux encore créer la tendance qui fera de votre musée le plus réputé du monde ? 95 œuvres des interDuck à admirer et à collectionner dans ce formidable jeu, simple, stratégique et passionnant qui vous fera voyager de l'antiquité au moyen-âge et de la renaissance au pop art.

Type de document Jeu

Description physiq.. cartes + jetons

Date de publication 2013

Sections Ludochouette

EAN 3760207030121

Sujets



Oh la l'art

Jeu de règles

Source :



- Société
 - 7 ans et plus
 - 2 à 5 joueurs
 - 30 minutes

Plus d'informations...

-

Classification loca... • 6 ans et plus

- 6 ans et plus

Plus d'informations...



Mémoire des peintres

Jeu de règles

Source : - 2006

Dans ce jeu de mémoire, chaque paire est constituée d'un tableau célèbre et d'un détail de ce tableau. Il est l'exemple même des jeux pour apprendre; il fait partie de ces jeux pédagogiques qui vous permettent d'apprendre en vous amusant. En effet, il s'inscrit dans la famille de ces jeux culturels qui séduisent car il combine habilement l'art, l'art de jouer et l'art de se cultiver et ceci tant pour les enfants que pour les parents. La règle du jeu en est d'autant plus simple qu'elle ambitionne de fédérer tous les âges : Etaler toutes les cartes, faces cachées (ou découvertes pour les plus jeunes). Le premier joueur retourne 2 cartes : - Si elles sont différentes, il les remet à leur place et c'est le tour du joueur suivant. - Si elles forment une paire, il les garde et rejoue jusqu'à ce qu'il cesse de trouver des paires. Le gagnant est celui qui a réuni le plus de paires.

Note

- Édité en 2006, le jeu Mémoire des peintres utilise le classique mécanisme du jeu de paires pour nous faire découvrir quelques peintres. Les deux cartes associées ne sont pas identiques. L'une représente l'œuvre, l'autre un détail de cette œuvre. Surtout, Mémoire des peintres est accompagné d'un somptueux livret explicatif sur les artistes concernés.

Type de document Jeu

Description physiq.. cartes

Date de publication 2006

Sections LudoChouette

EAN 3546500000098

Popularité Document emprunté 2 fois ces 6 derniers mois

Sujets

- Société
- 4 ans et plus
- 1 à 4 joueurs
- 15 minutes

[Plus d'informations...](#)

Export effectué le 16/02/2026 02:04:42