



Attention !

Attractions

en vue

Départ

« Attention ! Attractions en vue »

Règles du jeu

Le nombre de joueurs varie entre **1 et 4 personnes à partir de 8 ans.**

But du jeu

Jouer seul : le but du jeu est de réaliser un maximum d'activités, en faisant le moins d'erreurs possibles et en un minimum de temps.

Jouer à plusieurs : le but du jeu est d'être le premier à posséder 8 jetons de couleurs différentes à coller sur sa fiche rectangulaire.

Mais le but principal du jeu est, malgré tout, de s'amuser !

Matériel

Jouer seul :

- 50 cartes travaillant le visuel (17 de Niveau 1, 17 de Niveau 2 et 16 de Niveau 3) dont le verso est ligné
- 40 cartes travaillant l'auditif (16 de Niveau 1, 16 de Niveau 2 et 8 de Niveau 3) dont le verso est quadrillé

Jouer à plusieurs :

- Le plateau du jeu
- 1 dé et 4 pions (cornets de glace)
- 50 cartes travaillant le visuel (17 de Niveau 1, 17 de Niveau 2 et 16 de Niveau 3) dont le verso est ligné

- 40 cartes travaillant l'auditif (16 de Niveau 1, 16 de Niveau 2 et 8 de Niveau 3) dont le verso est quadrillé
- 120 jetons de 8 couleurs différentes (15 jetons par couleur)
- 15 cartes « Pick pocket »
- 12 bandes rectangulaires avec 8 ronds
- 1 CD contenant 40 pistes audio
- Pâte à fixe
- Feutres effaçables
- Chemises en plastique

Couleurs et catégories des attractions **(les fonctions travaillées)**

- Bleu : Planification
- Rose : Attention divisée
- Jaune : Flexibilité
- Mauve : Attention sélective
- Vert : Inhibition
- Orange : Mémoire de travail
- Rouge : Alerte phasique
- Gris : Attention soutenue

Déroulement du jeu

Jouer seul : Seules les 90 cartes fournies avec le jeu sont utiles si vous souhaitez jouer seul.

Sur ces cartes, vous trouverez les consignes des activités à réaliser.

Si vous souhaitez rajouter un peu de challenge au jeu, vous pouvez utiliser un chronomètre ou un sablier.

Jouer à plusieurs :

1. Placez le plateau de jeu au milieu des joueurs ;
 2. Triez les cartes en 8 tas différents, en fonction de la couleur de l'arrière de la carte, face cachée ;
 3. Chaque joueur choisit un pion et prend une bande rectangulaire où sont dessinés 8 ronds blancs ;
 4. Chacun place son pion sur la case « Départ » du plateau de jeu ;
 5. Le plus jeune joueur lance le dé et avance son pion du nombre de case(s) indiquée(s) sur le dé et dans la direction qu'il souhaite.
- Si le joueur s'arrête sur une petite case considérée comme "normale", le jeu continue et c'est au joueur suivant de lancer le dé.
 - S'il passe sur une grande case de couleur, il s'arrête dessus, pioche une carte correspondant à la couleur de la case et réalise l'activité expliquée. Si l'enfant a besoin d'utiliser un feutre pour réaliser l'activité, il peut poser la carte sous une fiche plastique.
- Pour chacune des attractions, il existe des cartes de trois niveaux différents (le Niveau 1, le Niveau 2 et le Niveau 3) en fonction de la difficulté souhaitée ou piochée.
- Si le joueur réussit l'épreuve, il peut recevoir un jeton correspondant à la couleur de la carte réussie et il la colle sur sa bande rectangulaire à l'aide de pâte à fixe. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

- Si le joueur ne réussit pas l'épreuve, le jeu continue et le joueur ne gagne pas son jeton de couleur mais aura d'autres occasions de s'arrêter sur la case, en fonction des chemins qu'il prendra prochainement.
C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

S'arrêter à nouveau sur une case de couleur sur laquelle vous êtes déjà arrêtés ?

Si, au cours du jeu, le joueur repasse sur une grande case de couleur où il a réussi l'attraction et dont il a déjà gagné le jeton de couleur correspondante ; au lieu d'en regagner un, il peut choisir de gagner une carte « Pick pocket ».

La carte « Pick pocket » permet au joueur qui en possède une, de voler un jeton de la couleur de son choix au joueur au-dessus duquel il saute avec son pion.

Cela lui permet alors de compléter sa bande rectangulaire plus rapidement.

Quand êtes-vous « gagnant » ?

Lorsque qu'un des joueurs a les 8 jetons de couleurs différentes, il gagne le jeu.

Cependant, les autres personnes continuent à avancer et à résoudre les épreuves.

Quand le jeu se finit-il ?

Le jeu se termine une fois qu'il ne reste plus qu'un seul joueur et que les autres ont gagné grâce à l'acquisition des 8 jetons différents.

Variantes

Jouer à plusieurs :

- Pour gagner : au lieu de seulement devoir posséder les 8 jetons de couleurs différentes, le joueur doit ensuite rentrer sur la case « Départ », mais sans devoir à nouveau réaliser les attractions. Le joueur devra donc faire preuve de rapidité en devant choisir les chemins les plus rapides jusqu'à la case « Départ ».
- Pour rendre le jeu plus complet : chaque joueur prendra deux bandes rectangulaires, au lieu d'une seule. Le but du jeu sera donc que chacun gagne deux jetons (1 pour le visuel et 1 pour l'auditif) de chaque couleur au lieu d'un seul. Dans ce cas-ci, le joueur doit réaliser deux épreuves d'une même case de couleur mais à des moments différents. Il s'agit donc pour le joueur, de s'arrêter au moins deux fois sur toutes les cases « attraction », ou de voler des jetons aux autres joueurs, grâce à des cartes « Pick pocket ».
- Selon l'objectif que l'on veut travailler avec l'enfant, nous pouvons utiliser : soit uniquement les cartes visuelles ou uniquement les cartes auditives, soit les deux types de cartes mélangés.