

# 50+ FAÇONS DE JOUER AVEC™



## LES INFLUENCEURS

Philosophes, artistes, sportifs,  
découvreurs et modèles

AMÉLIO



## Es-tu curieux de connaître les femmes et les hommes inspirants qui ont transformé le monde?

Ils ont découvert de nouveaux territoires, poussé les limites de la performance sportive et ouvert nos esprits à de nouvelles idées. Ils ont créé des entreprises innovatrices, apporté une contribution majeure au monde des arts et sont des modèles inspirants.

Tu devras relever les défis ambitieux qui te seront présentés. Pour t'aider, tu pourras faire appel à plus de 50 influenceurs.

- Terry Fox pour engager et mobiliser les gens.
- Marco Polo pour explorer librement.
- Frida Kalho pour t'exprimer courageusement.

C'est en jouant que tu apprendras à les connaître et que tu découvriras comment ils ont transformé le monde.

Prêt à devenir un influenceur du jeu ?



2

# Sommaire

Page **4** | **Éléments du jeu**

Prenez le temps de découvrir les différents éléments du jeu et leurs fonctions.

Page **6** | **Bénéfices**

Voyez les bénéfices supplémentaires des jeux.

Page **7** | **La roue Amélio**

Découvrez les 15 champs de développement stimulés par les jeux.

Page **8** | **Mémorisation en 3 temps**

Utilisez cette méthode pour faciliter la compréhension et favoriser l'apprentissage.

Page **9** | **Progression de l'apprentissage**

Assimilez les connaissances de base avec cette séquence de mini-jeu.

Page **10** | **Comment présenter les influenceurs?**

Découvrez des conseils pour présenter les influenceurs du jeu.

Page **12** | **Le bibliothécaire**

MINI-JEU 

Favorisez la mémorisation du nom des différents influenceurs.

Page **14** | **Il était une fois...**



Inventez une histoire un peu folle à partir des influenceurs.

Page **16** | **Mon numéro 1**

MINI-JEU 

Expliquez pourquoi un influenceur pourrait être votre meilleur ami, par exemple.

Page **18** | **Jeu vedette**

## Les influenceurs

# Éléments du jeu

Contenu **78 cartes**

**Documents téléchargeables**  
Imprimez, découpez

▶ Vidéo explicative des cartes : [amelio.tv/bonus/influenceurs1](https://amelio.tv/bonus/influenceurs1)

**61 cartes**  
**Influenceur**



**6 cartes**  
**Joker**



**4 cartes**  
**Palier de la réussite**



**5 cartes**  
**Événement**



**1 carte**  
**Chemin de la réussite**



**1 carte**  
**Ligne du temps**



**8 jetons**  
**Joueur**



**4 plateaux personnels**



+ 4 jetons **Participation**

**74 jetons**  
**Point**



**Vous aurez aussi besoin de...**



**Outil pour mesurer le temps**

Un téléphone portable (*cellulaire*)  
ou une minuterie de cuisine  
(généralement 1 minute)



**Dé**

## Glossaire du jeu

**Pioche** : tas de cartes non distribuées.

**Piocher** : prendre 1 carte de la pioche.

**Défausser** : se débarrasser d'une carte.

**Défausse** : tas de cartes défaussées.

**Pas de décompte négatif** : ne pas compter les points dans le négatif (*minimum 0*).

**Finir le tour de jeu** : continuer le tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois.

 : étape de pointage (voir la section « Pointage » du jeu).

**Recto**



**Carte « Influenceur »**

## OBJECTIF

Classification plus ou moins arbitraire de mon aspiration ou de mon talent en lien avec l'un des paliers de la réussite

## À PROPOS DE MOI

Qu'est-ce que je pourrais bien te raconter d'intéressant à mon sujet ?

## J'AIME

Qu'est-ce que j'aime le plus dans la vie ?

## ACCOMPLISSEMENTS

Réalisations qui ont marqué profondément ma vie

## NOM DE L'INFLUENCEUR

Pays de naissance

Années de naissance et de décès

Verso

**Friedrich Nietzsche** 1844 - 1900

**OBJECTIF**

Planifier

**CATÉGORIE**

Philosophe

**À PROPOS DE MOI**

- > Un jour, j'ai vu un cocher maltraiter son cheval. J'ai sauté au cou du cheval, puis j'ai éclaté en sanglots.
- > J'adore la musique. Je trouve qu'elle rend libre.
- > Je suis considéré comme un moraliste.

**J'AIME**

ACCOMPLISSEMENTS

J'ai remis en question la culture occidentale et la façon de penser traditionnelle, ce qui est un exploit en soi ! De plus, j'ai rédigé tous mes écrits et réfléchi à ma philosophie en étant grandement fragile et malade. J'ai sombré dans le mutisme, mais mes écrits m'ont quand même rendu célèbre.

**AMÉLIO**

## CATÉGORIE

Groupe spécifique dans lequel je me suis démarqué



## COULEUR DE CONTOUR

Période historique durant laquelle j'ai vécu (même couleur que sur la ligne du temps)



# Bénéfices

## Découvrez bien plus que certains grands influenceurs de notre monde !

Les jeux Amélio sont conçus pour que les joueurs apprennent dans le plaisir et développent toutes les compétences essentielles à leur bonheur et à leur succès. Les joueurs réfléchissent, bougent, stimulent leurs cinq sens, collaborent et bien plus ! Voici quelques-uns des bénéfices supplémentaires du jeu :



Développer

**le sens de l'équilibre  
et la latéralisation**



Augmenter la

**confiance et le désir  
d'accomplissement**



Stimuler

**la créativité  
et l'imaginaire**



Stimuler le désir

**de compréhension,  
de réflexion et  
de découverte**



Favoriser

**l'ouverture d'esprit  
et l'acceptation des  
différences**



Exécuter des

**consignes simples  
et complexes**  
(esprit procédural)



Stimuler la

**participation active**  
(expression orale)



Apprendre

**à faire  
des choix**



Augmenter la

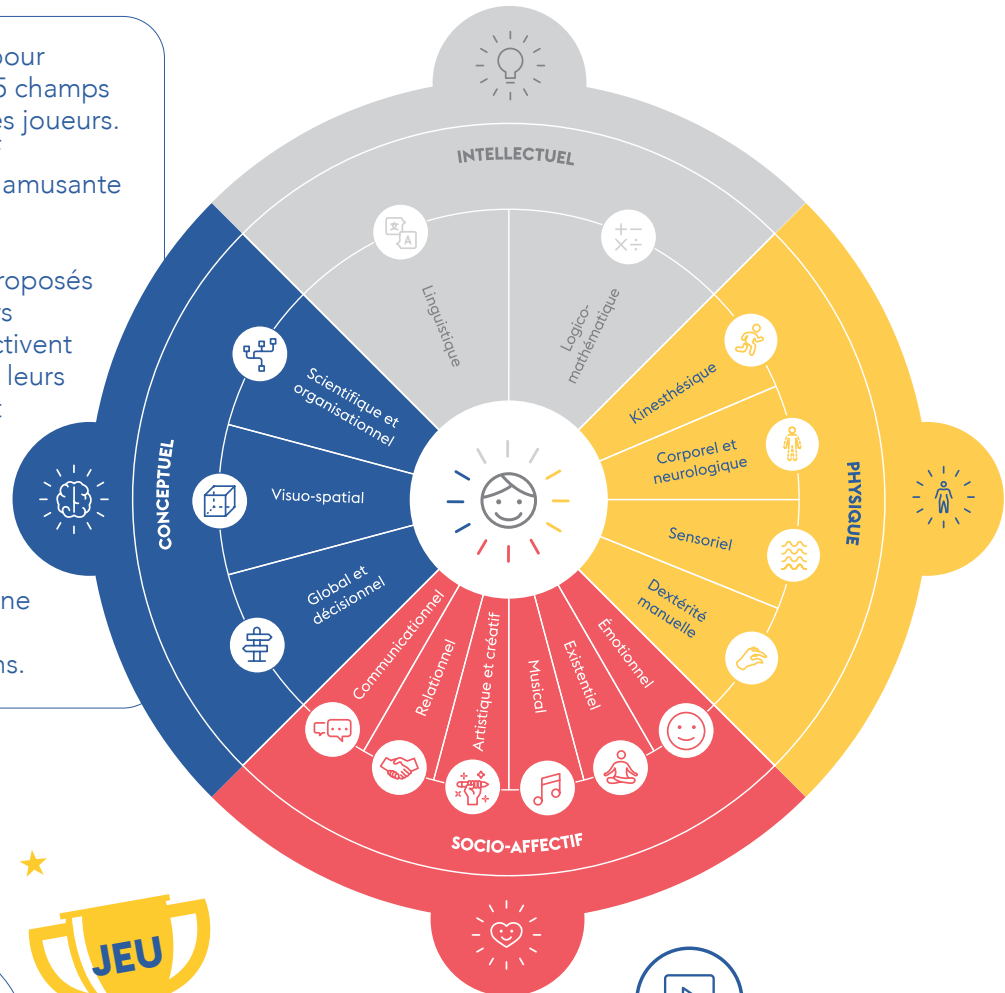
**vitesse de traitement  
des informations**

# La roue Amélio

Les jeux sont conçus pour stimuler chacun des 15 champs de développement des joueurs. Ils nourrissent leur soif d'apprendre de façon amusante et dynamique.

En relevant les défis proposés par les jeux, les joueurs éveillent leur esprit, activent leur corps, nourrissent leurs relations et acquièrent de nouvelles connaissances.

L'apprentissage par le jeu favorise leur motivation et leur donne le goût d'explorer toutes leurs dimensions.



**Mode d'apprentissage qui touche le plus de champs !**



[amelio.tv/roue](https://amelio.tv/roue)

# Mémorisation en 3 temps

Pour favoriser la compréhension et la mémorisation optimale des cartes.

## Préparation

- > Choisir des cartes.
- > Susciter la curiosité selon les champs d'intérêt du joueur.

### EXEMPLE

Je sais que tu aimes beaucoup les grandes aventures. Savais-tu qu'il y a de grands explorateurs qui se sont rendus dans l'espace, comme Neil Armstrong? Viens, je vais te montrer d'autres influenceurs pour qu'on puisse jouer avec eux ensuite.

Temps

1

Temps

2\*

Temps

3\*

Présentez et nommez 1 carte « Influenceur » parmi celles choisies. Demandez au joueur de répéter son nom, puis déposez la carte sur l'espace de jeu. Répétez cette étape avec toutes les cartes choisies.

Un à un, nommez les influenceurs présents sur l'espace de jeu et demandez au joueur de vous montrer du doigt la carte correspondante.

Une à une, montrez les cartes présentées au joueur et demandez-lui de vous les nommer.

\*Présentez les cartes choisies dans différents ordres.

### EXEMPLES

Ce personnage s'appelle Neil Armstrong.  
Peux-tu répéter son nom ?

Peux-tu me montrer où est Neil Armstrong ?

Peux-tu me dire comment se nomme cet influenceur ?

**Vérifier la mémorisation à long terme après 1 journée, 1 semaine, 1 mois puis 1 an.  
Refaire chaque fois les 3 temps de mémorisation avec les cartes que le joueur n'a pas mémorisées.**



# Progression de l'apprentissage

Avant de jouer au jeu vedette, nous suggérons une progression de mini-jeux :



 Les jeux Amélio sont conçus par une équipe multidisciplinaire. Ils intègrent des méthodes éducatives reconnues et développées par de nombreux experts en éducation.

Voir nos sources : [amelio.tv/sources](https://amelio.tv/sources) 

# Comment présenter les influenceurs ?

## Rendre les personnages attachants.

Au moment de présenter les différents personnages aux joueurs, nous vous recommandons de commencer par leur nom, puis d'ajouter les informations de la section « Accomplissements », qui se trouve au verso de la carte. Ainsi, les joueurs pourront relier chaque personnage à une information intéressante pour eux. C'est une bonne méthode mnémotechnique.

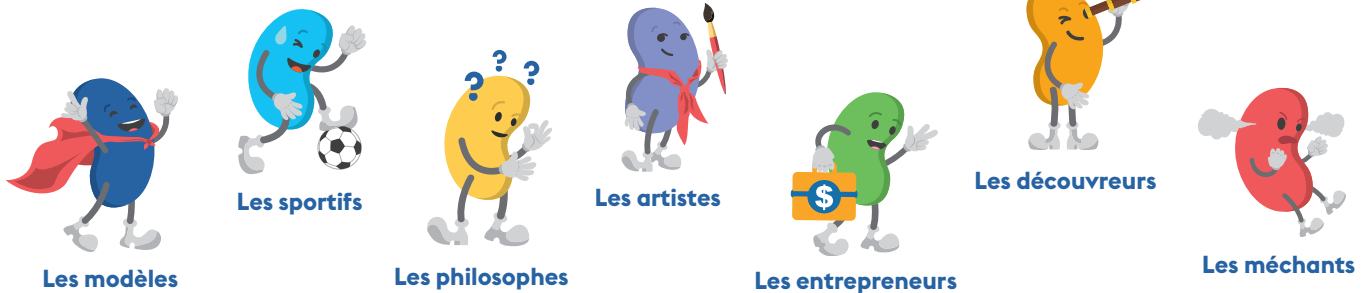


Ensuite, pour les joueurs plus curieux, vous pouvez ajouter les informations de la section « À propos de moi » ainsi que toutes les autres informations qui se trouvent sur la carte et qui peuvent être le point de départ de discussions intéressantes. Pensez aussi à partager vos propres connaissances à propos des influenceurs. Il y a tellement de choses à dire à leur sujet !

Enfin, prenez connaissance des cartes « Palier de la réussite », qui expliquent les différentes étapes menant à la réussite en entrepreneuriat.

# Des influenceurs inspirants... et des méchants

Nous avons classé les influenceurs en 7 grandes catégories :



## Comprendre et ne pas répéter les erreurs du passé

Eh oui! nous avons décidé d'inclure des personnages méchants dans le jeu! Ces derniers ont causé d'atroces violences et de grandes souffrances, et ils sont responsables de nombreuses morts. Il est important d'expliquer aux joueurs que l'objectif premier de ces méchants n'était pas toujours aussi simple qu'il n'y paraît. Il y a des faits bien connus à leur sujet. Par contre, leurs motivations et leurs intentions peuvent faire l'objet de discussions.

Voulaient-ils  
toujours plus  
de pouvoir pour  
eux-mêmes?

Agissaient-ils pour  
faire avancer une  
cause qu'ils croyaient  
juste, étant persuadés  
que la fin justifie  
les moyens?

Une chose est certaine, ils avaient beaucoup d'influence et une grande force de persuasion; beaucoup de gens les ont suivis dans leur folie.

C'est pourquoi nous croyons qu'il est important de savoir que de tels influenceurs ont existé afin d'apprendre des erreurs du passé et, ainsi, d'éviter de les reproduire.



# MINI-JEU

## Le bibliothécaire



3+  
ANS



2  
MIN



1+  
JOUEURS

### But du jeu

Gagner un maximum de jetons en replaçant les cartes présentées dans l'ordre de leur apparition.

### Bénéfice

Développer la capacité de mémorisation.



### Préparer le jeu

- › Sélectionner les cartes « Influenceur » (contour orange) connues des joueurs (pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8).
  - Nommer et présenter l'influenceur pioché (ex. : Salvador Dali était un grand peintre très extravagant qui a inspiré de nombreux artistes à travers le monde).
- › Bien mélanger les cartes et en faire une pioche (illustration visible).

### Jouer

- › **L'animateur doit :**
  - Désigner le 1<sup>er</sup> joueur (celui qui a bâillé le plus récemment), puis jouer dans le sens horaire.
  - Piocher 1 carte « Influenceur ».



12

MINI-JEU Le bibliothécaire Page 1/2

- Déposer la carte sur l'espace de jeu (*illustration visible*).
- Recommencer ces étapes jusqu'à ce qu'il y ait 3 cartes « Influenceur » sur l'espace de jeu.
- Mémoriser l'ordre de présentation des 3 cartes.

> **Le 1<sup>er</sup> joueur doit :**



- Observer les 3 cartes en jeu (15 secondes).
- Fermer les yeux, puis tourner 3 fois sur lui-même, vers la droite ou vers la gauche (*l'animateur peut donner la consigne au joueur afin de l'aider avec sa latéralité*).



> **Pendant que le joueur tourne sur lui-même, l'animateur doit :**

- Récupérer les 3 cartes en jeu, puis les mélanger.
- Donner les 3 cartes au joueur.

> **Le joueur doit :**

- Replacer les 3 cartes « Influenceur » dans l'ordre dans lequel elles lui ont été présentées. 
- Nommer chacun des influenceurs en jeu. 

**Pointage**

> **Si le joueur :**

- Remplace toutes les cartes « Influenceur » dans le bon ordre, il gagne 1 jeton « Point ».
- Nomme correctement chaque influenceur, il gagne 1 jeton par influenceur bien nommé.
- Se trompe en nommant un influenceur, il doit répéter son nom 3 fois à voix haute tout en sautant sur place.

> **Défausser les cartes en jeu.**

> **Jouer une nouvelle manche avec le joueur suivant.**

> **Poursuivre la partie jusqu'à ce que chaque joueur ait eu son tour 3 fois.**

> **Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons. (En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.)**

**Acclamer le gagnant!**

**Pour augmenter le niveau de difficulté**



> **OPTION A**

Augmenter progressivement le nombre de cartes en jeu (ex. : 4, 5, 6, etc.).

> **OPTION B**

Le joueur doit nommer l'influenceur et préciser l'une de ses caractéristiques marquantes (ex. : *c'était un grand artiste*).



**Vidéo explicative en ligne**



[amelio.tv/bonus/influenceurs1](https://amelio.tv/bonus/influenceurs1)



## MINI-JEU

# Il était une fois...



5+  
ANS



10  
MIN



2-6  
JOUEURS

### But du jeu

Inventer une histoire inspirée des influenceurs.

### Bénéfice


Stimuler la créativité et l'imaginaire.



INTENTION PÉDAGOGIQUE

Reconnaître les influenceurs

### Préparer le jeu

- › Sélectionner les cartes « Influenceur » (contour orange) connues des joueurs (minimum 6 cartes; pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8).
  - › Bien mélanger les cartes choisies et en faire une pioche (illustration cachée).
  - › Étaler 6 cartes de la pioche en une colonne sur l'espace de jeu (illustration visible).
- › **Le 1<sup>er</sup> joueur doit :**
    - Lancer le dé.
    - Nommer le chiffre indiqué par le dé.
    - Compter à voix haute en pointant les cartes en jeu jusqu'à la carte qui correspond à la valeur du dé.
    - Nommer l'influenceur qui se trouve sur la carte (ex. : Ibn Battuta). 

### Jouer


- › **L'animateur doit :**
  - Donner un numéro de 1 à 6 aux cartes en jeu (compter les cartes de 1 à 6 avec les joueurs).
  - Désigner le 1<sup>er</sup> joueur (le dernier à avoir raconté une histoire), puis jouer dans le sens horaire.



- Inventer et raconter un bout d'histoire à partir de ce personnage. 



Il était une fois Ibn Battuta qui voulait absolument se faire tailler la barbe...

- Défausser la carte et la remplacer par une nouvelle carte de la pioche.
- > **À tour de rôle, les autres joueurs doivent :**
  - Suivre les mêmes règles de jeu.
  - Répéter l'histoire depuis le début avant d'y ajouter une suite (ex. : *Il était une fois Ibn Battuta qui voulait absolument se faire tailler la barbe. En chemin, il croisa Joseph Staline qui connaissait un bon barbier, mais seulement pour les moustaches...*). 

## Pointage

### > Si le joueur :

- Nomme correctement l'influenceur en jeu, il gagne 1 jeton « Point ».
- Raconte l'histoire depuis le début en respectant l'ordre d'apparition des influenceurs révélés, il gagne 1 jeton supplémentaire (au besoin, se référer aux cartes de la défausse pour se rappeler l'histoire et les personnages).
- Se trompe dans l'histoire (c'est-à-dire qu'il ne nomme pas les cartes « Influenceur » dans le bon ordre), il doit remettre sa carte sur l'espace de jeu (illustration visible) et passer son tour. Il peut cependant garder le jeton gagné pour avoir bien nommé l'influenceur.

> **Poursuivre la partie jusqu'à ce que la pioche soit vide (ou jusqu'à ce que chaque joueur ait présenté au moins 2 influenceurs).**

> **Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie. (En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.)**

## Acclamer le gagnant!



Pour augmenter le niveau de difficulté



Mimer l'histoire avec de grands gestes.

## Variante pour de jeunes joueurs



Ne pas étaler les cartes et ne pas lancer de dé. Prendre simplement la 1<sup>re</sup> carte de la pioche, la nommer et inventer une histoire.



Vidéo explicative en ligne

[amelio.tv/bonus/influenceurs1](https://amelio.tv/bonus/influenceurs1)



# MINI-JEU

## Mon numéro 1



7+  
ANS



15  
MIN



2-6  
JOUEURS

### But du jeu

Gagner un maximum de jetons en expliquant pourquoi certains influenceurs seraient son choix numéro 1.

### Bénéfice

Savoir justifier ses choix et ses opinions.



INTENTION PÉDAGOGIQUE

Connaître des caractéristiques des influenceurs

### Préparer le jeu

- › Sélectionner les cartes « Influenceur » (contour orange) connues des joueurs (minimum 6 cartes; pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8).
- › Bien mélanger les cartes et en faire une pioche.

### Jouer

- › **L'animateur doit :**
  - Désigner le 1<sup>er</sup> joueur (le premier à siffler une chanson connue), puis jouer dans le sens horaire.
  - Piocher 6 cartes et les étaler sur l'espace de jeu (illustration visible).

- Annoncer aux joueurs l'une des consignes suivantes :

Nommez l'influenceur qui serait votre numéro 1 en tant que :

- Animal de compagnie
- Super génie
- Père ou mère
- Véhicule
- Amoureux ou amoureuse
- Prince ou princesse
- Roi ou reine de la forêt
- Peluche
- Ami et confident
- Super héros






> **Le temps d'un sablier (1 min), les joueurs doivent :**

- Observer les influenceurs en jeu et réfléchir (*en silence*) pour en choisir un qui répond à la consigne.

Quel influenceur serait mon numéro 1 en tant que peluche ?

> **À tour de rôle, les joueurs doivent :**

- Nommer l'influenceur qu'ils ont choisi (ex. : *Vincent Van Gogh*). 
- Justifier leur choix.

J'ai choisi Vincent Van Gogh comme peluche, car il pourrait m'aider à repeindre ma chambre avec des fleurs et des soleils qui tournent.



> **Lorsque tous les joueurs ont justifié leur choix, voter pour la meilleure réponse.** 

**Pointage**

> **Si le joueur :**

- Nomme correctement l'influenceur qu'il a choisi, il gagne 1 jeton « Point ».

> **Le joueur qui :**

- Obtient le plus de votes pour sa réponse gagne 1 jeton supplémentaire.

> **Défausser les cartes en jeu, puis jouer une nouvelle manche avec 6 nouvelles cartes et une nouvelle consigne.**

> **Jouer autant de manches qu'il y a de joueurs ou jusqu'à ce que la pioche soit vide.**

> **Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie.**

Acclamer le gagnant!



17

Pour augmenter le niveau de difficulté



> **OPTION A**

Inventer de nouvelles consignes plus folles les unes que les autres.

> **OPTION B**

Ajouter une étape de coopération :

- Inviter les joueurs à écrire leur choix et leur justification sur un bout de papier.
- Rassembler les papiers dans un bol.
- Un à un, tirer les papiers du bol.
- Tous ensemble, les joueurs doivent tenter de deviner le nom du joueur qui a écrit les informations (*le joueur concerné doit passer inaperçu*).



Vidéo explicative en ligne



[amelio.tv/bonus/influenceurs1](https://amelio.tv/bonus/influenceurs1)

MINI-JEU Mon numéro 1 Page 2/2

# JEU VEDETTE

## Les influenceurs



7+  
ANS



30+  
MIN



2-4  
JOUEURS

### But du jeu

Gagner le plus de jetons « Point » possible en participant à des événements et en complétant son plateau d'influenceurs.

### Bénéfice

Développer son esprit tactique et stratégique.

### Préparer le jeu

- Sélectionner les cartes « Influenceur » (contour orange) et les cartes « Joker ». Bien les mélanger.
- Étaler 4 cartes sur l'espace de jeu (illustration visible).
- Faire une pioche avec les cartes restantes (illustration visible).
- Sélectionner les cartes « Événement » (contour rouge) et bien les mélanger.
- Prendre au hasard 3 cartes « Événement », en faire une pile et la déposer sur l'espace de jeu (1 seul événement doit être visible ; les joueurs ne doivent pas regarder les événements suivants).

### Jouer

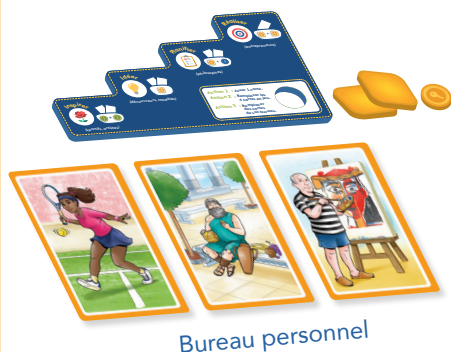
#### ➤ L'animateur doit :

- Désigner le 1<sup>er</sup> joueur (celui qui s'est lavé les oreilles le plus récemment), puis jouer dans le sens horaire.
- Distribuer 1 plateau personnel, 1 jeton « Participation » et 2 jetons « Joueur » de la même couleur à chaque joueur.
- Distribuer 3 cartes « Influenceur » à chaque joueur. Les joueurs doivent les déposer sur leur bureau personnel (illustration visible), au bas de leur plateau.
- Mentionner aux joueurs qu'ils ne doivent pas regarder le verso des cartes, sauf au moment de valider leurs réponses.

Mise en place de l'espace de jeu



Mise en place pour 1 joueur



Bureau personnel

➤ **Tous ensemble, les joueurs doivent :**

- Observer la carte « Événement » en jeu.
- Identifier les catégories d'influenceurs nécessaires à la réalisation de l'événement.



➤ **En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, puis à tour de rôle, les joueurs doivent :**

- Ajouter au besoin 1 nouvelle carte de la pioche aux cartes en jeu pour qu'il y en ait toujours 4.
- Faire 1 seule des 3 actions suivantes.

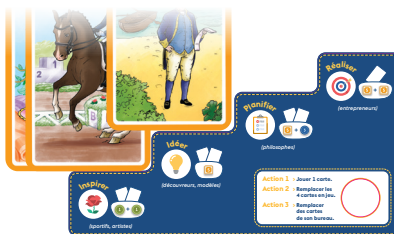
**Action 1**

➤ **Choisir 1 carte « Influenceur » parmi les 4 cartes en jeu et la placer sur son bureau personnel.**

➤ **Choisir ensuite l'une des 5 options suivantes.**

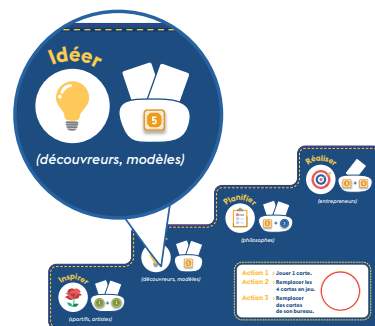
**A Placer 1 carte sur son plateau personnel :**

- Choisir 1 carte de son bureau et la placer sur l'un des paliers de son plateau en suivant les règles suivantes :
  - Un palier ne peut pas être complété tant que les paliers précédents ne le sont pas (ex. : le palier



« Idéer » pourra être complété seulement lorsque le palier « Inspirer » le sera).

- Pour être complété, un palier doit répondre aux exigences indiquées sur le plateau personnel. (Les paliers « Inspirer », « Idéer » et « Planifier » nécessitent 2 cartes « Influenceur » pour être complétés et font gagner au joueur respectivement 2, 5 et 8 jetons « Point ». Le palier « Réaliser » demande 1 seule carte et fait gagner au joueur 10 jetons « Point ».)



- Nommer l'influenceur choisi et sa catégorie (ex. : Pablo Picasso, artiste). 🟢
- Valider ses réponses avec le verso de la carte.
- Récupérer les jetons « Point » gagnés si un palier est complété. 🟢

**B Placer 1 carte sur la carte « Événement » en jeu :**

- Choisir 1 carte de son bureau et la placer sur l'événement.
- Identifier la carte déposée avec 1 jeton « Joueur ».



- Nommer l'influenceur choisi et sa catégorie (ex. : Neil Armstrong, découvreur).
- Valider ses réponses avec le verso de la carte.
- S'il s'agit d'une première participation à un événement, placer son jeton « Participation » sur son plateau personnel.



- Lorsqu'un événement est réalisé (c'est-à-dire lorsque 2 ou 3 influenceurs s'y trouvent selon la carte « Événement »), défausser la carte

« Événement » et les cartes « Influenceur » qui se trouvent dessus, puis poursuivre la partie avec l'événement suivant.

**C Jouer 1 carte « Joker » :**

- Défausser la carte « Joker ».
- Voler 1 carte « Influenceur » sur le bureau d'un adversaire (celui-ci doit alors piocher 1 nouvelle carte afin d'en avoir toujours 3).
- Jouer obligatoirement la carte volée sur son plateau ou sur l'événement en jeu en suivant les consignes A, B ou D.



**D Jouer 1 carte « Influenceur » de la catégorie Méchant :**

- Déposer cette carte sur le palier en cours d'un adversaire, ce qui le bloquera.
- Nommer l'influenceur déposé et sa catégorie (ex. : Joseph Staline, méchant).
- Valider sa réponse avec le verso de la carte.



**Notes :**

- Lors de son tour, le joueur bloqué par un influenceur méchant doit obligatoirement

jouer 1 carte « Influenceur » de la catégorie *Modèle* pour débloquer son palier. Il pourra alors défausser les 2 cartes (l'influenceur modèle et le méchant).

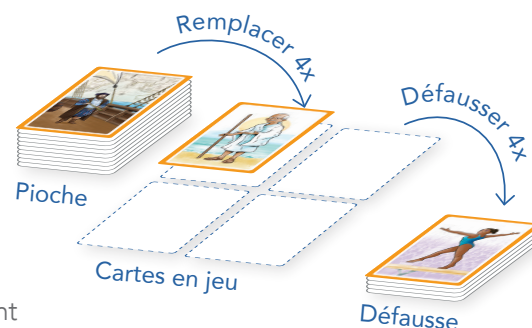
- Un joueur bloqué ne peut pas jouer sur l'événement en jeu ni jouer 1 carte « Influenceur » de la catégorie *Méchant*. Il peut cependant jouer 1 carte « Joker » pour voler 1 influenceur modèle sur le bureau d'un adversaire ou réaliser **Action 2** ou **Action 3**.

**E Défausser 1 carte de son bureau et passer son tour.**

**Action 2**

**> Remplacer les 4 cartes « Influenceur » en jeu :**

- Défausser les 4 cartes étalées sur l'espace de jeu.
- Piocher 4 nouvelles cartes pour les remplacer.

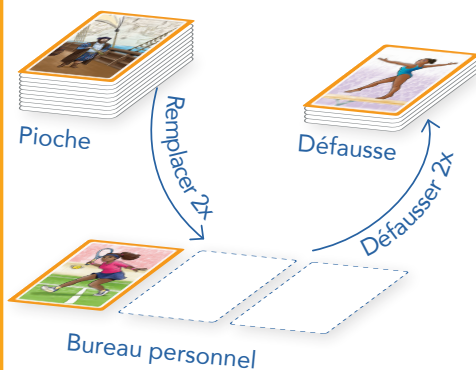


- Choisir 1 carte parmi les nouvelles cartes en jeu et la placer sur son bureau.
- Défausser 1 carte de son bureau pour n'en avoir que 3.

### Action 3

#### > Remplacer des cartes de son bureau :

- Défausser 1, 2 ou 3 cartes de son bureau.



- Piocher le nombre de cartes correspondant au nombre de cartes défaussées et les placer sur son bureau.

### Pointage

#### > De façon générale, si le joueur :

- Nomme correctement l'influenceur choisi, il gagne 1 jeton « Point ».

- Classe l'influenceur dans la bonne catégorie, il gagne 1 autre jeton « Point ».
- Ne classe pas l'influenceur dans la bonne catégorie, il doit remettre la carte sur son bureau, puis il doit en défausser une pour n'en avoir que 3 à la fin de son tour.
- Ne nomme pas correctement l'influenceur, mais qu'il le classe dans la bonne catégorie, il peut laisser la carte à l'endroit où il l'a placée.

#### > Si un joueur :

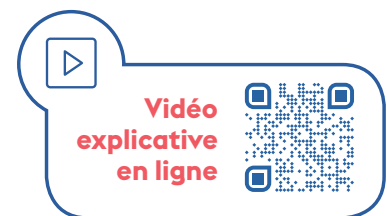
- A participé à un événement réalisé, il gagne 2 jetons « Point » par carte qu'il a placée sur l'événement (se fier aux jetons « Joueur » déposés sur les cartes).
- Est le seul à avoir participé à l'événement, il gagne 10 jetons « Point » en tout.
- N'a participé à aucun des 3 événements à la fin de la partie (il n'y a aucun jeton « Participation » sur son plateau personnel), il perd 10 jetons « Point » (pas de décompte négatif).

> **Poursuivre la partie jusqu'à ce que les 3 cartes « Événement » soient réalisées (finir le tour de jeu).**

> **Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie. (En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.)**



**Acclamer le gagnant!**



[amelio.tv/bonus/influenceurs1](https://amelio.tv/bonus/influenceurs1)

Découvrez  
les plans d'action  
détaillés qui respectent  
la progression des  
apprentissages

Vous aimez  
apprendre en jouant?  
**Devenez membre!**

### Langues

- > Lecture
- > Écriture
- > Communication



### Arts

- > Arts plastiques
- > Art culinaire
- > Musique



### Sciences

- > Physique
- > Biologie
- > Chimie
- > Écologie



### Sciences humaines

- > Histoire
- > Géographie
- > Économie
- > Culture générale



### Gestion des émotions

- > Développement  
de l'esprit critique
- > Compétences  
sociales



### Mathématiques

- > Arithmétique
- > Résolution de problèmes
- > Logique



### Motricité fine et globale

- > Sports
- > Dextérité manuelle
- > Vie pratique
- > 5 sens



### Méthodes d'enseignement

- > Gestion de groupe
- > Méthode Amélio



# LES AVANTAGES !



Parents,  
éducateurs,  
enseignants

- > Programme éducatif favorisant le développement global de l'enfant
- > Activités immersives et jeux pédagogiques interactifs
- > Outils pour faciliter la planification quotidienne
- > Formations par vidéo et ressources éducatives
- > Chansons et comptines instructives



Enfant

- > Autonome
- > Persévérant
- > Prend des initiatives
- > Épanoui
- > Motivé
- > Curieux
- > Capable de gérer ses émotions

Heureux d'apprendre  
en jouant !

**DEVENEZ MEMBRE  
DÈS MAINTENANT !**

[amelio.tv/membre-amelio](https://amelio.tv/membre-amelio)



# 50+ FAÇONS DE JOUER AVEC™



## LES INFLUENCEURS

Philosophes, artistes, sportifs,  
découvreurs et modèles

- > Règles de 50+ jeux
- > Vidéos en ligne

**Téléchargez-les  
gratuitement**



[amelio.tv/bonus/influenceurs1](https://amelio.tv/bonus/influenceurs1)

# AMÉLIO

JE JOUE > J'APPRENDS MIEUX