

## Coussin musical



Un jeu similaire à la chaise musicale.

**NOTE :** Les règles sont expliquées en fonction du jeu « 50+ façons de jouer avec Les moyens de transport ». C'est un exemple. Vous devez adapter le jeu en fonction des cartes que vous voulez utiliser pour jouer.



**TYPE DE JEU** Dynamique



**MATÉRIEL REQUIS**



**ÂGE** 3 et +



**JOUEURS** 3 à 5

> Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les moyens de transport »

> 1 gros coussin/joueur (ou chaise, ou tabouret)



**DURÉE** 5 minutes

> Musique (s'assurer qu'il soit facile de l'interrompre et de la redémarrer).



**BUT DU JEU**

> Être le premier à s'asseoir sur la dernière bonne réponse.



**PRÉPARER LE JEU**

> Aligner 5 coussins sur l'espace de jeu (ou autant de coussins qu'il y a de joueurs).



**INTENTION PÉDAGOGIQUE**

> Apprendre à distinguer une caractéristique.

> Sélectionner les cartes « Moyen de transport » (contour rouge) connues des joueurs (pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).

> Choisir 1 caractéristique parmi celles qui se trouvent au verso des cartes sélectionnées (ex. : moyen de transport terrestre).



**BÉNÉFICE**

> Savoir faire des choix rapidement.

Vidéo explicative : [amelio.tv/MJ\\_O10](https://amelio.tv/MJ_O10)

1/2

- > Choisir 5 cartes (ou le nombre de cartes correspondant au nombre de coussins en jeu), dont :
  - 4 cartes avec un moyen de transport qui possède la caractéristique choisie (ex. : un moyen de transport terrestre) ;
  - 1 carte avec un moyen de transport qui ne possède pas la caractéristique choisie (ex. : un moyen de transport aérien).
- > Déposer 1 carte sur chaque coussin (photo visible).



## JOUER

### L'animateur doit :

- > Annoncer la caractéristique choisie pour la manche (ex. : il faut s'asseoir sur un moyen de transport terrestre).
- > Démarrer la musique.

### Les joueurs doivent :

- > Courir autour des coussins au rythme de la musique.
- > Observer les cartes en jeu et identifier l'intrus.

### L'animateur doit :

- > Arrêter soudainement la musique.

### Les joueurs doivent :

- > S'asseoir le plus rapidement possible sur un coussin où se trouve un moyen de transport qui respecte la caractéristique en jeu (ex. : automobile, train, motocyclette et éléphant).

### Le joueur qui :

- > S'assoit sur le coussin de l'intrus (ex. : avion), ou qui n'a pas le temps de s'asseoir sur une bonne réponse avant que les coussins ne soient tous occupés, est éliminé.

**Retirer 1 des coussins sur lesquels se trouve un moyen de transport qui possède la caractéristique en jeu.**

**Jouer une 2<sup>e</sup>, une 3<sup>e</sup>, puis une 4<sup>e</sup> manche en suivant les mêmes règles.**

**Le 1<sup>er</sup> joueur qui s'assoit sur la dernière bonne réponse en jeu (le dernier coussin avec le moyen de transport qui possède la caractéristique) gagne la partie.**



## POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

### OPTION A

- > Interchanger les cartes sur les coussins à chaque manche.

### OPTION B

- > Choisir une autre caractéristique de sélection (ex. : type de propulsion actuelle, nombre de roues, moyen de transport dont le nom contient la lettre « c », etc.).



## VARIANTE POUR DE JEUNES JOUEURS

- > Permettre aux joueurs de continuer à jouer même s'ils ont fait une erreur. Ils pourront alors s'asseoir sur les genoux d'un joueur qui est déjà assis sur une bonne réponse. Le gagnant est le 1<sup>er</sup> joueur à s'asseoir sur la dernière bonne réponse en jeu.