Le chansonnier

Décrire une carte en chantant.

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

TYPE DE JEU Relationnel

ÂGE 3 et +

JOUEURS 2 et +

DURÉE 10 minutes

BUT DU JEU

- Gagner un maximum de jetons en découvrant le mammifère dont la description est chantée.

INTENTION PÉDAGOGIQUE

- Connaître le nom des mammifères.

BÉNÉFICE

- Développer sa voix et sa rythmique.

MATÉRIEL REQUIS

- Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les mammifères »
- Sablier

PRÉPARER LE JEU

- Sélectionner les cartes « Mammifère » *(contour rouge)* connues des joueurs *(pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).*
- Bien mélanger les cartes sélectionnées et en faire une pioche.
- Cacher la pioche *(sous le couvercle de la boîte de jeu, un morceau de tissu ou une table).*

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_018

v1.0

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.

JOUER

L'animateur doit :

- Désigner le 1er joueur qui incarnera le chanteur *(celui qui a chanté « Bon anniversaire » pour la dernière fois)*, puis jouer dans le sens horaire.

Le temps d'un sablier *(1 min)*, le chanteur doit :

- Piocher 1 carte sans la montrer aux autres joueurs.
- Prendre connaissance des informations qui se trouvent sur la carte (*l'animateur peut aider un jeune joueur qui ne sait pas encore bien lire*).
- Chanter une description du mammifère pioché sans prononcer son nom.

Les autres joueurs doivent :

- Deviner de quel mammifère parle la chanson.
- Applaudir l'interprétation du chanteur.

Si personne ne trouve la bonne réponse durant le temps alloué, révéler la carte, puis la remettre sous la pioche.

Jouer autant de manches qu'il y a de joueurs afin que chacun puisse être le chanteur au moins une fois.

Défausser la carte à chaque manche.

Le joueur qui a le plus de jetons gagne la partie.

POINTAGE

Le joueur qui :

- Devine le mammifère décrit dans la chanson gagne 1 jeton « Point ». Le chanteur gagne également 1 jeton.
- Fait une mauvaise proposition de mammifère perd son droit de parole jusqu'à la prochaine manche. Les autres joueurs peuvent encore deviner le mammifère en jeu.

Acclamer le gagnant !

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_O18

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.