

Le suspect



Décrire la carte en jeu sans dire son nom ni les critères qui s'y trouvent.

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



TYPE DE JEU Relationnel



MATÉRIEL REQUIS



ÂGE 7 et +



JOUEURS 2 et +

- > Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les reliefs géographiques »
- > Sablier



DURÉE 15 minutes



PRÉPARER LE JEU



BUT DU JEU

- > Gagner un maximum de jetons en devinant les cartes « Relief » décrites.

- > Sélectionner les cartes « Relief » (*contour vert*) connues des joueurs (*pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret*).
- > Étaler les cartes choisies (*photo visible*) sur l'espace de jeu.



INTENTION PÉDAGOGIQUE

- > Connaître les différentes caractéristiques des reliefs.



BÉNÉFICE

- > Savoir s'exprimer en public.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_O2O

1/2



JOUER


L'animateur doit :

- > Désigner le 1^{er} joueur qui incarnera le descripteur (*le dernier à être allé à la montagne*), puis jouer dans le sens horaire.

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

- > Choisir secrètement (*dans sa tête*) 1 des cartes se trouvant sur l'espace de jeu.
- > Décrire verbalement le relief choisi dans le but de le faire deviner aux autres joueurs (*ex. : il fait souvent sombre à l'intérieur*).

Le joueur qui devine le relief décrit doit :

- > Arrêter le sablier en le couchant.
- > Poser la main sur la carte de son choix.
- > Nommer le relief. 

Si le relief n'a pas été découvert durant le temps alloué, le descripteur doit le révéler.

Défausser la carte en jeu, changer de descripteur et jouer une nouvelle manche.

Poursuivre la partie jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte en jeu (*ou jusqu'à ce que chaque joueur ait été le descripteur au moins une fois*).

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



POINTAGE

Le joueur qui :

- > Découvre et nomme correctement le relief décrit gagne 1 jeton « Point ».
- > Donne une mauvaise réponse perd son droit de parole jusqu'à la fin de la manche. Les autres joueurs peuvent encore deviner le relief (*redémarrer le sablier*).



POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

OPTION A

- > Limiter le nombre d'indices pouvant être fournis par le descripteur (*ex. : 3 indices maximum*).

OPTION B

- > Lors de la préparation, ne pas étaler les cartes sur l'espace de jeu. En faire plutôt une pioche. Le descripteur doit piocher 1 carte au hasard, puis la décrire verbalement. Les joueurs doivent découvrir le relief sans référence visuelle. (*C'est une excellente variante pour jouer en voiture.*)