Mon numéro 1

Expliquer pourquoi un carte serait mon numéro 1
(ex. : pourquoi Einstein est le meilleur scientifique, pourquoi le loup est le meilleur leader...).

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 9 et +

JOUEURS 2 à 6

DURÉE 15 minutes

BUT DU JEU

- Gagner un maximum de jetons en expliquant pourquoi certains mammifères seraient votre choix numéro 1.

INTENTION PÉDAGOGIQUE

- Connaître les points forts des mammifères.

BÉNÉFICE

- Savoir justifier ses choix et ses opinions.

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 *(minimum 6 cartes ; pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).*
- Bien mélanger les cartes choisies et en faire une pioche.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_030

v1.0

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.

JOUER

L'animateur doit :

- Désigner le 1er joueur *(le premier à siffler une chanson connue)*, puis jouer dans le sens horaire.
- Piocher 6 cartes « Mammifère ».
- Étaler les cartes piochées sur l'espace de jeu *(photo visible)*.
- Annoncer aux joueurs l'une des consignes suivantes :
  - Nommez le mammifère qui serait votre numéro 1 en tant que :
    - -Animal de compagnie
    - -Prince ou princesse
    - -Super génie
    - -Père
    - -Véhicule
    - -Amoureux
    - -Roi de la forêt
    - -Peluche
    - -Ami et confident
    - -Super héros

Le temps d'un sablier (1 min), chaque joueur doit :

- Observer les mammifères en jeu et réfléchir *(en silence)* pour en choisir un qui répond à la consigne *(ex. : quel mammifère serait mon numéro 1 en tant que véhicule ?)*.

À tour de rôle, chaque joueur doit :

- Nommer le mammifère choisi *(ex. : le kangourou)*.
- Justifier son choix *(ex. : j'ai choisi le kangourou, car je pourrais éviter les embouteillages en sautant par-dessus les automobiles)*.

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

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.

POINTAGE

Si le joueur :

- Nomme correctement le mammifère qu'il a choisi, il gagne 1 jeton « Point ».
- Se trompe en nommant le mammifère qu'il a choisi, il perd 1 jeton *(pas de décompte négatif)*.
- Gagne le vote de la meilleure réponse, il gagne 1 jeton supplémentaire.

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.
  - L'un après l'autre, piger les papiers. Tous ensemble, tenter de deviner qui a écrit les informations sur le papier pigé.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_030

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.