Qui se ressemble s'assemble

En groupe, tout le monde fait le son associé à sa carte. Le but du jeu est de retrouver celui qui fait le même son que soi dans tout ce brouhaha !

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 Explorateur

ÂGE 3 et +

JOUEURS 6 et +

DURÉE 5 minutes

BUT DU JEU

- Trouver son partenaire en écoutant le cri des animaux.

INTENTION PÉDAGOGIQUE

- Reconnaître des mammifères grâce à l'imitation de leur cri.

BÉNÉFICE

- Développer sa capacité de discrimination auditive.

MATÉRIEL REQUIS

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

PRÉPARER LE JEU

- Sélectionner les cartes « Mammifère » *(contour rouge)* connues des joueurs *(pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret)*. Prévoir, au minimum, un nombre de cartes qui correspond à la moitié du nombre de joueurs *(ex. : pour 10 joueurs, prévoir un minimum de 5 cartes)*.
- Bien mélanger les cartes et en faire une pioche *(photo cachée)*.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_031

v1.0

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.

JOUER

L'animateur doit :

- Séparer les joueurs en 2 équipes.
- Inviter les joueurs de la 1re équipe à s'éloigner *(dans une pièce voisine ou à l'autre extrémité de l'espace de jeu).*
- Distribuer au hasard 1 carte « Mammifère » à chaque joueur de la 2e équipe.
- Laisser les joueurs de la 2e équipe prendre connaissance de l'animal qui lui est attribué.
- Récupérer toutes les cartes.
- Inviter les joueurs de la Ire équipe à le rejoindre et ceux de la 2e équipe à s'éloigner à leur tour.
- Distribuer au hasard 1 carte « Mammifère » à chaque joueur de la 1re équipe.
- Laisser les joueurs de la 1re équipe prendre connaissance de l'animal qui lui est attribué.
- Récupérer toutes les cartes.
- Inviter tous les joueurs à le rejoindre.

Au signal et sans dire un mot, tous les joueurs doivent :

- Imiter le cri du mammifère qui leur a été attribué *(la gestuelle peut être autorisée).*
- Trouver, grâce au cri uniquement, le joueur qui a le même animal qu'eux *(ex. : l'éléphant d'Asie).*

Lorsque 2 joueurs pensent s'être trouvés, ils doivent :

- S'asseoir ensemble.
- Cesser leurs cris… ou non !
- **Attention !** Les duos ne doivent pas se parler ni dévoiler leur mammifère. Seuls les cris sont autorisés.

Si un joueur ne trouve pas l'autre joueur qui a le même animal que lui, il peut :

- Aller interroger avec son cri les joueurs des duos qui sont déjà assis. Ces derniers ne doivent répondre qu'avec leur cri également.

Jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient trouvé leur partenaire et qu'ils se soient assis.

Lorsque tous les joueurs sont assis, chaque membre du duo doit :

- Se lever et présenter aux autres joueurs son interprétation vocale du mammifère.
- Les deux joueurs doivent ensuite nommer ensemble le mammifère qui leur a été attribué.

POINTAGE

Les joueurs qui :

- Ont trouvé leur partenaire gagnent 1 jeton « Point ».

Acclamer le gagnant !

POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- Inviter les joueurs à voter pour la meilleure interprétation.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_031

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.