

2 oui, 3 non



Il y a 10 cartes en jeu. Sauras-tu trouver une question à laquelle 2 cartes répondent « oui » ou 3 cartes répondent « non » ?

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



MATÉRIEL REQUIS



ÂGE 12 et +



JOUEURS 2 à 5

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



DURÉE 15 minutes



PRÉPARER LE JEU



BUT DU JEU

- > Gagner un maximum de jetons en trouvant une question à laquelle 2 cartes répondent « oui » ou 3 cartes répondent « non ».

- > Sélectionner les cartes « Mammifère » (contour rouge) connues des joueurs (pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).
- > Bien mélanger les cartes et en faire une pioche (photo cachée).



INTENTION PÉDAGOGIQUE

- > Connaître les mammifères, leurs caractéristiques physiques et leur environnement.



BÉNÉFICE

- > Savoir discriminer ou associer différentes caractéristiques.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_O40

1/2



JOUER

L'animateur doit :

- > Étaler 10 cartes « Mammifère » au centre de l'espace de jeu (*photo visible, ex. : le hérisson commun, le loup gris, le glouton (carcajou), la vigogne, le béluga, la chèvre des montagnes, le wombat commun, le loup de Tasmanie, le lièvre d'Europe et le dauphin rose*).

Le temps d'un sablier (1 min), tous les joueurs doivent :

- > Observer les cartes en jeu.
- > Trouver une question à laquelle 2 cartes répondent « oui » ou 3 cartes répondent « non » (*ex. : Suis-je un mammifère marin ? « Oui » pour le béluga et le dauphin rose et « non » pour tous les autres.*).

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé une question, il doit :

- > Coucher le sablier.
- > Énoncer sa question. 
- > Nommer les mammifères qui répondent à la question. 

Si personne ne trouve de question durant le temps alloué, défausser les cartes en jeu et en piocher 10 nouvelles.

Jouer 10 manches ou jusqu'à ce que toutes les cartes connues aient été utilisées (*mélanger les cartes de la pioche et de la défausse au besoin*).

Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons.



POINTAGE

Le joueur qui :

- > Trouve en 1^{er} une question qui se répond par 2 « oui » ou par 3 « non » gagne 1 jeton « Point ».

Si le joueur :

- > Nomme correctement les mammifères qui répondent à sa question, il gagne 1 jeton par bon mammifère nommé.
- > Fait une mauvaise proposition de question, il perd 1 jeton (*pas de décompte négatif*) ainsi que son droit de parole jusqu'à la prochaine manche. Les autres joueurs peuvent encore chercher une question (*redémarrer le sablier*).

