

Qui a bougé ?



Des cartes sont étalées sur l'espace de jeu. Une carte est déplacée pendant que les joueurs ferment les yeux... Laquelle ?

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 Intellectuel



MATÉRIEL REQUIS



ÂGE 3 et +



JOUEURS 1

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



DURÉE 10 minutes



PRÉPARER LE JEU



BUT DU JEU

- > Gagner un maximum de jetons en découvrant la carte qui a bougé.

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



INTENTION PÉDAGOGIQUE

- > Connaître le nom des mammifères.



BÉNÉFICE

- > Développer des stratégies de mémorisation.



JOUER

L'animateur doit :

- > Piocher 3 cartes (ex. : le hérisson, le morse et le glouton (carcajou)).
- > Déposer les 3 cartes (photo visible) sur l'espace de jeu.
- > Inviter le joueur à observer les cartes en jeu (15 secondes).
- > Demander au joueur de se retourner.
- > Bouger 1 des cartes en jeu.
- > Inviter le joueur à regarder le jeu à nouveau.

Le joueur doit trouver et nommer la carte qui a bougé (ex. : le glouton (carcajou)). 

Tant que le joueur découvre la carte qui a bougé sans se tromper, rejouer en ajoutant 1 carte de la pioche à chaque manche.



POINTAGE

Si le joueur :

- > Désigne correctement la carte qui a bougé, il gagne 1 jeton « Point ».
- > Nomme correctement le mammifère qui a bougé, il gagne 1 autre jeton.
- > Se trompe en désignant ou en nommant le mammifère, il ne gagne pas de jeton (lui donner la réponse et jouer une nouvelle manche).



POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- > Bouger 2 cartes ou plus, puis inviter le joueur à identifier toutes celles qui ont bougé.