

Range tout



Il faut ranger les cartes sur des étagères selon leur catégorie.

NOTE : Les règles sont expliquées en fonction du jeu « 50+ façons de jouer avec Les mots photos ». 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 2 à 10

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



DURÉE 10 minutes



PRÉPARER LE JEU



BUT DU JEU

- > Gagner le maximum de jetons en classant les mots en fonction du thème auquel ils appartient.

- > Sélectionner 4 cartes « Thème » (contour orange) au choix qui deviendront les 4 étagères de rangement (ex. : fête, maison, vêtements et aliments).

- > Déposer ces cartes dans 4 coins différents de l'espace de jeu (qui peut être une table, une salle entière ou autre chose). Chaque coin représentera une étagère de rangement.



INTENTION PÉDAGOGIQUE

- > Associer les mots d'une même catégorie.

- > Sélectionner 3 cartes « Mot » (contour rouge) par joueur et associées aux thèmes choisis (pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).



BÉNÉFICE

- > Développer des méthodes d'organisation.

- > Bien mélanger les cartes « Mot » sélectionnées et en faire une pioche (mot visible).

- > Déposer la pioche au sol*.

* Jouer sur une table en cas de contrainte physique.

MISE EN SITUATION

Le gérant d'un magasin a besoin d'aide pour ranger des articles sur ses étagères. Il veut que ces articles soient classés par thème.






JOUER

L'animateur doit :

- > Expliquer la mise en situation aux joueurs.
- > Leur montrer la pioche et les cartes « Thème » qui représentent les étagères.
- > Désigner le 1er joueur (*celui qui s'étire le plus loin en se penchant sur le côté*), puis jouer dans le sens horaire.

À tour de rôle, chaque joueur doit :

- > Piocher 1 carte « Mot ».
- > Nommer le mot pioché (*au besoin, s'aider de la photo au verso de la carte*). 
- > Identifier, selon lui, le thème auquel le mot appartient (*si le joueur s'aide du verso de la carte, il ne doit pas regarder l'icône du thème*).
- > Déposer la carte (*mot visible*) sur l'étagère de rangement correspondante, sous la carte « Thème » (*ex. : des ballons, sur l'étagère dont le thème est « Fête »*). 
- > Nommer, dans l'ordre, chacune des cartes qui ont déjà été déposés sur l'étagère choisie (*ex. : sur cette étagère, il y a déjà une balançoire et des poupées, et je dépose maintenant un cerf-volant*). 

Poursuivre la partie jusqu'à ce que la pioche soit vide et que tous les objets soient bien rangés.

Le joueur qui a le plus de jetons gagne la partie.



POINTAGE

Le joueur qui :

- > Nomme correctement le mot pioché gagne 1 jeton « Point ».
- > Ne nomme pas correctement le mot pioché doit sauter sur place en le nommant correctement 5 fois d'affilée (*il peut se faire aider par les autres joueurs*). Il doit toucher le mot du doigt entre chaque saut.
- > Classe le mot pioché sur la bonne étagère gagne 1 jeton.
- > Se trompe d'étagère doit nommer chacun des 4 thèmes en touchant la carte correspondante, puis déposer sa carte sur la bonne étagère (*il peut se faire aider par les autres joueurs*). Il ne gagne pas de jeton.
- > Nomme correctement tous les mots qui ont été déposés sur l'étagère choisie gagne 1 jeton.
- > Se trompe en nommant les mots présents sur l'étagère doit courir 2 fois autour de l'espace de jeu, puis s'arrêter devant la bonne étagère et nommer chaque mot présent en les pointant du doigt (*il peut se faire aider par les autres joueurs*).



POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- > Ajouter une étape au jeu :
 - Classifier les objets d'une même étagère en ordre alphabétique.