REGLES DU JEU

Déroulement

Ce jeu peut se jouer en binôme face à une équipe ou en face à face (un contre un), ou en projetant le plateau (un élève ou l'enseignant fait deviner à la classe).

But du jeu

Faire deviner un maximum de mots pour gagner des points.

Préparation

Placer le plateau de jeu au centre de la table.

Piocher 12 cartes face cachée.

En binôme, prendre la première carte, choisir un mot, et indiquer la nature du mot en entourant une icône. Puis cocher sur le plateau avec un feutre de même couleur les icônes en lien avec le mot à faire deviner. Le nombre d'icônes choisies n'a pas d'importance mais l'ordre dans lequel les icônes sont cochées peut être déterminant.

Procéder de la même manière pour indiquer un sous-concept, en changeant de couleur de feutre.

Durant ce temps, les autres joueurs tentent de deviner le mot. Ils décrivent en s'appuyant sur les icônes cochées et peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.

Le 1^{er} joueur qui trouve le bon mot gagne 2 points et en faisant deviner, chacun.e gagne 1 point.

Former un nouveau binôme qui fait deviner ou changer de rôle et piocher une nouvelle carte.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand la pioche de 12 cartes est épuisée.

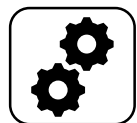
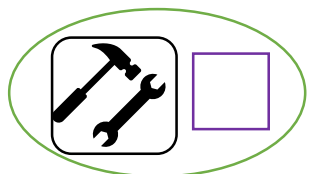
Remarques

L'interprétation des icônes fournie n'est pas exhaustive.

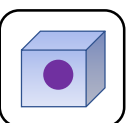
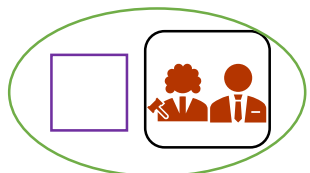
Si les autres joueurs sont perdus, ne pas hésiter à retirer des coches ou à recommencer.

Si le mot n'est pas trouvé malgré plusieurs tentatives, le mot est abandonné et aucun point n'est distribué.

EXEMPLES



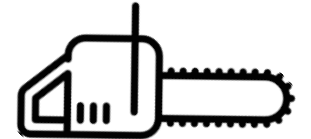
« C'est un outil mécanique qui coupe du bois. C'est une tronçonneuse. »



« C'est un métier. Quand on fait ce métier, on met des lettres dans la maison. C'est un facteur. »



un facteur



une tronçonneuse