



48 cartes Événements :

Chaque carte a une face Titre et une face Date. Les illustrations sur les 2 faces sont identiques. La face Date indique, en plus du titre de la carte, la date de l'événement représenté.

Matériel



12 cartes Expériences Personnelles :

Chaque carte présente un thème et une illustration relative à un instant de vie (voir description p. 4 et 5). Ces cartes sont utilisées pour jouer au mode Expériences Personnelles.



Face recto :
s'utilise pour le mode Classique



Face verso :
s'utilise pour le mode Expériences Personnelles

4 frises chronologiques :
pour aider au placement des cartes



1 règle du jeu

Mode Classique De 1 à 4 joueurs



Mise en place

1 Choisissez le niveau de difficulté auquel vous souhaitez jouer et constituez votre paquet de cartes Événement en fonction du nombre de joueurs autour de la table (voir tableau).

| Nombre de joueurs | Niveau choisi | Nombre de paquets utilisés | Nombre de cartes Événement |
|-------------------|---------------|----------------------------|----------------------------|
| 1 - 2 | Facilité | 1 | 16 |
| | Avancé | 1 | 20 |
| 3 | Facilité | 1 | 24 |
| | Avancé | 2 | 30 |
| 4 | Facilité | 2 | 32 |
| | Avancé | 2 | 40 |

Sélectionnez les cartes Événement de manière aléatoire dans le paquet "Vie quotidienne" ou dans le paquet "Loisirs et arts" ou dans les deux lorsque cela est indiqué dans le tableau.

- Placez toutes les cartes Événement sélectionnées dans le même sens, **face Titre** visible.
- Mélangez le paquet pour créer la pioche et placez-la au centre de la table, **face Titre** toujours visible. Rangez les cartes restantes dans la boîte.
- Chaque joueur prend une carte de la pioche, la retourne et la place devant lui, **face Date** visible.
- Donnez à chacun des joueurs une frise chronologique, face Classique visible.
- Sélectionnez aléatoirement le premier joueur.



Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur prend la première carte de la pioche et la **positionne, sans la retourner**, devant lui, au niveau de sa frise chronologique. "Positionner la carte" consiste à dire si l'on pense que la carte se place au tout début de sa frise, à la toute fin ou entre deux cartes déjà placées (en précisant lesquelles). Une fois l'emplacement choisi, le joueur retourne la carte, lit la date indiquée et vérifie qu'elle se place bien dans sa frise dans l'ordre chronologique.

- › **Réponse correcte** : le joueur garde la carte dans sa frise,
- › **Réponse incorrecte** : le joueur montre la carte aux autres joueurs et la **replace** sous le paquet, face Titre visible.



Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque la pioche est vide. Le joueur ayant le plus de cartes dans sa frise chronologique remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Mode "Expériences Personnelles"

1 joueur

Ce mode a pour but d'aider le joueur à parler de sa vie (au passé, présent, futur) et des souvenirs et aspirations liés à celle-ci. L'accompagnant est invité à mener le jeu et la discussion.



Mise en place

- 1 Mélangez le paquet de cartes Expériences Personnelles et placez-le près de vous et du joueur.
- 2 Donnez au joueur une frise chronologique, face Expériences Personnelles.
- 3 Piochez la première carte du paquet et présentez-la au joueur.

Les cartes Expériences Personnelles :



1.



2.

1. **Le logement** › Mots clés : maison, campagne, jardin
2. **Le logement** › Mots clés : immeuble, ville, balcon



5.



6.

5. **Le premier amour** › Mots clés : enfance, amoureux se
6. **L'amour** › Mots clés : sentiments, projets, couple



3.



4.

3. **L'école** › Mots clés : récréation, jeux, classe, cantine
4. **Le travail** › Mots clés : diplôme, carrière, salaire



7.



8.

7. **Le chagrin** › Mots clés : tristesse, pleurs, consolation
8. **Le deuil** › Mots clés : tristesse, souvenirs, recueillement



9.



10.

9. La famille › Mots clés :
enfants, bébés, parents

10. La famille › Mots clés :
grands-parents, oncles, tantes,
cousins, cousines



13.



14.

13. Les animaux domestiques › Mots clés :
chien, chat, oiseaux, rongeurs

14. Les animaux de la ferme › Mots clés :
nature, sauvages, agriculture



17.



18.

17. Les vacances au soleil › Mots clés :
plage, soleil, farniente

18. Les vacances à la neige › Mots clés :
montagne, neige, ski, luge



21.



22.

21. Les arts › Mots clés :
dessin, lecture, musique

22. Les arts › Mots clés :
peinture, sculpture, écriture



11.



12.

11. L'anniversaire › Mots clés :
gâteaux, cadeaux, bougies

12. La fête › Mots clés :
amis, musique, partage



15.



16.

15. Les excès › Mots clés :
colère, indigestion

16. Les excès › Mots clés :
alcool, drogues, addictions



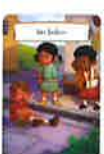
19.



20.

19. Les sports › Mots clés :
enfant, entraînement, club

20. Les sports › Mots clés :
loisirs, carrière, compétition



23.



24.

23. Les bobos › Mots clés :
enfant, pansement, accident

24. Les maladies › Mots clés :
médicament, hôpital, guérison



Tour de jeu

Le joueur choisit l'image au recto ou au verso de la carte et lit le titre de celle-ci à voix haute. Il raconte ensuite un souvenir, un moment présent ou une aspiration future en rapport avec ce titre, puis place la carte dans sa frise chronologique comme dans le mode « Classique ». L'idéal est de rapprocher cette expérience personnelle d'une date plus ou moins précise afin de classer facilement les cartes. Une fois l'expérience racontée et la carte placée, piochez une nouvelle carte dans le paquet et recommencez.

Il n'y a ni échec ni réussite ; si une carte n'évoque rien au joueur (ni souvenirs ni sujet de discussion) ou s'il ne souhaite pas parler d'une expérience évoquée par une carte, il peut la mettre de côté et passer à la suivante.

Note : les illustrations recto/verso d'une carte correspondent à un même thème mais proposent des points de vue différents. N'hésitez pas à utiliser une face ou l'autre de la carte pour parler de l'expérience en question.



Fin du jeu

La partie se termine quand le joueur a placé 5 cartes dans sa frise chronologique.