

Chers parents, éducateurs et instituteurs,

Il est primordial de stimuler les aptitudes de bases dès le plus jeune âge, tant durant la préparation à l'entrée à l'école que durant toute cette période d'instruction.

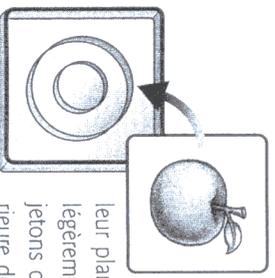
La concentration et la perception sont des facultés indispensables. La stimulation à la réflexion logique et à l'aptitude à l'expression orale sont également des facultés méritant d'être stimulées et développées.

Logofix aide l'enfant à assimiler ces aptitudes de base de façon ludique et à les stimuler. Encouragez les enfants à formuler des questions pleines de fantaisie et permettez leur de les argumenter de façon originale.

Les règles du jeu offrent plusieurs variantes, permettant aux enfants de participer dès l'âge de 4 ans.

D'autres possibilités de jeu et des suggestions sur le plan du développement oral peuvent être consultées dans la partie «arbeitshilfe» de Logofix à la page d'accueil de notre site www.ravensburger.com.

La première partie



leur planche. En pressant légèrement, insérez ces jetons dans la partie supérieure des pierres. Cette partie est reconnaissable grâce aux deux cercles centraux. Pressez fermement afin que ces jetons soient bien fixes. Sous les pierres, un point d'interrogation est visible.

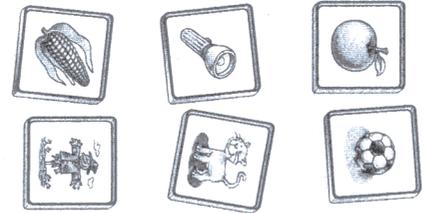
Avant de jouer pour la première fois, détachez délicatement les jetons illustrés de

Une astuce avant de commencer à jouer

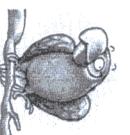
Afin de comprendre plus vite le déroulement du jeu, il est préférable de commencer une partie réduite pour s'échauffer : déposez toutes les pierres au centre. Trois tours seront joués, chaque joueur peut prendre une pierre à tour de rôle et la déposer devant lui. Dites à haute voix ce qui est visible sur la pierre. Dans le 2ème et 3ème tour, choisissez une pierre qui s'accorde à la première pierre. Chaque joueur dit quels sont les points communs ou associations entre les différentes pierres. A la fin du jeu chaque joueur doit avoir 3 pierres associées devant lui.

Exemple : *Zu premier tour Anne prend la pomme, Lucas la lampe de poche et Claire l'épi de maïs.*

Zu tour suivant Anne choisit le ballon de foot parce qu'il est rond, tout comme la pomme. Lucas choisit le chat parce que ses yeux s'illuminent, tout comme la lampe de poche illumine. Et Claire choisit l'épouventail, car on trouve celui-ci dans les champs, tout comme les épis de maïs.



Il y a de nombreuses possibilités d'associations : tout ce qui se mange, tout ce qui est en bois, tout ce qui peut être utilisé pour jouer, tout ce qui est de la même taille, tout ce qui est rond, tout ce qui se rapporte à l'électricité, tout ce qui pousse... Chacun pourrait compléter cette liste. Lorsqu'une association n'est pas tout à fait claire, tous les joueurs se consultent et décident si l'association en question est valable.



Logofix

Jeu de logique pour 2 à 6 joueurs de 6 à 99 ans

But du jeu

Trouver le jeton caché sous une pierre en questionnant habilement et en trouvant des associations.

Préparation

Le plus jeune joueur commence la partie. Il choisit 25 pierres et les dépose sur table en rangées de 5 x 5 illustrations visibles. Veillez à laisser un peu d'espace entre les pierres afin de pouvoir les soulever facilement durant la partie. Les pierres restantes restent dans la boîte.



Que la partie commence !

Le joueur qui commence (meneur de jeu) prend un jeton et le cache sous une des pierres. Il doit bien retenir où se trouve le jeton pour pouvoir répondre aux questions des autres joueurs. Les autres joueurs détournent la tête pendant cette manipulation. Ensuite la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'un montre. Le joueur à qui c'est le tour de jouer pose une question, la réponse du meneur de jeu doit être oui ou non.

Exemples de questions :

- Est-ce que ça vole ?
- Est-ce que ça pousse ?
- Est-ce plus grand qu'un chat ?
- Est-ce fabriqué par l'homme ?
- Peut-on le retrouver dans la maison ?
- Peut-on l'utiliser pour faire du sport ?
- Est-ce doux ?



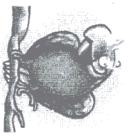
Si le meneur de jeu répond par «oui», le joueur peut continuer à poser des questions. Lorsque la réponse est «non», le tour passe au joueur suivant.

Très important : on ne peut pas questionner en essayant de deviner (par exemple : «Est-ce le chat ?») ni demander la couleur (par exemple : «Est-ce rouge ?»)

Une seule exception, ce genre de question peut être posé en fin de partie, lorsqu'il ne reste plus que 2 pierres sur table.

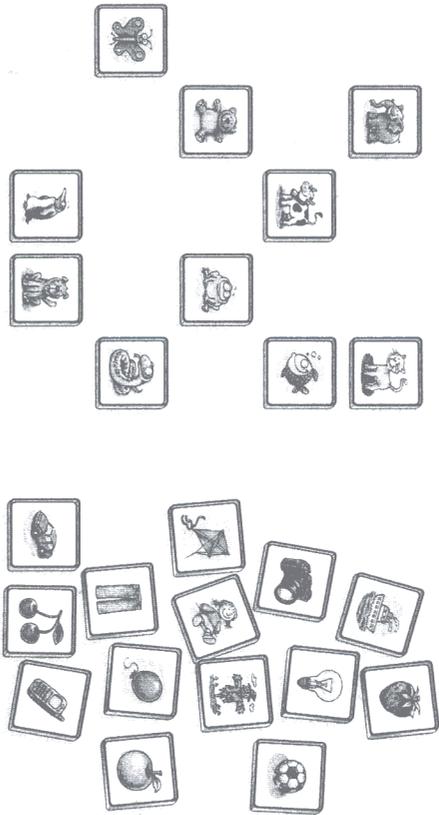
Répondre aux questions et retirer des pierres

Après avoir répondu par «oui» ou par «non», le meneur de jeu écarte les pierres qui ne correspondent pas à la réponse.



Exemple pour une réponse «oui» :

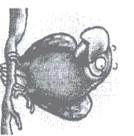
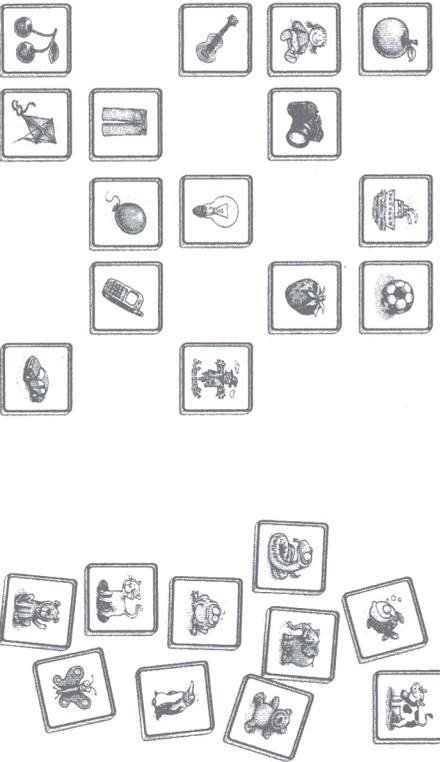
Le jeton se trouve sous l'éléphant. Le joueur à qui c'est le tour de poser des questions, demande «Est-ce un animal ?» Le meneur de jeu répond «oui, c'est un animal!». Toutes les pierres qui ne montrent pas d'animal sont écartées. Seules les pierres sur lesquelles un animal est illustré restent en jeu. Le joueur peut passer à la question suivante.



Exemple pour une réponse «non» :

Le jeton se trouve sous la poupée.

Le joueur à qui s'est le tour de poser des questions, demande «Est-ce un animal ?». La réponse du meneur de jeu sera donc «non». Les pierres restant en jeu seront celles qui ne représentent pas d'animaux. Le tour passe au joueur suivant.



Après chaque réponse le tri des pierres a lieu. Faites attention à ne pas déplacer les pierres restant en jeu afin de ne pas entendre sous quelle pierre se trouve le jeton.

N'hésitez pas à poser de questions fantaisistes ! Nombreux sont les sujets qui n'ont rien de commun à première vue, mais qui peuvent montrer d'étonnantes associations lorsqu'on creuse le sujet. Un bon argumentaire pourra certainement convaincre les autres joueurs. Au cas où il ne serait pas clair si une question est d'application pour une pierre, les joueurs décident si elle est valable ou non.

Exemple : Paul demande :

«Peut-on l'utiliser pour jouer ?»

Le meneur de jeu répond par

«oui». Les pierres représentant

les illustrations qui ne

servent pas à jouer

doivent être écartées du

jeu. Paul est d'avis qu'on

peut également jouer avec un

chat et un chien, tout comme

avec un tambour et un piano.

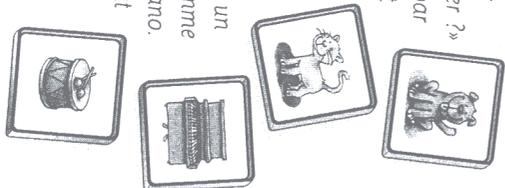
Mais le meneur de jeu veut

les retirer. Dans ce cas-ci

tous les joueurs discutent

du retrait ou non des

pierres.



Lorsque la réponse est «non» et qu'il ne reste plus qu'une pierre après le retrait des pierres à écarter, il reçoit également le jeton en guise de gain.

Exemple : Il ne reste plus que

3 pierres au centre de la table :

la poupée, le poisson et le

chien. Le jeton se trouve sous

la poupée. Le joueur

demande «est-ce un

animal ?», la réponse du

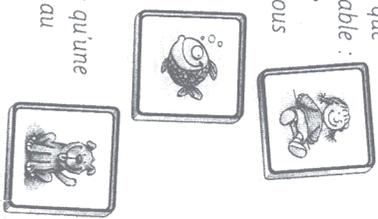
meneur de jeu est «non»,

le chien et le poisson sont

écartés du jeu. Reste donc qu'une

pierre «la poupée» qui ira au

joueur en guise de gain.



Le joueur se trouvant à la gauche du meneur de jeu devient le nouveau meneur de jeu et dépose à son tour 25 pierres au centre de la table et cache le jeton à trouver.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque chaque joueur a pu cacher 2 jetons. Ensuite le décompte des jetons gagnés commence.

Le joueur ayant gagné le plus grand nombre de jetons est le vainqueur. Il se peut qu'il y ait plusieurs vainqueurs (même nombre de jetons).

Fin du jeu

La partie se termine dès qu'un joueur a deviné sous quelle pierre se trouve le jeton. Il reçoit le jeton en guise de gain.