



BP 11 • 77501 Chelles cedex 01
Tél. : 01 64 21 44 14
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

www.oiseau-magique.com

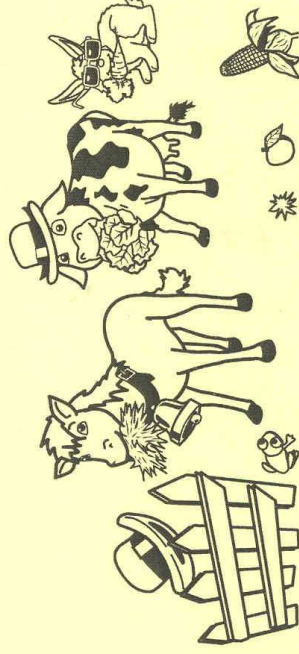
Qui est-il ?

JEU DE VERBALISATION & D'ASSOCIATION

DE CRITÈRES

Illustrations :
Patrice Le Quérré

Conception :
Jean-Michel Valtier



A partir de 4 ans

Objectifs pédagogiques

Reconnaissance des couleurs, lecture d'indices, associations de deux ou plusieurs critères, jeu de verbalisation.

5ème niveau - jeu du parcours :

Utiliser la piste de jeu, le dé et les pions ainsi que les 2 lots de cartes.

La piste présente des cases avec un critère, ex : couleur ou accessoire ou animal ou aliment, ainsi que des cases avec 2, 3, voire 4 critères (ex : animal + aliment ou animal + couleur + aliment + accessoire).

Chaque joueur reçoit 6 cartes au départ (le reste des cartes forme la pioche).

But du jeu : Le joueur doit se défaire de ses cartes. Pour cela il lance le dé et se déplace sur la piste, arrive sur une case avec un ou plusieurs critères et doit arriver à justifier d'un point commun avec une ou plusieurs de ses cartes. Dans le cas contraire il pioche une carte et passe son tour.

Le gagnant est celui qui n'a plus de carte le premier.

Autres jeux :

Jeu de mémoire - utiliser les 2 jeux de cartes : Après avoir sélectionné un nombre de paires d'animaux tenant compte de la difficulté souhaitée et/ou du nombre de joueurs, le meneur de jeu mélange et retourne les cartes face contre table. A tour de rôle chaque joueur retourne deux cartes jusqu'à obtenir une paire d'animaux. Si la paire est constituée, il la conserve et peut rejouer. Le vainqueur est celui qui a retrouvé le plus de paires d'animaux.

Jeu du pouilleux - utiliser les deux jeux de cartes : Après avoir sélectionné un nombre de paires d'animaux tenant compte de la difficulté souhaitée et/ou du nombre de joueurs et en y rajoutant une seule nouvelle carte « pouilleux » le meneur de jeu mélange et distribue l'ensemble des cartes aux joueurs.

A tour de rôle, le premier joueur fait tirer à son voisin une carte de son jeu. Si celui-ci peut reconstituer une paire d'animaux, il s'en défait. Si celui-ci ne peut pas reconstituer une paire d'animaux, il s'en défait. Si celui-ci garde la carte et propose à son tour son jeu à un autre joueur, et ainsi de suite.

Le perdant est celui qui n'a plus que « le pouilleux » dans les mains.



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Petites pièces, risque de suffocation.
Veuillez conserver ces informations.

FABRIQUÉ EN FRANCE

Sept. 2008



Matériel

- 1 piste de jeu
- 6 pions
- 1 dé spécial (de 1 à 4, face joker et « passe un tour »).
- 2 lots identiques de 36 cartes « à jouer » identifiés par un dos de cartes visuellement différent (6 vaches, 6 moutons, 6 lapins, 6 chevaux, 6 chèvres, 6 cochons, en 6 couleurs différentes mais chaque animal n'est proposé qu'en 3 couleurs (ex : 2 moutons rouges, 2 moutons violets, 2 moutons jaunes).
- 15 cartes critères :
 - 6 cartes « animal »
 - 3 cartes « accessoire » (chapeau, lunettes, cloche).
 - 6 cartes « aliment » (carotte, pomme, paille, salade, pain, épi de maïs).
- 24 bandeaux « consigne » :
 - 6 bandeaux associant 1 animal à un critère couleur
 - 6 bandeaux associant 1 animal à un critère aliment
 - 6 bandeaux associant 1 animal à un critère aliment plus un critère accessoire.
 - 6 bandeaux « familles » regroupant chaque animal dans ses différentes déclinaisons.

Mode opératoire

1er niveau - jeu de défausse de type UNO :

Utiliser les cartes critères « animal » et/ou « aliment » et/ou « accessoire » et les mettre en tas. Distribuer les 2 lots de 36 cartes.

But du jeu : Les joueurs doivent se défausser d'une ou de plusieurs de leurs cartes s'ils arrivent à justifier d'un point commun avec la carte consigne retournée sur la table.

Le vainqueur est celui qui n'a plus de carte le premier.

Variante : On peut tirer simultanément 2 cartes consignes (ex : cartes consignes « animal » avec « aliment »).

2ème niveau - jeu de famille :

Utiliser la série de bandeaux « famille » et les deux lots de cartes. Chaque joueur dispose d'un bandeau « famille » et de six cartes, le reste des cartes forme la pioche.

But du jeu : Refaire la famille d'animaux indiquée par le bandeau en retrouvant les paires de cartes de chaque animal.

A tour de rôle, chaque joueur décrit aux autres joueurs l'animal qu'il recherche, en lui associant les critères nécessaires (ex : je recherche le lapin vert, avec un chapeau et de la paille dans la bouche).

Si l'un des joueurs dispose de la carte demandée, alors il la lui donne. Si personne ne répond à sa demande alors il pioche.

Le vainqueur est celui qui a retrouvé sa famille d'animaux au complet le premier.

3ème niveau - jeu de critères :

Utiliser l'une des trois séries de bandeaux consignes et les deux lots de cartes.

Chaque joueur dispose d'un bandeau consigne et de 6 cartes, le reste des cartes forme la pioche.

But du jeu : Retrouver sur les bandeaux consignes. Si un joueur ne possède pas de carte correspondant à une association de critères de son bandeau, alors il pioche une carte.

Remarque : plusieurs cartes peuvent être associées à une même case de bandeau.

Le vainqueur est celui qui n'a plus de carte le premier.

4ème niveau - jeu de langage :

Utiliser les 2 lots de cartes.

Distribuer 6 cartes à chaque joueur, le reste forme la pioche.

But du jeu : Se défausser de ses cartes en recomposant des paires.

A tour de rôle, chaque joueur décrit aux autres joueurs l'animal qu'il recherche, en lui associant les critères nécessaires (ex : je recherche le lapin vert, avec un chapeau et de la paille dans la bouche).

Si l'un des joueurs dispose de la carte demandée, alors il la lui donne et ce joueur dispose donc d'une paire de cartes dont il peut se défausser. Dans le cas contraire, il pioche une carte.

Le vainqueur est celui qui n'a plus de carte le premier.