

RÈGLES DU JEU

WEELINGua®



www.weelingua.com



SOMMAIRE

REMARQUES PRÉLIMINAIRES	05
COMPOSITION DU JEU	06
RÈGLES RAPIDES	08
CATÉGORIES PRINCIPALES	10
DÉFI	10-13
DUEL	14
SOLO	16
AUTRES CATÉGORIES	18

Découvrez tous les trucs et astuces de Weelingua[®], les vidéos explicatives et les kits thématiques sur notre site:

WWW.WEELINGUA.COM



REMARQUES PRÉLIMINAIRES

CONSEILS PÉDAGOGIQUES POUR UNE UTILISATION OPTIMALE DE WEELINGUA:

Weelingua® est un jeu éducatif visant à améliorer les connaissances linguistiques des petits comme des grands tout en s'amusant. Basé sur des techniques de sciences cognitives, il est l'outil idéal pour transférer l'information de la mémoire à court terme à la mémoire à long terme donc à l'inconscient. Les nombreuses études menées dans l'enseignement s'accordent à dire que les apprenants retiennent mieux l'information dans une dynamique positive. Le jeu, à condition qu'il ne frustre pas l'apprenant, entraîne cette dynamique. Weelingua® contient des règles clairement expliquées dans la partie " règles du jeu ". Ces règles peuvent être appliquées, mais la souplesse des mini-jeux propose aux joueurs différentes utilisations en fonction du nombre d'utilisateurs ou des difficultés rencontrées par les participants. Les explications ci-dessous permettent aux professionnels de l'enseignement et aux parents d'utiliser Weelingua de plusieurs manières. Les astuces vous permettront d'accompagner et d'aider les plus jeunes à prendre le pli rapidement et à façonner leur raisonnement.

REMARQUES GÉNÉRALES:

comme vous avez pu le constater, Weelingua® est très diversifié. Après y avoir joué une fois, les règles de chaque mini-jeu sont facilement assimilées. Certaines règles peuvent être modulables. Si vous jouez avec un enfant, essayez de faire en sorte qu'il construise par lui-même son propre raisonnement mental. Guidez-le, mettez-le sur la bonne piste. Chaque personne a son propre raisonnement intellectuel. Les synapses du cerveau sont presque infinies. Chaque personne construit donc son raisonnement comme elle l'entend, à son rythme. Si, après avoir posé la question, vous donnez directement la réponse, il y a peu de chance pour que l'information soit mémorisée dans le long terme. N'hésitez pas à prendre votre temps. Une petite explication entre les jeux permettra à l'enfant ou à l'apprenant d'assimiler des règles théoriques grâce à des exemples concrets.



DE 2 à 8 joueurs, À PARTIR DE 8 ANS et pour TOUTE LA FAMILLE.

COMPOSITION:

un plateau, une flèche, un sablier de 30 secondes, 2 canevas vierges, 8 pions, 121 cartes à jouer réparties dans 3 catégories: DÉFI, SOLO, DUEL.

OBJECTIF:

le gagnant est le premier joueur à faire le tour de la roue. Pour ce faire, les participants doivent relever des challenges et les gagner. À chaque mini-jeu gagné, le joueur avance d'une case. Les joueurs participent à tour de rôle en faisant tourner la flèche.

PRÉPARATION:

chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case départ. Les joueurs disposent les paquets de cartes devant leur catégorie respective. À chaque fois qu'un joueur finit d'utiliser une carte, il peut soit, la mettre de côté en attendant de finir la partie; soit, la remettre en bas de la pile dans le même sens que les autres cartes.

LES CATÉGORIES:

pour chaque mini-jeu, Weelingua® propose une question adaptée au niveau et à l'âge du joueur. Si le joueur est un enfant, la question qui lui est posée correspond à la mascotte verte: Minigo. Si c'est un adulte, il répond à la question correspondant à la mascotte orange: Winigo. Certaines activités mettent les deux mascottes l'une à côté de l'autre; dans ce cas, le jeu est le même pour tous les joueurs.

LE JEU EN BREF:

l'un des joueurs tourne la flèche. Celle-ci doit faire au minimum un tour (360°). Si la flèche s'arrête sur:

DUEL:

le joueur doit d'abord choisir un adversaire puis retourner la première carte située sur le paquet correspondant. Les deux joueurs doivent se départager en fonction du jeu.

DÉFI:

le joueur retourne la première carte du paquet correspondant et la montre à tous les participants. Tous les joueurs sont invités à jouer.

SOLO:

la personne située à gauche du joueur doit tirer la carte et pose la question en fonction du niveau du joueur (mascotte verte pour les enfants/mascotte orange pour les grands).

LIBRE:

le joueur peut choisir la catégorie qu'il souhaite.

LES MINI-JEUX:

Weelingua® est un jeu composé d'une variété de mini-jeux: la règle de chaque mini-jeu est expliquée plus loin.



Plus d'information et des vidéos explicatives des jeux sont disponibles sur le site:

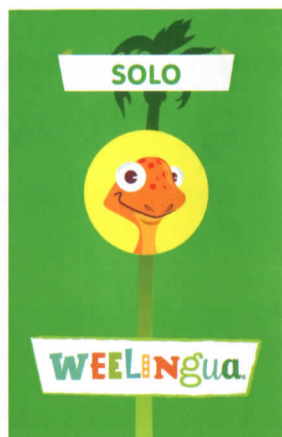
www.weelingua.com

Ou écrivez-nous:

contact@weelingua.com

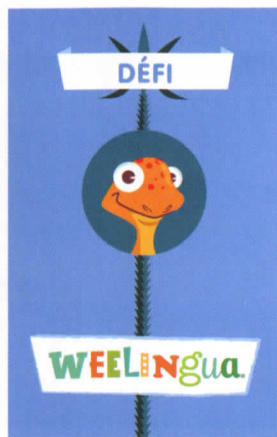
LES RÈGLES RAPIDES :

QUAND LA FLÈCHE TOMBE SUR :



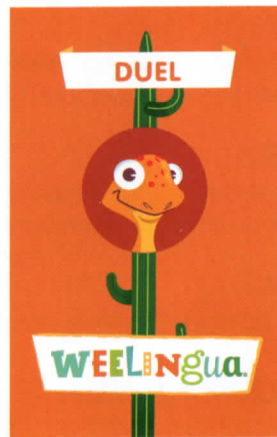
1 seul joueur.

Le voisin de gauche tire la carte et pose la question au joueur.



Tout le monde joue.

À tour de rôle, les participants donnent leur réponse.

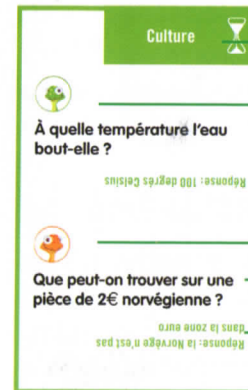


2 joueurs.

Le joueur choisit l'adversaire de son choix

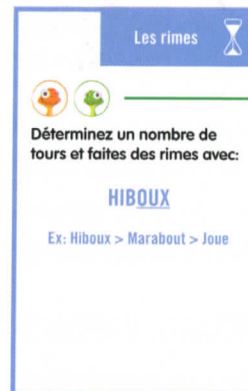
Plus d'information et des vidéos explicatives des jeux sont disponibles sur le site: www.weelingua.com

3 MODÈLES DE CARTES :



● Nom du jeu → Jeu avec sablier (30 sec.)

● Niveau enfant (Minigo)



● Niveau adulte (Winigo)

● Question

● Réponse

(Vous pouvez montrer la question au joueur, mais pensez à cacher la réponse avec votre doigt).

● Tout le monde joue sur un pied d'égalité.

(Variante possible: les adultes ont 10 sec. et les enfants 30 sec.). Les joueurs font en moyenne entre 3 et 7 tours de table.



● 2 joueurs.

● Le premier joueur pose la question à l'autre participant (sans regarder la réponse à laquelle il devra répondre après).

● Le deuxième joueur retourne la carte et pose la question au premier joueur.

(Celui qui a le plus de bonnes réponses avance).

LES CATÉGORIES PRINCIPALES :

DÉFI

Tous les joueurs sont IMPLIQUÉS.

LES RIMES:

avant de commencer, les joueurs doivent déterminer le nombre de tours qu'ils souhaitent faire. Les joueurs doivent dire à tour de rôle (sans dépasser un intervalle de 10 sec. pour les adultes et 30 sec. pour les enfants) une rime correspondant à la dernière syllabe du mot indiqué sur le verso de la carte (soulignée). Cette rime ne doit pas spécialement respecter l'orthographe. Un mot ne peut pas être répété ni noté sur un papier. Le ou les gagnants sont ceux qui ont réussi à respecter le nombre de tours initialement fixé. Le ou les joueurs qui ont gagné avancent d'une case.

Intérêts pédagogiques: vocabulaire, réflexion verbale, concentration, diction, rapidité

L'ALPHABET À L'ENVERS:

les joueurs doivent à tour de rôle dire une lettre de l'alphabet. Le premier commence par la lettre Z, le suivant par le Y, le suivant par X, etc. Si un des joueurs se trompe, il est éliminé. Les gagnants sont ceux qui ne se sont pas trompés jusqu'à la fin (lettre A).

Intérêts pédagogiques: concentration, rapidité.

LA PHRASE SANS FIN:

la personne engagée retourne la carte et la montre aux autres. La personne étant tombée sur cette catégorie initie le jeu en commençant la phrase par l'indication qui est au verso de la carte (par ex. " Si j'étais... "). Ensuite elle relaie la phrase à la personne suivante dans l'ordre du jeu. Cette personne doit compléter la phrase en répétant le mot du joueur d'avant (par ex. " Si j'étais Pierre,... "). Puis, vient le tour du joueur suivant (par ex. " Si j'étais Pierre, je... ").



Et ainsi de suite. Chaque joueur ne peut dire qu'un seul mot et doit répéter l'entièreté de la phrase énoncée, depuis le début. Les joueurs ne peuvent pas écrire un mot ou une partie de la phrase. Chaque participant ayant oublié ou modifié un des mots de la phrase est éliminé. Le gagnant est le dernier à rester en jeu.

Intérêts pédagogiques: structure des phrases, grammaire, conjugaison, imagination, mémoire, concentration, communication, vocabulaire.

LA 3ÈME LETTRE:

avant de commencer, les joueurs doivent déterminer le nombre de tours qu'ils souhaitent faire. Le joueur qui tire la carte doit dire au hasard un mot correspondant à la catégorie mentionnée sur la carte (par ex. VERBE=partir). La personne suivante doit utiliser la troisième lettre du mot préalablement cité (dans cet exemple, le " R ") pour commencer son mot (Rattraper); et ainsi de suite (Tenir). Attention le mot proposé doit correspondre à la catégorie. Par exemple pour la catégorie " Pays ", seuls des pays peuvent être mentionnés. Si dans un délai de 10 sec. (pour les adultes) ou 30 sec. (pour les enfants), le joueur n'a pas trouvé de réponse adéquate ou qu'il a répété un mot déjà utilisé, il est éliminé. Le ou les gagnants sont ceux qui ont réussi à respecter le nombre de tours initialement fixé. Le ou les joueurs qui ont gagné avancent d'une case.

Intérêts pédagogiques: orthographe, culture, vocabulaire, mémoire, rapidité, concentration.

L'IMPAIR-MUTABLE:

avant de commencer, les joueurs doivent déterminer le nombre de tours qu'ils souhaitent faire. Les joueurs doivent ensuite dire à tour de rôle (10 sec. pour les adultes ou 30 sec. pour les enfants) des éléments fonctionnant toujours par nombre impair (1-3-5-7-9...). Les réponses peuvent être variées. Par exemple: les trois mousquetaires, le nez, les jours de la semaine, les 7 péchés capitaux, le coeur... Le gagnant est le joueur qui arrive à respecter le nombre de tours initialement fixé.

Intérêts pédagogiques: association numérique, culture, raisonnement logique et numérique.

LA LETTRE EN OR:

les joueurs utilisent le canevas fourni avec le jeu. Le joueur tombé sur cette carte doit faire l'alphabet dans sa tête. Le joueur situé à sa gauche l'interrompt quand il le souhaite en disant " Stop ". Le premier joueur dit la lettre sur laquelle il s'est arrêté au moment où l'autre a dit " Stop ". Une fois la lettre choisie, les joueurs disposent du temps qu'ils veulent pour compléter secrètement leur propre feuille en commençant chaque mot de chaque catégorie par la lettre désignée. Une fois que l'un des joueurs a réussi à remplir les cinq catégories, il dit " Stop ". Puis, les joueurs comparent leurs réponses. Si un des joueurs est le seul à avoir trouvé le mot, il compte 2 points. Si le mot proposé est également trouvé par un autre participant, il vaut 1 point. Enfin, si aucune réponse n'est proposée ou que le mot n'existe pas, on compte 0 point. Le gagnant est celui qui accumule le plus de points. En cas d'égalité, les joueurs avancent. (Si vous n'avez plus de canevas, vous pouvez les télécharger gratuitement et les imprimer sur www.weelingua.com).

Astuces: les joueurs peuvent se mettre d'accord pour éliminer certaines lettres (W,X,Y,Z,...). Un seul mot doit être écrit par catégorie. Les articles (le, la, les...) ne comptent pas. Pour les célébrités, le nom ou le prénom est accepté.

Intérêts pédagogiques: orthographe, culture, vocabulaire, mémoire, rapidité, concentration.

LE TÊTE À QUEUE:

avant de commencer, les joueurs doivent déterminer le nombre de tours qu'ils souhaitent faire. Les joueurs doivent dire à tour de rôle, dans un délai de 10 sec. (pour les adultes) ou 30 sec. (pour les enfants), un mot dont le début correspond à la dernière lettre du mot prononcé. Par exemple, si le joueur qui commence le jeu tombe sur la carte avec le mot " matin ", il devra dire un mot ou un verbe commençant par la lettre " N " (par exemple: nerf). Puis, le joueur suivant prendra le relais en disant un mot qui commence par la lettre " f " (par ex. faim): et ainsi de suite. Un mot ne peut pas être répété ni noté sur un papier. Le gagnant est le dernier à rester en piste.

Astuces: si les joueurs utilisent un verbe, la référence est l'infinitif. Pour les adjectifs, la référence est le masculin singulier. Si le jeu est trop simple pour les grands, ils peuvent répondre par un mot de la même catégorie que l'enfant. Par exemple si l'enfant donne pour réponse un adjectif, l'adulte peut donner une réponse avec un adjectif...

Intérêts pédagogiques: orthographe, culture, vocabulaire, mémoire, rapidité, concentration.

LA MAIN FOLLE:

les joueurs choisissent un nombre. À tour de rôle, les joueurs doivent compter et taper sur la table avec la main droite. Quand un des joueurs tombe sur un des facteurs du nombre choisi au début, il doit dire le nombre; mais changer de main et taper avec l'autre main. Les autres joueurs continuent à utiliser leur main droite jusqu'à ce qu'ils tombent sur un des multiples du nombre choisi. Lorsqu'un joueur se trompe de main ou de chiffre, il est éliminé. Les joueurs peuvent décider un nombre de tours avant de commencer à jouer.

Astuces: choisissez un nombre qui ne correspond pas au nombre de joueurs pour éviter que ce soit toujours le même joueur qui change de main.

Intérêts pédagogiques: réflexion numérique, concentration, agilité.

TABLEAU EXPLICATIF: nombre de joueurs >2.

LE CHIFFRE CHOISI AU DÉBUT EST LE 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...
JOUEUR 1	✎ DROITE		✎ GAUCHE		✎ GAUCHE		✎ GAUCHE		✎ DROITE		
JOUEUR 2		✎ DROITE		✎ DROITE		✎ GAUCHE		✎ GAUCHE		✎ GAUCHE	



DUEL



Le joueur tombé sur cette catégorie DOIT CHOISIR UN ADVERSAIRE avant de tirer la carte.

LE MOT INTERDIT:

les deux joueurs doivent commencer une conversation et se poser des questions. Il suffit de prononcer une fois l'un des mots indiqués sur l'illustration (par exemple " heu ", " mais ", " oui "...) pour être éliminé. Le gagnant est celui à ne pas avoir prononcé un des mots interdits.

Intérêts pédagogiques: expression orale, communication, vocabulaire, concentration.

LA LANGUE QUI FOURCHE:

le joueur tombé sur cette carte doit commencer en répétant un maximum de fois la phrase inscrite au verso de la carte en 30 sec. Le sablier sert de témoin. Puis, l'autre joueur désigné doit en faire de même. Chaque phrase erronée n'est pas comptée. Le gagnant est le joueur qui a réussi à dire la phrase le plus de fois en 30 sec. En cas d'égalité, les deux avancent.

Intérêts pédagogiques: diction, rapidité

LE PLUS OU MOINS:

après avoir désigné son adversaire, le joueur tire la carte et doit donner à son adversaire l'unité de mesure qui va correspondre aux réponses (km/h, cm, m, prix...). Puis, il va énoncer un par un les sujets sans dire les nombres. Une fois tous les éléments cités, il va commencer à faire deviner le chiffre au 2^{ème} joueur. Pour ce faire, il doit lui dire si le nombre proposé est + ou - que ce que le second joueur propose. Lorsque le juste nombre est trouvé, le joueur continue à deviner les autres éléments de la liste. À la fin des 30 sec., on compte le nombre de justes nombres trouvés. Après, on retourne la carte et c'est au tour de l'autre joueur de faire deviner les nombres de sa liste. Le gagnant est le joueur qui a deviné le plus de justes nombres en

30 sec. En cas d'égalité, les deux avancent. (Source des données: Wikipédia)

Intérêts pédagogiques: réflexion numérique, vocabulaire, déduction, rapidité

LE PÉPAIR:

avant de commencer, les joueurs doivent déterminer le nombre de tours qu'ils souhaitent faire. Les joueurs doivent ensuite dire à tour de rôle (10 sec. pour les adultes ou 30 sec. pour les enfants) des éléments fonctionnant toujours par nombre pair (2-4-6-8...). Les réponses peuvent être variées. Par exemple: les mains, les yeux, les 12 mois de l'année, les chaussettes, les 10 commandements... Le ou les gagnants sont les joueurs qui arrivent à respecter le nombre de tours initialement fixé.

Intérêts pédagogiques: association numérique, culture, raisonnement logique et numérique.

LA SALADE DE...:

les deux joueurs observent ensemble l'illustration située au verso de la carte pendant 30 sec. Une fois le temps écoulé, ils retournent la carte (face cachée). Le 1^{er} joueur pose une question à son adversaire sur le contenu de l'illustration observée. Après avoir répondu, le deuxième joueur pose une autre question au 1^{er} joueur. Le joueur qui a répondu correctement avance. Si les 2 joueurs ont répondu correctement, ils avancent. Attention, le joueur doit connaître la réponse à la question qu'il va poser. Exemple de questions: combien de chiffres y a-t-il au total? Combien de lettres vertes y a-t-il? Quel est le plus grand chiffre? Combien y a-t-il de majuscules...

Intérêts pédagogiques: observation, mémoire, vocabulaire.

LE COMBIEN DE...?:

après avoir désigné son adversaire, le joueur tire la carte et lui demande de donner le nombre de lettres (" e " par ex.) présent dans chacun des mots de sa liste. À chaque fois que le joueur dit un mot, son adversaire doit répondre. À la fin des 30 sec., les joueurs retournent la carte et le second joueur joue à son tour. Le gagnant est le joueur qui a commis le moins d'erreurs. En cas d'égalité, les deux avancent.

Intérêts pédagogiques: orthographe, vocabulaire, réflexion verbale.

SOLO



La personne située à gauche du joueur étant tombé sur cette CATÉGORIE DOIT TIRER LA CARTE ET POSER L'ÉNIGME correspondant au niveau du joueur (mascotte verte pour les enfants, mascotte orange pour les adultes).

CULTURE:

le joueur dispose de 30 sec. pour trouver la réponse qui correspond à la question de sa catégorie. Attention, une seule réponse est possible.

Intérêts pédagogiques: culture, mémoire, déduction, vocabulaire, réflexion.

DEVINETTE:

le joueur dispose de 30 sec. pour trouver la réponse qui correspond à la question de sa catégorie. Attention, une seule réponse est possible.

Intérêts pédagogiques: concentration, mémoire, déduction, vocabulaire, réflexion.

COMMENT JE M'ÉPELLE?:

la personne qui tire la carte doit demander au joueur d'épeler à l'envers le mot inscrit correspondant à sa catégorie. Le joueur ne peut pas regarder la carte. Si le mot est épilé à l'envers correctement, le joueur avance.

Intérêts pédagogiques: réflexion verbale, vocabulaire, concentration, orthographe.

LA TÊTE DE MOT:

la personne qui tire la carte doit faire deviner au joueur un mot correspondant au thème inscrit sur le verso de la carte. Pour ce faire, il doit utiliser le modèle canevas fourni avec la règle du jeu et faire un tiret pour chaque lettre du mot à deviner. Si le joueur trouve le mot avant que la

tête de mort soit remplie, il avance d'une case.

Intérêts pédagogiques: vocabulaire, orthographe, déduction.

LE PÊLE-MÊLE:

la personne située à gauche du joueur tire la carte et doit montrer au joueur le mot correspondant à sa catégorie en prenant le soin de cacher la réponse. Le joueur dispose du temps indiqué sur la carte pour remettre les lettres dans le bon ordre et trouver le mot caché. Si le joueur trouve le mot, il avance d'une case.

Intérêts pédagogiques: déduction, réflexion verbale, vocabulaire, concentration, orthographe.

EXPRESSION IDIOMATIQUE:

la personne qui tire la carte doit montrer l'illustration au joueur sans dévoiler la réponse inscrite au bas de la carte. Le joueur dispose de 30 sec. pour trouver l'expression.

Intérêts pédagogiques: mémoire, déduction, vocabulaire, réflexion, culture.

L'EXPLIC' EXPRESS:

la personne située à gauche du joueur tire la carte. Elle doit lire l'expression au joueur qui doit trouver la bonne réponse parmi les propositions. Pour la version adulte, il n'y a pas de proposition. Le joueur devra trouver le mot manquant et expliquer l'expression. Si le joueur trouve l'expression en moins de 30 sec., il avance d'une case.

Intérêts pédagogiques: mémoire, déduction, vocabulaire, réflexion, culture.

LE P'TIT MIX:

la personne à gauche du joueur tire la carte. Il lui dit la phrase correspondant à sa catégorie dans le désordre. Le joueur devra remettre la phrase dans le bon ordre en moins de 30 sec. Pour ce jeu, il est possible de voir les mots inscrits sur la carte si le joueur cache la réponse.

Intérêts pédagogiques: réflexion verbale, syntaxe, vocabulaire, prononciation.

LES AUTRES CATÉGORIES:

LIBRE

Le joueur tombé sur cette case **CHOISIT**
LA CATÉGORIE QU'IL VEUT.



Découvrez la famille Weelingua et ses nombreux kits thématiques sur le site:
www.weelingua.com



Et ensuite?

Pour plus de précisions, des mini-vidéos sont également à votre disposition sur notre site:
www.weelingua.com

Partagez aussi vos trucs et astuces et vos impressions sur notre page Facebook, notre site internet: www.weelingua.com ou par email: contact@weelingua.com