

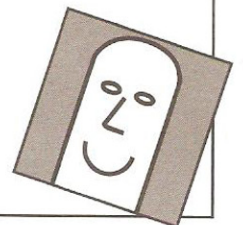
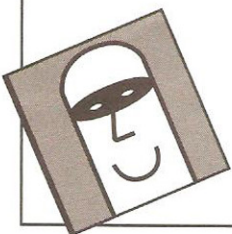
**MIND POWER™**

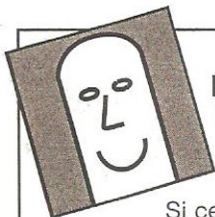
Vous pouvez  
retenir plus que  
vous pensez!

**Le grand jeu de la mémoire!**

## Règles du jeu

2442

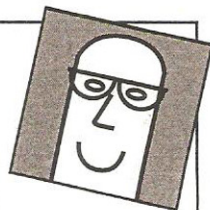




## MIND POWER

Bienvenu dans le monde prodigieux de la mémoire!

En jouant à ce jeu, vous serez étonné par les performances de votre mémoire.



Si cette règle du jeu peut vous sembler un peu longue, sachez qu'il suffit d'en lire une petite partie pour pouvoir déjà commencer à jouer. Lisez jusqu'à "cases rouges" et commencez à jouer.

Dès qu'un joueur tombe sur une case, regardez dans les règles du jeu pour vérifier ce que ce joueur peut ou doit faire. Vous trouverez à la fin de cette notice un petit chapitre consacré au fonctionnement de la mémoire. Le lire et le mettre en pratique vous aidera sûrement à améliorer vos performances.

### Contenu de la boîte

1 plateau de jeu, 100 cartes jaunes, 236 cartes rouges (Attention: les cartes jaunes et rouges peuvent être emballées ensemble), 6 petits pions, 1 grand pion bleu, 4 grandes cartes Kim (ces cartes s'appellent ainsi parce que le Jeu de Kim est une célèbre méthode pour entraîner sa mémoire visuelle; le personnage de Kim apparaît dans l'œuvre de *Rudyard Kipling* et *Baden Powell*, fondateur du scoutisme).  
1 petite carte Kim, 1 dé

### Préparatifs

Placer le grand pion sur la case de départ (flèche). Bien mélanger les cartes Questions et les placer verticalement dans la boîte à portée de main.

Les cartes jaunes sont placées ensemble dans le même compartiment et les rouges réparties au hasard dans les deux autres compartiments. Les petits pions sont placés au début du circuit des points situé au milieu du plateau.

Les 4 grandes cartes Kim et la petite carte Kim sont placées à côté du plateau.

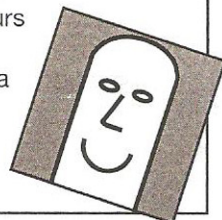
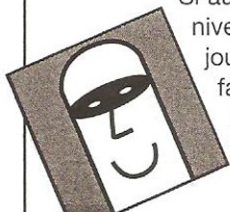
### Résumé du jeu

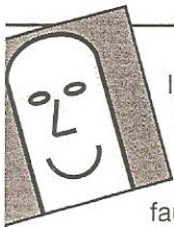
Lorsque c'est votre tour, vous jetez le dé et vous déplacez le pion bleu dans la direction indiquée par la flèche. La case sur laquelle vous arrivez avec ce pion vous indique ce que vous devez faire : s'il s'agit d'une case rouge vous répondez à une question rouge, si c'est une case jaune vous recevez une question jaune mais vous n'y répondez que si au cours d'un des tours suivants vous arrivez avec ce pion bleu sur une case verte. Le jeu comporte aussi un certain nombre de cases spéciales. Vous marquez des points lorsque vous avez donné la bonne réponse aux questions. On les note sur le circuit des points situé au milieu du plateau. Le joueur qui atteint le premier le chiffre seize et qui réussit ensuite le jeu de Kim, gagne la partie.

### Le jeu

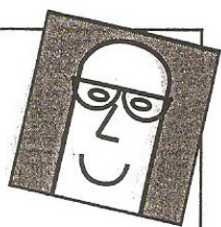
La plupart des questions du jeu comportent trois niveaux : débutant, avancé et très avancé. Lorsqu'on joue pour la première fois, il est bon de choisir le niveau intermédiaire. Si celui-ci s'avère trop compliqué, on passe alors à un niveau plus facile.

Si au contraire il ne pose pas de problème, on passe alors au niveau le plus difficile. Il est tout à fait possible que les joueurs jouent à des niveaux différents. Une fois qu'on a réussi facilement à un niveau, on monte d'un cran et on choisit la prochaine fois un niveau plus difficile.





Il faut d'abord déterminer qui commence (le plus âgé ou le plus jeune ou celui qui obtient le chiffre le plus élevé avec le dé...). Ce joueur lance le dé et déplace le grand pion bleu dans la direction indiquée par la flèche. Ensuite, il faut regarder dans cette règle pour savoir ce qu'il faut faire :



### Les cases rouges

Si, lorsque c'est votre tour, vous arrivez avec le grand pion sur une case rouge, votre voisin de gauche prend une carte rouge de la boîte. Différents jeux se trouvent sur les cartes rouges. Si vous réussissez le jeu proposé par une petite case rouge normale, vous obtenez un point. Vous pouvez alors avancer votre pion d'une case sur le circuit des points situé au milieu du plateau. Il est interdit de prendre des notes. Voir explication ci-dessous :

#### A. Quel est le mot manquant ?

Sur la carte il y a un titre suivi de 8 mots qui ont un rapport avec ce titre. En fonction du niveau choisi, votre voisin de gauche lit le titre et 4, 6 ou 8 mots. Les mots sont lus à haute voix, lentement et distinctement. Ensuite le lecteur prononce encore une fois les mots mais il en oublie un. Et la question est bien sûr: "Quel est le mot qui manque ?".

#### B. Vous les avez retenus ?

Votre voisin lit d'une traite les 10 mots qui se trouvent sur la carte, lentement et distinctement. Vous essayez de les retenir. Puis, en fonction de votre niveau, vous devez citer 4, 6 ou 8 mots.

#### C. Par ordre alphabétique

Sur la carte figurent plusieurs phrases connues. Votre voisin en choisit une et lit une fois cette phrase à haute voix. Vous devez citer tous les mots dans l'ordre alphabétique. Si un mot se trouve deux fois ou plus dans la phrase, il vous faudra citer ce mot le nombre de fois correspondant. Si plusieurs mots commencent par la même lettre, c'est bien sûr la deuxième lettre qui détermine quel est le mot qui doit être cité en premier, etc. Si vous faites la moindre erreur, vous passez votre tour.

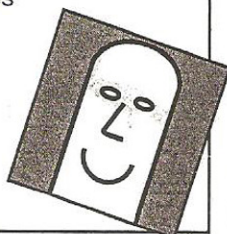
#### D. Lecture de carte

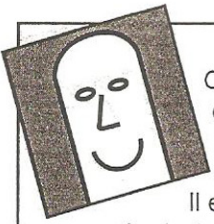
Pour ce jeu il faut un crayon (ou stylo) et du papier. Regardez le plan pendant 30 secondes. La carte est enlevée. Si vous jouez au niveau le plus facile, vous devez seulement tracer les lignes de liaison rouges, en mettant une croix à l'endroit où se trouvent les petites figures. Si vous jouez à un niveau intermédiaire, vous devez dessiner les bonnes figures et vous devez indiquer si elles sont blanches ou noires. Si vous jouez au niveau supérieur, on attend de vous quelque chose de plus difficile encore: figures, couleurs et lignes doivent toutes être correctement représentées.

#### E. Les carrés

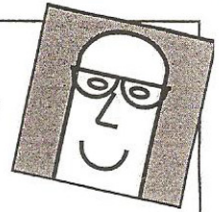
Vous vous souvenez sûrement du jeu des sept familles: toutes les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs.

Les cartes sont composées de séries de quatre cartes (une famille). Le but du jeu est de posséder des familles complètes.





On y parvient en demandant aux autres joueurs les cartes qui manquent pour atteindre ce but. Vous n'allez pas jouer maintenant au jeu des sept familles, mais l'exercice de concentration suivant est basé sur le même principe.



Il est important de retenir qu'une famille est toujours composée de 4 cartes. Donc, s'il est question d'une famille de "carnivores", il y a quatre cartes carnivores réparties parmi les joueurs. Il s'agit alors de déduire quelles sont les cartes que le dernier joueur a en main. Vous savez ce que tous les joueurs ont en main, sauf le dernier. La main du dernier joueur complète toutes les familles. Un exemple va vous aider à comprendre: Partons du principe qu'il y a trois joueurs et trois familles. Jérôme détient 2 carnivores, 1 rongeur et 3 rapaces et Céline possède 1 carnivore, 2 rongeurs et 1 rapace. Quelles sont les cartes que Suzanne a en main ? La réponse est: 1 carnivore et 1 rongeur! Vous connaissez toujours le nombre de joueurs et le nombre de familles. Les familles sont toujours citées dans le même ordre. Le jeu devient plus facile si on lit plusieurs fois le contenu de la carte. Au niveau le plus difficile, on ne lit qu'une seule fois.

### F. Leçon de swahili

Vous n'avez certainement jamais pensé qu'un jour vous apprendriez le swahili! Sur chaque carte se trouvent six mots et leur traduction. Le joueur qui est à votre gauche lit à haute voix le contenu de la carte (les six mots et leur traduction). Les mots en swahili sont en général faciles à prononcer et mélodieux. Quelques mots sont connus, comme par exemple 'Daktari' et 'Jenga'. Si vous jouez au niveau le plus facile, le lecteur lit un mot swahili dont vous devez donner la traduction. Si vous jouez à un niveau intermédiaire, il choisit deux mots dont vous devez donner la traduction. Si vous jouez au niveau le plus difficile, le lecteur choisit trois mots dont vous devez donner la traduction.

### G. Des questions, toujours des questions

On dit parfois que dix philosophes réunis ne pourraient jamais venir à bout des questions posées par un seul fou. Et ceci serait d'autant plus vrai si ce fou ne demandait que des détails. Votre voisin de gauche lit tout le petit texte. En fonction de votre niveau il lit ensuite une, deux ou trois questions qui se trouvent au verso de la carte. Celui qui pose les questions peut choisir lui-même les questions qu'il veut poser.

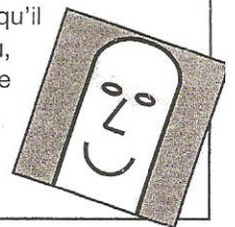
### H. Le bon ordre

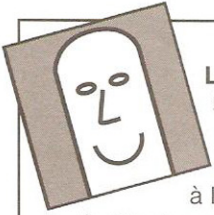
Le lecteur lit d'abord la question qui se trouve en haut du texte et ensuite le texte lui-même. En fonction du niveau, le texte est lu une, deux ou trois fois. Ensuite c'est à vous de déterminer le bon ordre.

### I. That's the question

Ça a l'air plus facile que cela ne l'est en réalité. On vous dit d'abord tout ce à quoi il faut faire attention et ensuite vous entendez la lecture du texte.

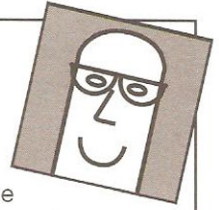
Mais ces petits textes sont tellement bourrés d'informations qu'il est assez difficile de tout retenir. En fonction de votre niveau, le texte est lu une, deux ou trois fois. Ce n'est qu'à la fin de la lecture que vous connaîtrez la question.





### Les cases jaunes

Si pendant votre tour vous arrivez avec le grand pion sur une case jaune, votre voisin de gauche prend une carte jaune et la lit à haute voix. Les autres joueurs répondent à la question si nécessaire. Ces réponses sont écrites sur une feuille de papier. Vous posez devant vous cette feuille de papier avec la carte Question de telle façon que vous ne puissiez pas voir ni la question ni la réponse. Si au cours d'un prochain tour vous arrivez à nouveau sur une case jaune, vous posez la nouvelle carte et la feuille correspondante à côté de la première. Il faut les disposer de telle manière que vous puissiez savoir dans quel ordre vous les avez reçues. Une suite de questions et de feuilles contenant les réponses se trouvent ainsi devant vous. Les questions jaunes se distinguent des autres par le fait que vous y répondez plus tard; il faut que vous stockiez l'information quelque temps dans votre tête. Et comme vous aurez souvent plusieurs questions devant vous, votre tête risque vite d'être surchargée !



### Les cases vertes

C'est seulement lorsque vous arrivez sur une case verte que vous répondez à une question jaune. D'abord la question que l'on vous a posée en premier. Les autres joueurs vérifient si vos réponses sont justes à l'aide de la carte et éventuellement de la feuille correspondante. Lorsque au cours d'un prochain tour vous tomberez à nouveau sur une case verte, vous répondrez à la question suivante et ainsi de suite. Si vous n'avez pas de question jaune devant vous, rien ne se passe. Pour chaque question jaune à laquelle vous avez bien répondu selon votre niveau, vous gagnez 2 points. Vous pouvez alors avancer de deux cases votre pion sur le circuit des points.

### Les cases vertes/jaunes/rouges

Si vous tombez sur ces cases, vous pouvez choisir ce que vous voulez: rouge, jaune ou vert. Voir ci-dessus pour la description. Si vous avez déjà beaucoup de questions jaunes posées devant vous, vous choisirez le vert, si vous n'avez pas de cartes jaunes, vous choisirez le jaune.

### Rouge et vert dans un petit cadre

Si vous répondez bien à une question, vous gagnez le double des points: donc 2 points pour le rouge et 4 points pour le vert. Si vous tombez sur le vert dans un petit cadre et que vous n'avez pas de question jaune devant vous, rien ne se passe.

### Petit homme à lunettes

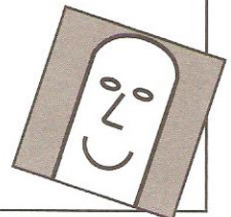
Vous avez le droit de regarder encore une fois l'une de vos cartes jaunes et les réponses correspondantes. Vous pouvez choisir celle que vous voulez regarder.

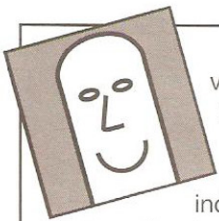
### Homme masqué

Si vous le souhaitez, vous pouvez répondre à la question d'un autre joueur. Si vous donnez la bonne réponse, vous gagnez 2 points.

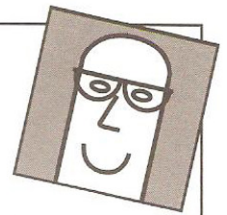
### Deux hommes (duel)

Choisissez un adversaire et préparez les grandes cartes Kim ainsi que la petite carte. Décidez du nombre de cartes Kim (2, 3 ou 4) que vous allez utiliser. Vous et l'ad-





versaire que vous avez choisi pouvez maintenant regarder les cartes pendant 30 secondes. Ensuite vous vous retournez tous les deux et un troisième joueur pose la petite carte sur l'une des images. Puis, vous devez indiquer par écrit ce qui se trouve sous la petite carte.



Il y a 2 points à répartir; chacun reçoit donc un point si vous avez tous les deux gagné, aucun point si vous avez perdu, ou 2 points pour celui qui a trouvé seul la bonne réponse. Si vous n'êtes que deux joueurs, vous jouez le jeu deux fois et cachez l'un pour l'autre l'une des images. La répartition des points reste la même.

### La finale

Un joueur qui arrive avec son pion sur la case 16 du circuit des points, joue au prochain tour LA FINALE. Lors de la finale, vous jouez à nouveau le jeu de Kim que vous connaissez déjà (voir DUEL). Vous jouez selon votre niveau, soit 2 cartes pour le niveau facile, trois cartes pour le niveau intermédiaire et quatre cartes pour le niveau le plus difficile. Vous avez le droit de les regarder pendant 30 secondes et ensuite vous vous retournez. Un des autres joueurs cache l'une des images.

DE LAQUELLE VOUS SOUVENEZ-VOUS ? Si vous ne vous en souvenez plus, vous réessaieriez au cours d'un prochain tour avec d'autres cartes Kim. Si vous donnez la bonne réponse, vous êtes le GAGNANT !

### Les coulisses de la mémoire

Pour améliorer vos performances, il est nécessaire que vous en sachiez un peu plus sur le fonctionnement de votre mémoire. Trois phases jouent un rôle important dans la mémorisation: la perception de l'information, l'enregistrement de l'information et le rappel de l'information. La perception de l'information:

La concentration est l'élément le plus important pour obtenir un bon résultat.

Ne vous laissez pas distraire! Il est plus facile de se concentrer si l'information possède un caractère spécial. Et si l'information n'a rien d'exceptionnelle, alors c'est à vous de la rendre spéciale. Si vous devez vous souvenir de l'endroit où se trouve une clé, vous pouvez vous imaginer une clé gigantesque qui se tient dans le coin de la pièce. Vous pouvez faire la même chose avec les mots que vous devez retenir dans le jeu: exagérez les choses!

Vous percevez l'information avec vos sens. On peut ainsi distinguer trois sortes de mémoire qui, en fonction des sens, entrent en jeu:

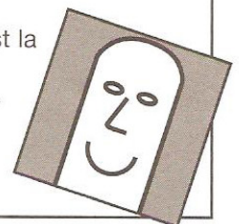
Verbale

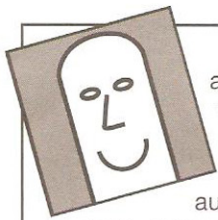
Visuelle

Expérience

La mémoire verbale est liée aux mots, la mémoire visuelle s'oriente sur des images et l'expérience retient les sensations des autres sens. Il n'est pas toujours facile d'établir une distinction entre ces trois mémoires mais sachez que si vous devez par exemple retenir une suite de mots, vous faites appel à votre mémoire verbale, si vous regardez par contre des dessins et que vous essayez de les retenir

vous faites appel à votre mémoire visuelle, alors que si vous devez apprendre à faire des lacets ou à jouer au tennis, c'est la mémoire de l'expérience qui entre en jeu. Souvent on est plus fort dans l'une que dans l'autre. Et cette connaissance peut vous aider. Vous pouvez "traiter" l'information





avant de l'enregistrer. Si vous avez une bonne mémoire visuelle ("vous n'oubliez par exemple jamais un visage"), vous pouvez transformer en image des mots ou des noms. Faites une image de quelque chose et rendez-la aussi détaillée que possible. Si votre mémoire verbale est plus

forte, vous devez alors nommer autant que possible les images, les situations et les actions: énoncez ce que vous voyez ou ce que vous devez faire.

Il est plus facile de se souvenir de quelque chose lorsqu'on met un lien entre les mots qu'on doit retenir. Vous en construisez une petite histoire, parce qu'il est en effet plus facile de retenir une petite histoire que des mots isolés.

C'est en combinant ces trois théories que vous arriverez bien sûr aux meilleurs résultats. Mettez à profit le type de mémoire avec laquelle vous êtes le plus fort, faites en une petite histoire et exagérez les choses. Il est sûrement temps de donner un exemple:

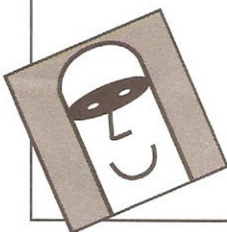
Vous devez acheter au supermarché du poulet et du shampoing et ensuite un cadeau pour tante Anne. Si vous vous imaginez un énorme poulet avec une aigrette savonnée qui sonne à la porte de tante Anne avec un cadeau entre les pattes, il y a de fortes chances que vous vous en souveniez encore le mois prochain!

Encore une dernière petite théorie. Elle concerne l'enregistrement de l'information. Pour cela, vous disposez de trois systèmes mémoriels: la mémoire ultracourte, la mémoire à court terme et la mémoire à long terme. Les différences parlent d'elles-mêmes. Si vous devez retenir une suite de mots, comme pour les jeux des questions rouges "Quel est le mot manquant ?" et "Vous les avez retenus ?", alors les derniers mots sont stockés dans la mémoire ultracourte. Si vous devez les reproduire, il vous faut les énoncer en premier, puisque après quelques secondes vous les aurez en effet oubliés. Vous essayez de ranger les autres mots dans votre mémoire à court terme en les gardant ainsi plus longtemps.

Pour le moment, ce qui vient d'être dit est suffisant. Si vous voulez en savoir plus sur le fonctionnement de la mémoire, nous vous conseillons de consulter un livre sur ce sujet fascinant ! Ne vous attendez pas à ce que vos performances montent en flèche après avoir lu ce qui précède. Comme le dit le proverbe, c'est en forgeant qu'on devient forgeron. Il vous faudra vous entraîner un peu si vous voulez arriver à penser au moyen d'images et à les lier ensemble.

Mais le résultat de cet exercice pourra vous être très bénéfique. Et quoi de plus sympathique que de joindre l'utile à l'agréable.

**Avec Mind Power, la seule chose que vous oublierez, c'est le temps !**



Mind Power est basé sur un concept d'Arthur van Schaik et Paul van der Zande.

© 1998 Jumbo International, Amsterdam.  
<http://www.jumbo.nl>

1e druk

