

Règle du jeu : Biff Baff

Introduction au jeu :

Biff Baff est un jeu où vous découvrez votre sens du rythme.

Ce jeu tactile de société vous donne pleins de drôles d'actions et met à l'épreuve votre sens du rythme.

Avec Biff-Baff, vous devenez un vrai musicien et vous découvrez votre talent musical avec vos amis.

Biff-Baff est très facile à utiliser. Il est sans règle compliquée et donne cependant un challenge musical. De manière ludique votre rythme sera entraîné et les différentes habilités feront, même pour le plus jeune, devenir un vrai musicien de rock.



Explication de la drumming box.

La drumming box est séparée en 4 couleurs (1)

Chaque couleur possède une main bleue (2) et 2 mains rouges (3) qui font un son " Bass " et " Aigu ".

Sur la boîte, il y a une flèche (4) qui pointe en direction de la roue magnétique (5) au centre du jeu.

Sur cette roue magnétique, vous pouvez voir 6 ronds (6) sur lesquels vous pouvez disposer les "magnets".

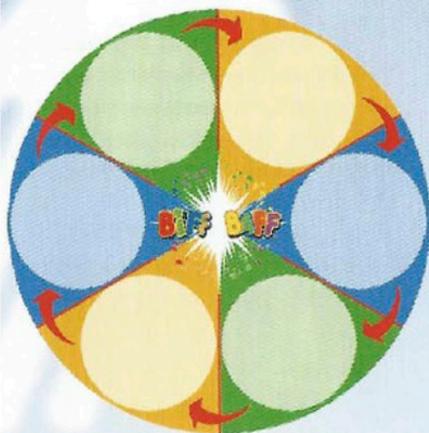
Si vous tournez la roue magnétique (5) et l'arrêter encore, la flèche pointe sur un symbole particulier.



Explication des symboles :

Sur la drumming box, vous avez la roue magnétique sur laquelle vous déposez les aimants. Vous lisez et jouez la carte magnétique dans le sens de l'horloge, suivre les flèches rouges sur la roue magnétique.

Les différents symboles :



Main bleue " Bass" : si vous tapez sur la drumming box, vous obtenez un son sourd. Clap : clappement de main. Quand vous le voyez, vous tapez dans vos mains.



Olé : si la flèche pointe sur le symbole " Olé " vous devez mettre vos mains en l'air et crier " Olé ".



Les aimants de couleurs : 2 aimants de chaque couleur. Ils sont utiles pour certains jeux.



Snare : Si vous tapez sur le dessus de la boîte, où se trouvent les mains rouges, c'est la caisse claire ou Snare.



Pause : Vous devez poser le doigt sur la bouche et dire doucement " Chhhh ".



Snap : Si la flèche s'arrête sur cette icône, vous devez faire un claquement de doigts. Si vous ne savez pas le faire, vous pouvez lever une main et dire : " Clap clap ".

Jeu N°1 - Wizzy - Jeu de réaction pour apprendre les symboles

Quels magnets sont nécessaires ?

5X



5X



3X



2X



2X



3X



Mettre les magnets face cachée et les mélanger.

Un joueur les prend un à un et les dépose sur la roue magnétique jusqu'à ce que tous les ronds soient remplis.

Maintenant la roue magnétique doit être tournée par un joueur.

Sur la boîte, il y a une flèche qui pointe la roue magnétique.

Quand la carte s'arrête, la flèche pointe sur un symbole.

Le but du jeu est de réaliser l'action du symbole le plus vite possible quand la roue s'arrête sur la flèche.

Le premier joueur qui imite le symbole gagnera un magnet qu'il peut choisir sur la roue magnétique.

Ensuite il reprend un symbole disposé à côté de la boîte et le dispose sur le rond vide.

Le jeu recommence et la carte est relancée.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il reste 5 magnets sur la roue magnétique.



Qu'est-ce qui est stimulé ? La mémoire visuelle et auditive, les séries, le rythme, la réaction, le décodage.

Jeu N°2 - Ensemble, nous sommes forts

Quels magnets sont nécessaires ?



A) Déposer les symboles face cachée et les mélanger.

Un joueur les dépose un à un sur la roue magnétique jusqu'à ce que celle-ci soit complète.

B) Un joueur fait tourner la roue magnétique et lorsqu'elle s'arrête, la flèche montre le point de départ du rythme. Chaque rythme est joué dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la flèche.

Le but du jeu est de jouer ensemble le rythme affiché sur la roue magnétique avec le même tempo.

Le joueur qui fait une erreur (en ne jouant pas le bon tempo ou en ne réalisant pas le bon symbole) arrêtera automatiquement de jouer pendant que les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

C) Le joueur qui joue le plus longtemps gagnera un symbole de la roue magnétique, qu'il peut choisir. Ce symbole vaut 1 point et le joueur le garde. Ensuite il prend un symbole restant sur la table et le dépose sur le rond vide. Le jeu recommence et la roue est tournée.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il reste 5 magnets sur la roue. Le gagnant est celui qui a collecté le plus de magnets symbole.

Conseils : - Pour commencer ensemble, vous pouvez compter ensemble 1, 2, 3 avant de commencer et ensuite jouer le rythme tous ensemble.

- Si vous rencontrez des problèmes au début, vous pouvez par exemple commencer avec 3 symboles au lieu de 6.



Qu'est-ce qui est stimulé ? La mémoire visuelle et auditive, les séries, le rythme, la réaction, le décodage.

Jeu N°3 - Rythme en cercle - pour 2 à 4 joueurs

Quels magnets sont nécessaires ?



Le but du jeu est de jouer un rythme un à un.

Chaque joueur doit attendre son tour et joue juste 1 symbole de la séquence rythmique.

Vous pouvez jouer la séquence rythmique jusqu'à ce que quelqu'un fasse une erreur.

Le joueur qui fait une erreur (en ne jouant pas dans le bon rythme ou en effectuant un mauvais symbole) doit faire une pause.

Le gagnant du jeu est celui qui reste le dernier.



Qu'est-ce qui est stimulé ? Mémoire auditive et visuelle, les séries, le rythme, la réponse, la connection voir et faire et entendre et faire.

Jeu N°4 - **En concert** - Jeu de concentration pour 2 à 4 joueurs

Pour ce jeu, vous jouez uniquement avec la boîte Drum. Vous n'avez pas besoin des magnets.

Ce jeu est une adaptation du jeu pour enfants : "Je mets dans ma valise..."
Le plus jeune joueur commence la phrase et dit : " Je vais à un concert de rock et je joue le..." par exemple BASS. Il joue au même moment sur la drumming box et ensuite c'est au joueur suivant.

Le joueur suivant commence également avec la même phrase : " Je vais à un concert rock et je joue le BASS " et SNARE par exemple. D'un joueur à l'autre, les symboles et les sons vont devenir plus compliqués.

Le gagnant est celui qui a retenu le plus de séquences de rythmes.



Jeu N°5 - **Splash couleur**

Quels magnets sont nécessaires ?

2X



2X



2X



2X



Déposer les 8 magnets de couleurs sur la table. Chaque joueur prend un symbole " couleur " et le dépose sur la roue magnétique jusqu'à ce que celle-ci soit complète. Le plus jeune joueur commence à tourner la roue.

Quand la roue magnétique s'arrête, la flèche montre une couleur spécifique. Le but est de taper sur la couleur, montrer sur la carte et sur la boîte. Ce n'est pas important si vous frappez sur la Bass ou le Snare de la boîte.



Qu'est-ce qui va être stimulé : la connexion intermodale - voir et faire, stimulation et coordination œil - main.

Jeu N°6 - Devine le rythme - pour 2 à 4 joueurs

Quels magnets sont nécessaires ?



Préparation du jeu :

Un joueur est défini comme le maître du jeu et prend la moitié des magnets (2xBass, 2xSnare, 2xClap, 1x Pause, 1xSnap, 1x Olé). Les magnets restants sont posés sur la table.

Le maître de jeu pense à un rythme (à son rythme) et réalise, avec l'aide des magnets, son propre rythme. Sur la table sans que les autres joueurs puissent le voir.

Le maître de jeu commence à jouer son rythme sur la drumming box pour les autres joueurs.

Les autres joueurs doivent écouter attentivement parce qu'ils doivent reproduire le rythme.

Si ils parviennent à le jouer, à l'aide des magnets sur la roue, ils réaliseront le rythme attendu.

Si le rythme deviné par le groupe est bon, un nouveau maître de jeu sera choisi.



Qu'est-ce qui est stimulé ? La connexion intermodale, l'audition et la vision, le rythme et le résultat.



Jeu N°7 - **Biff Baff dit** - pour 2 à 4 joueurs

Pour ce jeu, vous jouez uniquement avec la boîte Drum. Vous n'avez pas besoin des magnets.

Même principe de jeu que "Jacques a dit".

Au départ, un maître de jeu doit être choisi, il donnera les différentes commandes.

Lorsque vous dites " Biff Baff a dit " vous devez taper vos doigts sur les mains rouges jusqu'à ce qu'une nouvelle commande soit réalisée. Dès que le maître de jeu donne une consigne, tous les joueurs doivent la réaliser le plus vite possible.

Le geste peut être réalisé uniquement si la phrase " Biff Baff a dit " a été énoncée. N'importe quel joueur qui se trompe doit abandonner le jeu.

Nous recommandons les instructions suivantes :

Biff Baff a dit : Drum roll - Bass - Snare - Clap - Pause - Mains en l'air - Bass et Snare.

Vous pouvez aussi intégrer et inventer d'autres commandes dans le jeu, compléter par des phrases et des rythmes. Exemple : Biff Baff a dit " we will rock you " avec Bass, bass, snare... c'est possible !



Qu'est-ce qui est stimulé ? Connexion intermodale, écoute et fait, perception auditive, réaction.



Jeu N°8 - **Frappe Syllabe** - pour le développement du langage

Pour ce jeu, vous jouez uniquement avec la boîte Drum. Vous n'avez pas besoin des magnets.

Ici vous avez besoin de fantaisie. Un joueur doit penser à un mot et le dire aux autres joueurs. Les autres joueurs doivent frapper ensemble sur la boîte le mot découpé en syllabes. Par exemple, le mot est " poisson " et les autres joueurs doivent frapper le mot en 2 syllabes " - -" Donc frapper 2 X sur le Bass ou Snare.



Qu'est-ce qui est stimulé ? Les césures, le rythme, épeler les mots, structure et décomposition.

Jeu N°9 - **Code** - Jeu de concentration pour 2 à 4 joueurs

Pour ce jeu, vous jouez uniquement avec la boîte Drum. Vous n'avez pas besoin des magnets.

Vous jouez uniquement avec les symboles " Snare ", " Bass " et " Clap ". Chaque joueur est autorisé à jouer un morceau, ensuite c'est le joueur suivant.

Mais chaque symbole a un code propre et donc un sens différent. Il a été défini comme ceci :



Bass : si le joueur tape sur Bass, le prochain joueur qui peut taper est celui à la droite du joueur.



Snare : Si vous tapez sur Snare, le prochain joueur qui peut taper est celui à gauche du joueur.



Clap : si vous tapez dans vos mains, le tour du prochain joueur est celui qui est en face au joueur qui a frappé dans ses mains.

Le plus jeune joueur commence. Le gagnant est celui qui n'aura pas fait d'erreur et reste le dernier.

Si vous faites une erreur, vous devez arrêter le jeu.

Astuces :

Vous pouvez donner d'autres codes symboles. L'imagination n'a pas de limite. Pour commencer nous vous recommandons les 2 codes " Bass " et " Snare ".



Qu'est-ce qui est stimulé ? Encodage, mémoire, perception auditive.