

Règles du jeu



Contenu :

90 cartes (74 cartes Epreuves, 6 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief) 6 cerveaux-puzzles (24 pièces).

But du jeu :

Être le premier à compléter son cerveau-puzzle en affrontant les autres joueurs dans 8 types d'épreuves faisant appel à l'ensemble des capacités cérébrales.

Mise en place :

Les joueurs disposent les 10 cartes tactiles sur la table. Elles sont regardées et palpées par tous les joueurs pendant environ 30 secondes. Le paquet de cartes tactiles est ensuite mis de côté. Les cartes Epreuves et Challenge sont mélangées et placées en une seule pile au milieu de la table, faces cachées. Le verso de ces cartes indique quel type d'épreuve va suivre en retournant la carte (description des épreuves ci-après).

Déroulement :

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte de la pile centrale. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la solution, il recouvre la carte le plus vite possible avec sa main.

Le joueur donne sa réponse puis retire sa main afin que l'on vérifie si elle est correcte. Attention, une seule réponse de joueur par tour est possible.

Réponse correcte :

Le joueur remporte la carte et la place devant lui, face cachée. Attention toutefois, il n'est pas possible de posséder plus de 4 cartes devant soi. Si un joueur souhaite garder une carte qu'il vient de gagner mais qu'il en possède déjà 4 devant lui, alors il doit choisir une carte à défausser immédiatement. Lorsqu'un joueur possède **deux cartes identiques** (même verso) devant lui, il peut les échanger contre une pièce de cerveau-puzzle.

Réponse incorrecte :

En cas d'erreur, le joueur qui s'est trompé défausse la carte. Il ne pourra pas proposer de réponse lors du tour suivant.

Fin de la partie :

Le premier joueur à **avoir complété son cerveau constitué de 4 pièces** remporte la partie.



Description des 8 types d'épreuves :



1 - Mémoire

Taper sur la carte puis, sans retirer sa main, citer les 4 objets présents sur la carte (ex ci-contre : ourson, chapeau, cerises, éclair).





2 - Labyrinthe

Aide le personnage à retrouver ce qu'il doit attraper (ex. ci-contre : le gros chat ne connaît plus la couleur de la souris à poursuivre. Ici, c'est la bleue).

Règle mise en ligne par

didaacto.com
Des activités et matériel pédagogiques



3 - Intrus

Quelle image ne va pas avec les autres ? (ex. ci-contre : sur 4 aliments, 3 sont sucrés, le burger est salé : c'est lui l'intrus !).



4 - Coordination

Le verso attribue à la fois une couleur à chaque main et un chiffre à chaque doigt. Le recto indique quel(s) doigt(s) de quelle main il faut positionner sur la zone définie par l'illustration. (ex. ci-contre : il faut mettre le majeur de la main droite sur son propre front et taper la carte avec la main disponible, gauche dans ce cas).



5 - Double

Quelle image est en double sur la carte ? (ex. ci-contre : l'éclair est en double).





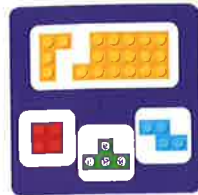
6 - Fréquence

Quelle image est la plus représentée sur la carte ?
(ex. ci-contre : le crayon bleu est représenté 5 fois).



7 - Raisonnement

Quelle pièce s'insère exactement dans le dessin central ?
(ex. ci-contre : seule la pièce bleue peut s'insérer dans le schéma).



8 - Challenge Tactile

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge tactile.
Les autres joueurs choisissent alors une carte parmi le paquet de 10 cartes tactiles et la lui présentent, face cachée.
Celui-ci dispose alors de 10 secondes pour reconnaître l'objet ou la texture grâce à son seul sens du toucher. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : la fraise).



Si la réponse est correcte, il remporte directement une partie de cerveau supplémentaire. La carte tactile est ensuite remise dans son paquet d'origine. Si la réponse est incorrecte, le jeu reprend normalement avec la carte suivante.

Notes :

- ☞ Si un joueur se trompe lors de l'épreuve précédant une carte Challenge, il remet cette dernière dans le tas puis le remélange.
- ☞ Si deux cartes Challenge se suivent, remettez la seconde dans le tas et remélangez.
- ☞ Les 10 textures tactiles sont : serviettes - bonbons - vache - balle de tennis - sable - empreinte - serpent - fraise - tortue - coquillage.