

Devine à quoi je pense



Trouvez des noms
d'objets à partir
d'indices donnés.

Devine à quoi je pense

Un jeu de déduction et de rapidité... pour développer la vivacité d'esprit!

Pour 2 à 4 enfants de 6 à 10 ans.

Jeu Ravensburger n° 00 865 0

Licence: Theora Design

Graphisme: Horst Laupheimer

Contenu de la boîte:

1 plan de jeu

20 jetons (5 verts, 5 bleus, 5 rouges, 5 jaunes)

1 gobelet renfermant 2 dés (1 dé-nombre et 1 dé-couleur).

Ce n'est pas toujours facile de décrire un objet de façon rapide et précise, sans utiliser ses mains ou des expressions du genre: «Truc, machin,...»!

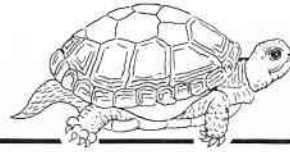
«Devine... à quoi je pense» permet aux joueurs de découvrir des objets usuels en se donnant des indications **précises**.

But du jeu:

Pour gagner, tu dois être le premier à te débarrasser des cinq jetons remis au départ.

Comment? En devinant le plus vite possible le nom exact des objets désignés par un autre joueur





Chers Parents, Educateurs, Educatrices,

«Devine... à quoi je pense» donne aux enfants des Jardins d'Enfants, Ecoles Maternelles et Ecoles Primaires, la possibilité de décrire, tout en jouant, des objets usuels. Les dessins ne montrent d'ailleurs qu'une des nombreuses façons dont on peut se représenter l'objet. Il s'agit surtout d'être capable de décrire et de reconnaître les principales caractéristiques des objets.

Les exemples ci-après peuvent être donnés aux enfants tout au long du jeu afin de les aider dans leur démarche et de les rendre attentifs aux nombreuses possibilités liées à l'observation.

Exemples:

Indications de lieu: L'objet se trouve dans la cuisine, dans le buffet dans la maison, dans le jardin.

Indications d'aspect: Il est rond, carré, pointu, coloré, blanc.

Indications d'utilisation: On s'en sert pour...

Indications de matériau: Il est en papier, en bois, en métal.

Indications de taille et de poids: Il est grand, petit, lourd, léger.

Indications quant aux utilisateurs: Papa, Maman, le menuisier l'utilisation.

Indications quant aux moments d'utilisation: On s'en sert le matin, le midi, le soir...

Etant donné les différences de niveau de langage inhérentes à l'âge des joueurs, ce jeu présente pour chaque tranche d'âge un attrait sans cesse renouvelé.

Les plus jeunes en sont encore au stade des descriptions sommaires et directes, tandis que les plus âgés décrivent déjà l'objet à l'aide de sous-entendus plus astucieux. Ainsi la devinette y gagne en intérêt et en devient d'autant plus captivante.

Dans des groupes aux différences d'âge importantes, on peut admettre que les plus jeunes n'aient que quatre jetons à placer au lieu de cinq prévus initialement, ceci afin d'équilibrer leurs chances par rapport aux plus âgés.

A tous, bon divertissement!

Devine à quoi je pense

Avant de commencer...

Décider du nom de chaque objet avant la partie.

Chaque joueur reçoit 5 pions.

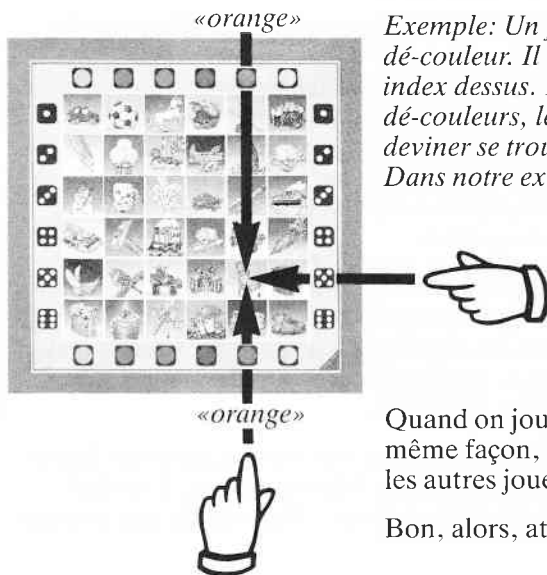
Comment savoir de quelle image on parle?

Sur le plan de jeu, il y a trente-six cases représentant des objets. Les joueurs, en les regardant attentivement, décident **tous ensemble**, du nom donné à chaque objet. Cela évitera tout malentendu dans le feu de l'action!!!

Chaque joueur choisit 5 pions d'une couleur et les dispose devant lui.

Chacun va faire un essai pour bien comprendre la façon de repérer très vite la figure à deviner. On secoue les dés dans le gobelet.

Exemple: Un joueur fait 5 avec le dé-nombre et «orange» avec le dé-couleur. Il repère sur le plan de jeu le dé marqué et pose son index dessus. De la même manière, il repère parmi les dessins de dé-couleurs, le dé orange et pose son autre index... L'objet à deviner se trouve au croisement de deux lignes (voir dessin). Dans notre exemple, il s'agit de la chaise.



Quand on jouera pour de vrai, on repèrera les objets de la même façon, **sans utiliser ses doigts**: ce serait trop simple pour les autres joueurs...!!

Bon, alors, attention, tous les petits futés leur place... On y va!

Devine à quoi je pense

Règle de jeu n° 1:

Lancer des dés

Celui qui fait deviner l'objet aux autres joueurs est le meneur de jeu. C'est le plus âgé qui commence... Il secoue les deux dés dans le gobelet, prend connaissance du résultat (nombre et couleur) sans sortir les dés du gobelet et sans les faire voir aux autres joueurs. Puis, il repère du regard (**sans les index**), l'objet à faire deviner.

Conseil: Ne pas fixer ses yeux sur l'objet, pour ne pas attirer l'attention des autres joueurs.

Description de l'objet

Le meneur de jeu donne plusieurs indices aux joueurs, jusqu'au moment où l'un d'entre eux devine le nom de l'objet...

Exemple: Voici quelques indices possibles pour découvrir la fourchette:

- *Cet objet est le plus souvent utilisé à midi.*
- *On ne peut pas le manger, mais il sert à manger.*
- *Les parents et les enfants s'en servent de la même manière.*
- *Il peut être en métal ou en plastique.*
- *On le trouve la plupart du temps dans la cuisine.*
- *Il a des dents et c'est pointu.*

Celui qui a deviné l'objet, dépose un de ses jetons

Le premier joueur qui a trouvé le nom de l'objet, met un de ses 5 jetons sur la case représentant la fourchette.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui était meneur de jeu passe le gobelet à son voisin de gauche, qui devient meneur de jeu à son tour.

Plusieurs jetons peuvent se trouver sur la même image

Durant le jeu, le même objet peut être trouvé plusieurs fois et avoir plusieurs jetons sur sa case. Mais attention, il faudra utiliser d'autres indices à chaque fois... Pas si facile que ça pour les petits futés.

Devine à quoi je pense

Fin de la partie:

Le premier joueur qui s'est débarrassé de ses 5 jetons a gagné. La partie est finie...

Règle de jeu n° 2:

Le principe est le même que dans la règle précédente, mais les petits futés doivent être prudents.

Celui qui donne une réponse inexacte suite aux indications du meneur de jeu, ne peut plus participer à la découverte de l'objet. Il attendra l'objet suivant pour tenter à nouveau sa chance de se débarrasser d'un jeton...!

Quand aucun des petits futés ne trouve le nom exact de l'objet, le meneur de jeu place un de ses jetons sur le jeu et rejoue pour faire découvrir un nouvel objet.

Conseil: Gardez vos suppositions pour vous et attendez d'avoir plus d'informations avant de donner votre réponse.

Fin de la partie:

Le joueur, qui a placé le premier ses 5 jetons, a gagné.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France

