

Retire cette fiche

1920

et lis-la avant de jouer

moi, je sais

L I R E

1 Avant de jouer :

- Pour jouer, toutes les fiches doivent être dans le boîtier.
 - Tu peux jouer avec les fiches dans l'ordre ou en choisir une particulière.
 - Le nombre d'étoiles situées au centre de la fiche correspond au niveau de difficulté :
* facile, ** difficile, *** très difficile.
- Pour réintroduire facilement les fiches que tu as sorties du boîtier, soulève un peu le nez.

2 Les questions :

- Choisis une question en tournant doucement le nez tout en appuyant légèrement. La question apparaît dans la bouche. Mets le dessin bien au centre de la petite fenêtre.

3 Les réponses :

- Les réponses apparaissent dans la fenêtre, en bas à droite.
- Choisis une des réponses proposées et repère son chiffre.

Attention ! selon les fiches, il peut y avoir **une ou plusieurs bonnes réponses !**

4 La solution :

- Pour la découvrir après avoir répondu, fais basculer le point d'interrogation vers l'arrière, en appuyant sur le haut du point.
- La solution est donnée par les chiffres correspondant aux bonnes réponses.

Fiche spéciale :

- Sur la fiche 15, réponds aux questions dans l'ordre, de 1 à 5.

Je commence par...

A



1 arrosoir



2 ours



3 avion

moi, je sais

L I R E

5 Pour changer de fiche :

- Quand tu as fini une fiche, c'est-à-dire, quand tu as répondu aux 5 questions, sors-la du boîtier et remets-la derrière toutes les autres en la retournant pour découvrir d'autres questions.

6 Si tu joues seul :

- L'œil droit sert à compter les bonnes réponses. Tourne-le d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque réponse juste.
 - L'œil gauche, lui, sert à compter les fiches utilisées.
- Essaie d'obtenir 10 points (= 1 tour complet) en un nombre minimum de fiches, le meilleur résultat étant 10 points en 2 fiches.

7 Pour jouer à deux :

- Chaque joueur choisit un œil pour compter ses réponses justes.
- Chacun, à tour de rôle, répond à une question.
- Le premier qui a 10 bonnes réponses (= 1 tour complet) a gagné.
- Gagner sera encore plus difficile si l'on décide qu'une mauvaise réponse fait perdre 1 point : l'œil appartenant à celui qui s'est trompé est alors tourné d'un cran en sens inverse.

Remarque :

Si tu veux en savoir plus pour mieux comprendre la question, tu trouveras les indications supplémentaires sur la partie cachée de la fiche. Il te suffit de la sortir pour les trouver. Tu peux ensuite la remettre dans le boîtier au-dessus des autres.



© 1997 JEUX NATHAN S.A.
25, av. Pierre de Coubertin - 75013 PARIS - FRANCE
Droits réservés pour tous pays. Fabriqué en France.