

tournoi QUIZZ

- **TOURNIQUIZZ** est un amusant jeu de questions-réponses avec un système autocorrecteur simple et original qui permet à l'enfant de vérifier lui-même sa réponse.

TOURNIQUIZZ est un jeu progressif. Nous vous conseillons donc de commencer par le côté plus facile du cadran (divisé en 4 sections), avant de passer au côté plus difficile (divisé en 12 sections) :

- **Le côté plus facile** favorise le sens de l'observation et de l'association de votre enfant. Il lui permet de découvrir en douceur les flèches et le principe du jeu ;
- **Le côté plus difficile** lui demande davantage de réflexion pour trouver une réponse plus précise.

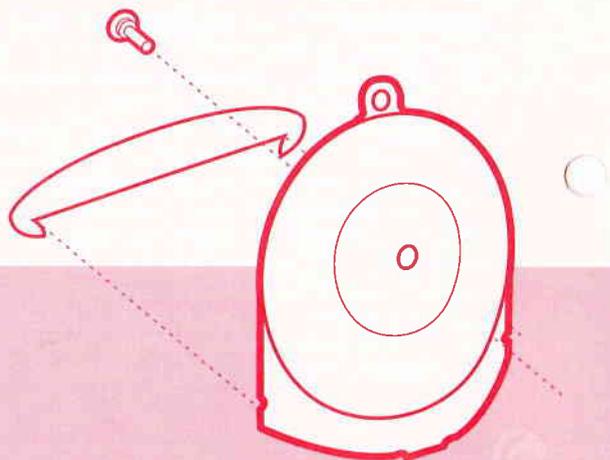
Sur chaque flèche figurent à la fois une question et une illustration, destinées aux enfants non-lecteurs ou qui commencent à lire. Selon l'âge et le niveau de l'enfant, vous pouvez lui lire la question en lui montrant l'illustration ou le laisser jouer par lui-même.

Contenu :

- 26 flèches magiques illustrées recto-verso : 25 flèches pour le jeu de base + 1 flèche Super-Quizz pour la variante ;
- 1 cadran illustré recto-verso ;
- 1 barrette de fixation en carton ;
- 1 axe.

CHOIX DU CADRAN ET MONTAGE

- À la première utilisation, détacher les éléments prédécoupés des planches.
- Choisir un côté du cadran pour jouer : le côté plus facile, divisé en 4 grandes sections, le côté plus difficile divisé en 12 sections.
- Enfiler l'axe au centre du cadran de manière à ce qu'il dépasse du côté du jeu choisi, puis le tourner d'un quart de tour pour le bloquer.
- La barrette permet de poser le cadran debout ; elle se place du côté opposé à l'axe. Placer le premier crochet de la barrette dans l'une des encoches sur le bord du cadran, puis tordre légèrement le cadran pour fixer le second sur l'autre bord.



PRINCIPE DU JEU POUR 2 À 4 JOUEURS

- Placer le cadran de manière à ce que tous les joueurs puissent le voir.
- La flèche Super-Quizz est écartée du jeu ; elle n'est utilisée que pour la variante (voir plus loin).
- Mélanger les 25 flèches, puis former une pile. Peu importe la face visible.
- Le plus jeune joueur commence. Il pioche la première flèche magique et la retourne devant lui.
- En s'aidant de l'illustration, il répond à la question en montrant du doigt l'image associée sur le cadran.
- Il vérifie ensuite sa réponse en glissant la flèche sur l'axe et en la laissant tourner : la flèche indique alors automatiquement la bonne réponse. Magique, non ?
 - Si sa réponse était bonne, il gagne cette flèche et la pose à côté de lui ;
 - Si sa réponse était fautive, il remet la flèche sous la pioche, dans n'importe quel sens.
- C'est ensuite à son voisin de gauche de piocher une flèche...
- La partie se termine quand la pioche est vide. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de flèches à la fin de la partie.

Pour jouer seul

- Le principe du jeu est le même qu'à plusieurs :
 - Si l'enfant répond correctement, il place la flèche devant lui ;
 - S'il se trompe, il met la flèche de côté.
- Le jeu s'arrête dès que la pioche est vide.
- Pour chaque flèche devant lui, l'enfant marque 1 point.
- À chaque nouvelle partie, il essaye d'améliorer son score.

VARIANTE : LE SUPER-QUIZZ

(JEU D'OBSERVATION ET DE RAPIDITÉ POUR 2 À 4 JOUEURS)

Autre matériel nécessaire : 1 feuille de papier et 1 crayon pour marquer les points.

- Placer le cadran de manière à ce que tous les joueurs puissent le voir.
- Glisser la flèche Super-Quizz sur l'axe selon le côté du cadran choisi.
- Étaler les 25 flèches sur la table sans qu'elles se touchent. Peu importe la face visible.
- Le plus jeune joueur commence. Il fait tourner la flèche Super-Quizz sur le cadran en donnant un léger coup de doigt sur la pointe, vers la droite ou la gauche.
- Dès qu'elle s'arrête sur une section du cadran, tous les joueurs doivent, le plus vite possible, retrouver toutes les flèches correspondant à l'indication du cadran. Ils ont le droit de retourner les flèches pour voir ce qu'il y a au verso.
À chaque fois qu'un joueur pense avoir trouvé une flèche qui correspond, il la place devant lui, dans le bon sens.
Mais attention ! Il n'est pas permis de voler une flèche qu'un joueur a déjà placée devant lui.
- Quand les joueurs pensent qu'ils ont trouvé toutes les flèches correspondantes, ils s'arrêtent. Ils vérifient alors les réponses de chacun : Chaque bonne flèche rapporte 2 points, mais chaque mauvaise en fait perdre 1. En cas de contestation, le plus simple est de vérifier la réponse en plaçant la flèche sur l'axe, comme dans le jeu précédent.
- Les points sont inscrits sur la feuille de papier.
- C'est alors au joueur suivant de faire tourner la flèche Super-Quizz et la course reprend...
- La partie s'arrête quand il n'y a plus de flèches au milieu de la table. Le vainqueur est alors le joueur qui possède le plus de points.

NATHAN

Brevet : Jean-Baptiste Chaumette

Distribué par Jeux Ravensburger S.A. - Service Consommateurs - B.P. 60159 - 60111 Méru Cedex