



Nos propositions du 11 avril 2020

N° du jeu : 121702

Titre : Duplik ou anciennement Identik

But du jeu : Pour l'emporter, il n'est pas nécessaire de savoir dessiner : il suffit que votre œuvre réunisse plus de critères requis que celles de vos camarades, et à vous la victoire !



L'un des participants joue le rôle du maître d'œuvre. Sa mission : décrire une illustration rigolote en donnant aux autres joueurs autant de détails que possible. Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite. Une fois que le sablier s'est écoulé, les joueurs s'échangent leurs œuvres. Plus leurs croquis comportent de critères mentionnés sur la carte d'illustration, plus les participants remportent de points.

Tutoriel : <https://fr.asmodee.com/fr/games/duplik/>

Jouez une partie interactive du jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=QHDVs2ABn28>

En attendant de le louer, vous pouvez le jouer avec nos suggestions suivantes :

- **Prendre une image d'un livre, d'un magazine, d'une photo, d'un tableau** et jouer selon description ci-dessus (tutoriel, ou partie en ligne)
- **Objets familiers à dessiner** : sur une feuille de papier, le meneur de jeu note 5 objets de la vie courante, puis il les lit lentement à haute voix. Une fois le dernier mot lu, les joueurs doivent les dessiner sur une feuille dans un temps défini. Chaque objet dessiné donne un point. Vous pouvez durcir le jeu en rajoutant plus d'objets à dessiner.

Variante pour les plus jeunes : déposer 3 à 5 objets sur la table. Les joueurs les observent bien, puis quand tout le monde pense avoir mémorisé la liste des objets, on les recouvre d'un linge pour les cacher et chaque joueur les dessinent sur une feuille.

© Ludothèque La Cigale & la Fourmi

Ludothèque La Cigale et la Fourmi, Chemin du Devin 10, 1012 Lausanne

<https://lesludothequeslausannoise.ludothequelausanne.ch> lacigaleetlafourmi@ludothequelausanne.ch

Membre de la Fédération des Ludothèques Suisses (FLS) et de l'Association Vaudoise des Ludothèques (AVdL)

Nos propositions du 11 avril 2020

N° du jeu : 121633

Titre : Topologix

But du jeu : Un excellent jeu pour apprendre à se repérer dans l'espace

L'enfant prend une illustration et étudie la place de chaque animal. Puis il place sur son tableau les jetons animaux aux intersections correspondantes entre les positions (dessus, dessous, devant, derrière, dedans) et les éléments du décor (le rocher, l'arbre, la maison, le seau et le champignon). Puis il retourne la carte pour vérifier son travail.



En attendant de le louer, vous pouvez le jouer avec nos suggestions suivantes :

- **Trouve tous les « 5 D... »** : prendre une illustration d'un livre, une photo de famille ou autres et énoncer tous les objets, personnes, animaux... qui se trouvent soit dessus, dessous, devant, derrière, dedans...
ex :

Les nuages sont dessus les arbres ; le chapeau est dessus la tête...

Les bancs sont dessous les arbres...

Deux pots de fleurs sont devant le chariot...

La route est derrière les enfants...

La terre est dedans le pot ; 3 pots de fleurs sont dedans le chariot, l'eau est dedans l'arrosoir...



- **Décrire un tableau, une construction** : construire avec des objets du quotidien (jouets, lego, duplo, petits objets divers, nature morte avec des fruits et légumes...) en posant des objets dessus, dessous, devant, derrière et dedans. Ensuite, l'enfant devra nommer les pièces qui se trouvent dessus, dessous, devant, derrière, dedans...
- **Une suite du jeu ci-dessus** : Dans un premier temps, dessinez ou faites dessiner le tableau, la construction aux joueurs. Puis dans un deuxième temps, démonter le tableau, la construction et le joueur doit la reconstruire d'après le dessin.

© Ludothèque La Cigale & la Fourmi