



Nos propositions du 29 avril 2020



N° du jeu : 121224

Titre : Bla bla bla

But du jeu : Associez des cartes, raconter une histoire...

Déroulement du jeu :

Chacun reçoit 5 cartes, chaque joueur à son tour est juge et jette le dé. En fonction du résultat du dé, il y a 3 jeux différents.

- 1^{er} jeu : On associe une de ses cartes à la carte retournée par le juge. Chaque joueur justifie son choix et le juge décide qu'elle est l'association la plus pertinente.
- 2^{ème} jeu : Les joueurs choisissent 2 de leurs cartes, qu'ils associent à celle qui est retournée sur la table et inventent une histoire.
- 3^{ème} jeu Chaque joueur choisit une carte de son jeu qu'il pense le représenter le mieux et la pose sur la table face cachée. On mélange les cartes et le juge doit les attribuer à la bonne personne en justifiant ses choix. Ce jeu est très stimulant et très agréable à jouer !

Un jeu simple, amusant, riche et varié pour stimuler l'expression orale, la narration, l'argumentation, l'imagination et les cartes très nombreuses et très variées permet d'exploiter plein d'autres activités...

Tutoriel : : <https://www.youtube.com/watch?v=k23djHQoUSY>

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

Matériel : - images découpées dans des magazines, publicités, journaux...

- des objets de la maison
- feuilles de papier, crayons

- Tirer 3 images et chaque joueur à son tour invente une histoire avec ces images
- Chaque joueur sauf un, prend un objet, un livre, une image, un fruit, un légume... qui lui correspond ; tous ces objets sont déposés ensemble puis mis devant le joueur qui doit remettre le bon objet au bon joueur et dire pourquoi il pense que cet objet lui correspond. Chaque bon objet donne un point. Ensuite on change de joueur.

Inscrire son prénom sur un papier, le plier, les mélanger et chaque joueur tire un billet et dessine sur une feuille un objet qui correspond à la personne tirée ; ensuite on mélange les dessins sans les voir, on les retourne et les numérote du nombre des joueurs. Chaque joueur attribue un dessin à un joueur puis on compare et chaque joueur argumente la raison de son dessin pour tel joueur.

Par exemple : Paul dessine une fleur pour Jeanne ; Jeanne des Lego pour Rita ; Rita un chien pour Pierre ; Pierre une glace pour Paul.

© 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)