

<p style="text-align: center;">Jeu des familles</p> <p>But : Reconstituer le plus de familles possible. 4 joueurs maximum.</p> <p>Mélanger les cartes. Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Les autres, face cachée, forment la pioche. Le joueur qui commence demande une carte précise à un autre joueur (exemple : Maxime, dans la famille « Sensations » j'aimerais « le n°2 »). Si le joueur désigné a la carte demandée, il la lui donne, et le joueur dont c'est le tour continue en demandant une autre carte de la même façon. Si en revanche, le joueur désigné n'a pas la carte demandée, il le lui dit, et le joueur dont c'est le tour prend la première carte de la pioche. Puis c'est au joueur suivant.</p>	<p style="text-align: center;">Jeu de mimes</p> <p>But : Reconnaître un maximum d'émotions, sentiments ... mimés par les autres joueurs. Et réussir à son tour à leur en faire deviner.</p> <p>Les cartes sont mélangées. Le joueur qui commence pioche une carte et mime ce qu'il voit pour la faire deviner aux autres. Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé, il lève la main et attend d'être désigné (par le joueur mimant ou par le référent) pour partager son idée. S'il a raison, il remporte la carte et c'est à un autre joueur de mimer une nouvelle carte. Sinon, le tour continue jusqu'à ce que quelqu'un trouve la bonne réponse.</p> <p>Conseils : Commencer le jeu avec seulement quelques cartes représentant des émotions, sentiments ... assez</p>	<p style="text-align: center;">Jeu du lynx</p> <p>But : Être le plus rapide à repérer les cartes désignées. Avoir deux jeux de cartes. L'un constitue le plateau de jeu, l'autre la pioche.</p> <p>Mélanger les cartes du 1^{er} jeu. Les disposer face visible, dans tous les sens, au milieu du cercle de joueurs. Mélanger les cartes du 2^{ème} jeu et les mettre en une pile face cachée, cela forme la pioche. L'un des joueurs (ou le « référent ») prend une carte de la pioche et la pose face visible devant tous les joueurs. Chacun cherche à la retrouver le plus vite possible parmi toutes celles disposées au milieu. Dès qu'un joueur l'a repérée, il dit « trouvé » et pose sa main dessus. Vérifier qu'il s'agit de la bonne carte, si</p>
<p style="text-align: center;">Jeu de memory</p> <p>But : Trouver le plus possible de paires. Avoir 2 jeux de cartes.</p> <p>Mélanger les cartes des deux jeux ensemble puis les étaler face cachée au milieu du cercle de joueurs. Le premier joueur retourne au hasard deux cartes. Si elles sont identiques, il les remportent et recommence, sinon, il les retourne à nouveau et c'est au joueur suivant. La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient remportées.</p> <p>Conseil : Pour commencer et selon l'âge des joueurs, il est préférable de ne pas jouer avec toutes les cartes en même temps. On peut choisir des cartes de familles différentes, ou bien d'une même famille selon ce que l'on souhaite travailler.</p>	<p style="text-align: center;">Jeu de bluff</p> <p>But : Éviter d'accumuler 2 cartes d'une même famille devant soi. 4 joueurs max.</p> <p>Mélanger les cartes. Les distribuer aux joueurs (pas de pioche). Le 1^{er} joueur choisit une de ses cartes, et la tend face cachée à un autre joueur en lui annonçant ce que c'est : attention, il peut dire la vérité ou mentir. Le joueur recevant la carte a 3 possibilités :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il dit « c'est vrai » et retourne la carte. Si c'est bien ce qui était annoncé, le 1^{er} joueur pose la carte face visible devant lui, sinon c'est le joueur ayant reçu cette carte qui la pose face visible devant lui. ● Il dit « tu mens » et retourne la carte. Si le 1^{er} joueur avait menti, il pose la carte face visible devant lui, sinon c'est le 	
<p style="text-align: center;">Jeu de devinettes</p> <p>But : Deviner le plus possible de cartes et savoir en faire deviner le plus possible. 4 joueurs minimum. Un chronomètre ou un sablier.</p> <p>Les cartes sont mélangées et forment une pioche. Les joueurs se répartissent en 2 équipes. L'équipe 1 commence. Le chronomètre est lancé (exemple : 2 minutes). L'un de ses joueurs pioche une carte et tente de la faire deviner aux membres de son équipe. Attention, dans son discours, il ne doit pas utiliser des mots ayant la même racine que le mot principal (exemple : « inquiétude » pour « inquiet »). Ses coéquipiers donnent leurs idées au fur à mesure, tandis que l'équipe 2 garde le silence. Dès qu'ils donnent la bonne réponse, ils gagnent la</p>		

<p>oui, il la remporte, sinon la recherche se poursuit.</p> <p>Variante : A la manière d'un « kim vue », on peut disposer des cartes face visible au milieu des joueurs. Ils observent et mémorise l'ensemble, puis se cachent les yeux. Le référent retire secrètement une carte, voire peut disposer autrement celles restantes. Les joueurs observent à nouveau et tente de citer la carte disparue. Pour commencer, il est conseillé de prendre autant de cartes que l'âge des joueurs (exemple : 6 ans = 6 cartes).</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>éloignés les uns des autres pour plus de facilité. Au fur à mesure des parties, incorporer d'autres cartes permettant ainsi d'enrichir le vocabulaire. Pour les premières parties, il est préférable qu'un adulte explique le jeu et veille au bon déroulement, c'est le « référent ». Il peut aider les plus jeunes et/ou les plus timides à mimer ou deviner, et veille à ce que chacun participe. Par la suite, le « référent » peut être un enfant.</p>	<p>Variante : Si un joueur fait une demande, qu'elle n'aboutit pas mais que la carte qu'il prend dans la pioche est celle qu'il demandait, il annonce « bonne pioche ! » et son tour reprend.</p>
	<p>joueur ayant reçu cette carte qui la pose face visible devant lui.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il ne dit rien et regarde la carte secrètement. Puis il la tend face cachée à un autre joueur en faisant à son tour une annonce : il peut soutenir ce que le 1^{er} joueur a dit (que ce soit la vérité ou non), ou dire tout autre chose. <p>Attention, lors d'une manche, si les joueurs choisissent toujours la 3^{ème} possibilité, le dernier joueur recevant la carte doit se prononcer, sinon il perd forcément (tous les autres joueurs connaissent la carte).</p> <p>Le joueur qui perd une manche (qui pose la carte face visible devant lui) lance la manche suivante. Le premier joueur cumulant 2 cartes de la même famille face visible devant lui perd la partie.</p>	<p>Variante : Afin que les joueurs ne se focalisent pas uniquement sur les illustrations, on peut jouer avec un jeu illustré et un autre sans illustration.</p>
		<p>carte et le joueur en action en pioche une nouvelle et recommence. Ceci jusqu'à la fin du temps imparti. Puis c'est au tour de l'équipe 2. L'alternance se poursuit jusqu'à la fin de la pioche. L'équipe ayant remporté le plus de cartes gagne la partie.</p> <p>Conseil : Il est préférable de joueur à ce jeu lorsque les cartes sont déjà un peu connues des joueurs.</p> <p>Variantes : A 2 joueurs, il n'y a pas de compétition. A tour de rôle, ils tentent de faire deviner une carte à l'autre. A 3 joueurs, pas de chronomètre. Le joueur 1 pioche une carte et tente de la faire deviner, les joueurs 2 et 3 s'affrontent pour remporter la carte. Puis c'est au joueur 2 de faire deviner une carte, etc.</p> <p>.....</p>