



QUE TROUVERAS-TU DANS... LA TROUSSE DE DOC?

RÈGLES DU JEU

Aide Docteur La Peluche à remplir sa trousse de médecin pour qu'elle puisse rendre visite à ses patients. Trois façons de jouer pour plus de plaisir!

Avant de commencer, déterminez la façon de jouer avec laquelle vous souhaitez vous amuser.

-  **En groupe:** 2 joueurs et plus (comprend une version coopérative)
-  **À deux:** un contre un
-  **En solo:** défi personnel

3 façons
de jouer!



EN GROUPE

2 joueurs et plus

« La trousse de Docteur La Peluche contient... »

BUT DU JEU

Réussir à nommer dans l'ordre tous les éléments qui ont été placés dans la trousse.

PRÉPARATION

1. Mélangez les 24 cartes et disposez-les sur la table en une pile, face cachée.
2. Placez la trousse au centre de la table (les 2 cartes dos à dos).
3. Déterminez au hasard le joueur qui jouera le premier.
4. Chaque joueur joue à tour de rôle.
5. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT

1. Le premier joueur commence en disant la phrase : « La trousse de Docteur La Peluche contient... »
2. Il prend la carte sur le dessus de la pile, la montre à tous et nomme l'élément à haute voix.
3. Il place ensuite la carte dans la trousse, face cachée.
4. Chaque tour de jeu se déroule de la même façon. Le joueur récite la phrase, énumère les éléments placés précédemment dans la trousse et finit en nommant la nouvelle carte.

Plus la trousse se remplit et plus il devient difficile pour les joueurs d'énumérer tous les éléments dans l'ordre sans se tromper.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur n'est plus capable de réciter la séquence correctement, il arrête de jouer. La partie prend fin lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur ou que toutes les cartes sont épuisées.

VERSION COOPÉRATIVE

Dans cette version, les joueurs ne sont pas éliminés. Lorsqu'un joueur n'est plus capable de réciter la séquence, son voisin de gauche lui vient en aide. S'il est incapable de l'aider, c'est au joueur situé à sa gauche de l'aider à son tour. Et ainsi de suite jusqu'à ce que la séquence soit exacte. Le joueur qui a récité la séquence correctement prend une nouvelle carte et poursuit le jeu.

FIN DE LA PARTIE COOPÉRATIVE

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus un seul joueur capable de réciter la séquence correctement ou que toutes les cartes sont épuisées.

LA TROUSSE DE DOCTEUR LA PELUCHE CONTIENT...



À DEUX

Un contre un

« Ta trousse contient... »

BUT DU JEU

Mémoriser le plus grand nombre de cartes issues de la trousse du joueur adverse.

PRÉPARATION

1. Mélangez les 24 cartes et disposez-les sur la table en une pile, face cachée.
2. Chaque joueur prend une trousse et la place devant lui.
3. Déterminez au hasard le joueur qui jouera le premier.
4. Chaque joueur joue à tour de rôle.

DÉROULEMENT

1. Chaque joueur prend 3 cartes et les montre à son adversaire pour qu'il les mémorise.
2. Lorsque les joueurs ont bien mémorisé les 3 cartes de leur adversaire, ils doivent dire la phrase suivante : « **Je sais ce que ta trousse contient.** » Chaque joueur dépose alors ses 3 cartes sous sa trousse de carton, face cachée.
3. Le premier joueur nomme les cartes de son adversaire en commençant sa phrase par : « **Ta trousse contient...** »
Note : L'ordre des cartes n'a pas d'importance.
4. Le joueur s'empare de toutes les cartes qu'il a bien nommées et forme une pile à côté de sa trousse.
5. C'est ensuite au tour du joueur adverse de nommer les cartes de son adversaire en commençant son tour de jeu avec la même phrase.

CARTES OUBLIÉES

Il peut arriver que ton adversaire oublie une carte ou qu'il se trompe en nommant une mauvaise carte. Dans ce cas, tu conserves chaque carte qu'il n'a pas nommée et les place dans ta pile à côté de ta trousse.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque toutes les cartes sont épuisées. Le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes est couronné vainqueur.

Pour augmenter le degré de difficulté, les joueurs peuvent augmenter le nombre de carte à mémoriser.

EN SOLO

Défi personnel

« La trousse de Docteur La Peluche contient... »

BUT DU JEU

Réussir à nommer dans l'ordre tous les éléments que tu auras placés dans la trousse.

PRÉPARATION

1. Mélange les 24 cartes et dispose-les sur la table en une pile, face cachée.
2. Place la trousse devant toi (les 2 cartes dos à dos).

DÉROULEMENT

Débute en disant : « **La trousse de Docteur La Peluche contient...** » Prends la carte sur le dessus de la pile, nomme l'élément et place la carte dans la trousse, face cachée.

Chaque tour de jeu se déroule de la même façon. Récite la phrase, énumère les éléments placés précédemment dans la trousse et finis en nommant la nouvelle carte.

POUR VALIDER TES RÉPONSES

Avant de réciter la phrase, prends les cartes de la trousse dans ta main en prenant soin de garder les illustrations cachées. Au fur et à mesure que tu récites les éléments de la trousse, retourne la carte **en dessous** de ta pile et regarde-la afin de valider ta réponse. Refais ensuite une pile dans la trousse.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque tu n'es plus capable d'énumérer correctement les éléments de la trousse ou que tu as épuisé toutes les cartes. Tu gagnes lorsque tu améiores ton résultat d'une partie à l'autre.

AMUSE-TOI!



PETIT COIN PÉDAGOGIQUE

Voici quelques trucs à donner à l'enfant pour optimiser ses compétences à mémoriser. Ces suggestions le stimuleront à apprendre tout en s'amusant!

La mémoire est une faculté qui peut être sollicitée de plusieurs manières. Les éléments qui entrent dans notre mémoire sont perçus grâce à nos cinq sens. Les éléments mémorisés doivent être bien organisés et classés dans notre mémoire pour assurer un rappel efficace des souvenirs. C'est pourquoi il est important de montrer à l'enfant, dès son jeune âge, à utiliser sa mémoire efficacement.

Pour ce faire, on peut lui montrer à utiliser les stratégies suivantes pour mettre une information en mémoire :

- 1. Utiliser un ou plusieurs des cinq sens :** relier un élément à plusieurs sens favorise un meilleur rappel;
- 2. Organiser les informations à mémoriser en catégories;**
- 3. Se faire une histoire** avec les informations à mémoriser;
- 4. Se faire une chanson** dans laquelle on substitue les informations à mémoriser aux paroles originales.

Prenons un exemple où l'enfant a les 4 cartes suivantes à mémoriser : ordinateur, tube de dentifrice, stéthoscope et livre.

1. Utiliser un ou plusieurs des cinq sens :

- **La vue :** Proposez à l'enfant d'imaginer Docteur La Peluche assise devant son ordinateur avec son stéthoscope autour du cou, un tube de dentifrice dans une main et un livre dans l'autre. (Poussez-le même à vous dire la couleur du livre.);
- **L'ouïe :** Demandez-lui de penser au son du cœur qui bat dans le stéthoscope ou au son des touches enfoncées d'un clavier. Profitez-en pour lui demander de répéter à voix haute les mots dans l'ordre plusieurs fois;

- **Le goût :** Lorsque c'est possible, demandez à l'enfant de penser à ce que goûte l'élément à mémoriser. Dans ce cas-ci, c'est possible de penser au goût du dentifrice;
- **L'odorat :** Au passage, amenez l'enfant à réfléchir à ce que sent du dentifrice;
- **Le toucher :** Lorsque c'est possible, amenez l'enfant à imaginer la texture lisse du livre ou encore la sensation de froid du stéthoscope.

2. Organiser les informations à mémoriser en catégories :

- > Stéthoscope + Loupe = outils
- > Dentifrice + Cotons-tiges = hygiène

3. Se faire une histoire :

Docteur La Peluche se brosse les dents en lisant un livre assise devant son ordinateur.

4. Se faire une chanson :

Remplacez les paroles d'une chanson connue par les éléments que l'enfant doit mémoriser. Plus l'enfant apprécie la chanson, plus efficace sera le rappel.



* Important! Ce qui importe avant tout, c'est la qualité des associations qui sont faites entre les différentes informations. L'enfant n'est pas toujours habile à trouver les choses qui vont bien ensemble. Il faut les lui apprendre en lui donnant des exemples pendant qu'on joue avec lui.

* Attention! Le jeu doit d'abord et avant tout rester une activité plaisante et divertissante. Au départ, il est recommandé de fixer des objectifs de jeu faciles pour l'enfant afin qu'il reste motivé, et les rendre plus difficiles petit à petit. Pour respecter l'enfant dans son développement, il est recommandé de donner quelques trucs ici et là à l'enfant et de ne pas lui en imposer trop. Quelques trucs montrés lors d'une partie peuvent déjà faire une grosse différence!

