

# Kelbazar! junior

## Des formes géométriques en bois... pour développer votre créativité et votre imagination.

Age : dès 5 ans  
 Nombre de joueurs : 3 à 6  
 Durée : 20 minutes



### Matériel :

120 jetons classés en 3 catégories : jouets (cartes sur fond jaune), objets (cartes sur fond rouge) et animaux (cartes sur fond vert), un sac destiné à recevoir ces jetons, un sac contenant 19 formes en bois et 1 cordelette.

### But du jeu :

Faire deviner aux autres joueurs les éléments dessinés sur des jetons en utilisant des formes en bois et une cordelette.

### Préparation du jeu :

Disposer les 19 formes géométriques + la ficelle sur la table.

Chaque joueur pioche 1 jeton dans le sac ; après l'avoir regardé, il le pose face cachée devant lui sans le montrer aux autres joueurs.

### Déroulement du jeu :

**Attention :** tout au long de la partie, il est interdit de mimer ou de parler.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence : il doit faire deviner aux autres joueurs ce qui est dessiné sur son jeton. Pour les aider dans leur recherche, il énonce la catégorie du jeton (animal, objet ou jouet). La manche démarre

Le joueur utilise les formes en bois et la cordelette afin de représenter l'élément dessiné sur son jeton. Les autres joueurs doivent deviner ce dont il s'agit.

(**A noter :** le joueur peut changer autant de fois qu'il le veut de façon de représenter sa figure ; les autres joueurs peuvent donner autant de réponses qu'ils le veulent)



### • L'élément dessiné sur le jeton a été trouvé !! :

- Celui qui réalisait la figure, retourne le jeton deviné et le place face découverte devant lui : il a gagné un point.
- Le joueur qui a trouvé la bonne réponse retourne également son jeton et le place devant lui face découverte : il a lui aussi gagné un point.
- Chacun des deux joueurs pioche un nouveau jeton, le regarde et le pose face cachée devant lui.

Les formes géométriques utilisées sont alors remises avec les autres et à nouveau disponibles pour un nouveau tour de jeu.

C'est maintenant au joueur suivant de réaliser sa figure afin de la faire deviner.

Et ainsi de suite...

### • L'élément dessiné sur le jeton n'a pas été trouvé !! :

Le jeton non trouvé est mis de côté dans la boîte et le joueur pioche une nouvelle carte dans le sac.

Les formes utilisées sont alors remises avec les autres et à nouveau disponibles pour un nouveau tour de jeu.

C'est maintenant au joueur suivant de réaliser sa figure afin de la faire deviner.

Et ainsi de suite...

### NB :

- A son tour de jeu, un joueur pourra au choix : faire deviner son jeton ou l'échanger (il le remet dans le sac et en pioche 1 autre). Dans ce dernier cas, il ne fera pas deviner de jeton lors de ce tour.
- Pour les plus grands, on peut ne pas énoncer la catégorie.

### Qui gagne ?

Le nombre de points correspond au nombre de jetons retournés devant chaque joueur :

**A 5 joueurs :** le 1<sup>er</sup> qui atteint 5 points gagne la partie

**A 4 joueurs :** il faut atteindre 6 points

**A 3 joueurs :** il faut atteindre 7 points

S'il y a égalité entre deux joueurs, la partie continue jusqu'à ce qu'il y ait un écart de points.

### Version plus facile

Afin de faciliter le jeu, nous proposons une variante à la règle précédente:

- A chaque tour de jeu, au lieu de ne prendre qu'une seule carte dans le sac, les joueurs piochent 3 cartes, choisissent celle qu'ils veulent faire deviner et remettent les deux autres cartes dans le sac.