

DEVINE QUOI (ZEBRA – règle reconstituée)

Jeu d'expression gestuelle et vocale.

2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Contenu

25 cartes bleues (mimes)

25 cartes rose-orange (sons)

Règle du jeu

But du jeu

Etre le premier à gagner 10 cartes.

Préparatifs du jeu

Les 2 tas de cartes sont mélangés et placés, en tas et face cachée, au milieu de la table.

Le jeu

Le plus jeune commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il tire une carte et la regarde discrètement.

Il doit faire deviner aux autres ce qui est représenté sur la carte (il peut y avoir plusieurs interprétations possibles pour un même dessin). C'est au joueur de décider si la réponse donnée par un des autres joueurs correspond à l'image.

Suivant la couleur de la carte, le joueur devra mimer ou émettre un son.

Si un joueur donne la bonne réponse, le joueur dont c'est le tour, garde la carte.

S'il n'y a pas de bonne réponse, la carte est remise sous la pile.

Fin de la partie

Elle se termine quand un joueur a atteint nombre de cartes fixés. Il est le gagnant.

Variantes suggérées

. décider d'un autre nombre de cartes à gagner (moins pour une partie plus rapide, plus pour une plus longue) ;

- ajouter des jetons : ils iront au joueur ayant donné la bonne réponse ; dans ce cas, il y aura 2 gagnants : le gagnant "cartes" et celui des jetons ;

- ne jouer qu'avec les mimes ou qu'avec les sons.

!!! Accepter les réponses avec souplesse surtout avec les plus jeunes et tenir compte de la participation de joueurs d'âges différents.