



Bodyfun aime

bouger, toucher,
manipuler...

Il est intelligent
avec son corps.



danseuse



ballon



marteau



vélo



Mélofun aime

chanter, siffler, jouer d'un
instrument de musique...

Il est intelligent avec les
sons et la musique.



chef d'orchestre



guitare



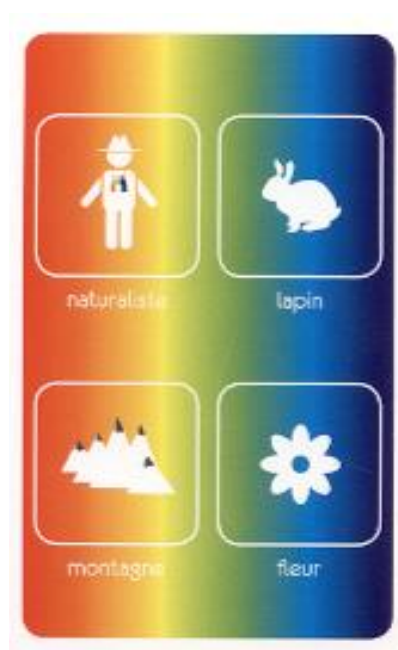
radio



partition







LES DUOS GAGNANTS

Formez 2 pioches : 1 pioche avec les 8 Octofun et l'autre avec le reste des cartes.

A tour de rôle, chacun retourne 1 carte de la pioche Octofun puis réalise le défi de l'Octofun pioché :

Bodyfun : pioche 3 cartes et fais-les deviner aux autres par le mime.

Mélofun : pioche 1 carte puis chante-la.

Funégo : pioche 1 carte et donne 3 qualités de cet élément.

Multifun : pioche 3 cartes, crée 1 phrase reprenant les 3 éléments, fais-la circuler de bouche à oreille et compare la phrase de début à celle de fin.

Alphafun : pioche 1 carte et raconte une histoire drôle ou une expérience avec cet élément.

3Dfun : pioche 3 cartes et fais-les deviner aux autres en les dessinant (pour les adultes : les yeux fermés).

Mathifun : pioche 3 cartes et trouve l'intrus parmi ces 3 cartes (explique).

Variante plus simple : trouver un point commun aux 3 cartes.

Vitalfun : pioche 1 carte et donne 1 lien avec la nature.

JE VOIS

Réalisez une pile avec les cartes faces cachées.

Le 1^{er} joueur retourne la 1^{ère} image, prononce le mot puis la remet face cachée et la donne à son voisin. Le suivant doit retrouver le 1^{er} mot (il vérifie si c'est correct en retournant la carte). S'il se trompe, il est éliminé. Sinon il pioche la carte suivante, la nomme puis recache les 2 images dans l'ordre et passe la pile à son voisin. Et ainsi de suite.

OCTOFUN MÉMO

Étalez toutes les cartes faces cachées sur la table et choisissez chacun une couleur.

Le jeu consiste à retourner, à tour de rôle, 2 cartes à la fois et de garder celles de la couleur choisie. Si les 2 cartes sont de la même couleur, le joueur garde la main. Le gagnant est le premier qui a rassemblé les 5 cartes de la même couleur.

Variante : chacun choisit 2 couleurs (ou + en fonction du nombre de joueurs) et le gagnant est le premier qui a rassemblé le maximum de séries complètes.

BOOSTE TA MÉMOIRE

Battez les cartes et déposez-en un certain nombre au milieu (p.ex. : 6).

Regardez-les bien puis retournez-les faces cachées. Tous les joueurs essaient alors de se souvenir de chaque carte en notant sur une feuille de papier le nom de chaque carte dans l'ordre. Vérifiez en retournant les cartes (1 point par bonne réponse). Au tour suivant, 1 carte supplémentaire est ajoutée de suite (7 puis 8...).

Propositions:

Propositions :
Chaque joueur explique la façon
dont il a retenu cette série de
cartes. Ce qui est rigolo, c'est de
constater comment une même

série est mémorisée de manière
différente par chacun.

On peut imposer un temps via le sablier ou un chrono pour observer et/ou pour noter les réponses.

RACONTE-MOI UNE HISTOIRE

Mélangez les cartes et posez-les au centre faces cachées.

Le 1^{er} joueur pose la 1^{ère} carte au centre face visible et commence une histoire reprenant l'élément de la carte.

Le 2^{ème} joueur retourne la 2^{ème} carte et continue l'histoire. Et ainsi de suite.