



À la découverte des symboles

Contenu d'un jeu :

- 40 cartes
- Environ 25 objets possédant des pièces mécaniques en lien avec les cartes

Nombre de joueurs : de 2 à 5

RÈGLES DU JEU

1. Les joueurs manipulent brièvement les objets pour se familiariser avec leur fonctionnement. Elles et ils observent les pièces qui les composent tout en regardant les symboles sur les cartes afin d'activer leur mémoire visuelle. Les joueurs échangent leurs découvertes avec leurs coéquipiers.
2. Après quelques minutes, on place les objets au centre du jeu.
3. On distribue un nombre égal de cartes aux joueurs. Chacune et chacun les dispose devant soi afin de voir les symboles et les mots. Les cartes restantes sont mises de côté.
4. On choisit au hasard la personne qui devra commencer.
5. La première choisit un objet qui contient l'un des symboles représentés sur l'une de ses cartes. Il explique le lien entre la carte et l'objet afin que les autres joueurs puissent vérifier si son choix est bon. Si tel est le cas, la personne retourne sa carte (face sur la table) et place l'objet par-dessus. Si le choix n'est pas exact, elle remet l'objet au centre et retourne sa carte. On continue le jeu jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objet au centre. Lorsqu'une carte est retournée, elle ne peut plus être jouée.
6. Lorsqu'il n'y a plus d'objet au centre du jeu, il est possible de voler ceux des autres joueurs afin de retourner toutes les cartes qu'une personne possède.
7. La personne qui gagne est celle qui aura le plus grand nombre d'objets, une fois toutes les cartes retournées.

Les buts du jeu sont :

- de s'approprier le langage de la mécanique;
- d'associer un symbole à une pièce d'un objet;
- de comprendre le fonctionnement des objets courants.

Suggestion d'objets pour le jeu « À la découverte des symboles »

- Épingle pince-notes
- Pince-notes noir
- Petite lampe de lecture
- Bouteille (format voyage)
- Ruban correcteur (à poulies-courroie)
- Ruban correcteur (à engrenages)
- Bâton de colle
- « *Slinky* »
- Porte-papier de toilette
- Poinçon
- Dévidoir de ruban adhésif
- Tampon encreur (dates) ou ouvre-boîte
- Cuillère à crème glacée (deux modèles avec mécanisme)
- Petit rouleau de peinture ou coupe-pizza
- Ciseaux
- Stylo (avec poussoir et bout qui visse)
- Clé à molette ou serre en C
- Espaceur à corde à linge
- Dégrafeur
- Pince à salade ou à glace
- Mousqueton
- Tire-bouchon
- Élastique
- Arrêt de porte
- Porte-clés mousqueton