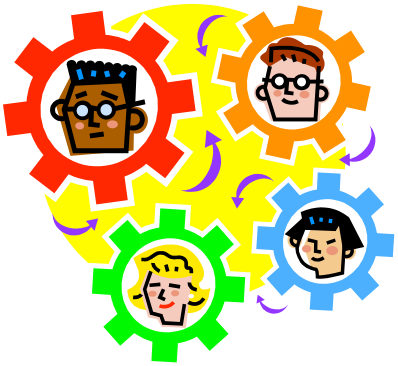


À la découverte des objets

Contenu d'un jeu :

30 cartes
10 à 14 objets possédant des pièces mécaniques en lien avec les cartes

RÈGLES DU JEU

1. Les joueurs manipulent brièvement les objets pour s'approprier leur fonctionnement. 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 et chacun les dispose devant soi afin de voir les symboles et les mots.

4. On choisit au hasard le joueur qui devra commencer.

5. Le premier joueur choisit un objet qui contient l'une des pièces représentées 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, le joueur retourne sa carte (face sur la table) et place l'objet par-dessus. Si le choix n'est pas exact, il 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.

6. Lorsqu'il n'y a plus d'objet au centre du jeu, il est possible de voler ceux des autres.

7. Le vainqueur est celui qui aura le plus grand nombre d'objets, une fois toutes les cartes jouées.

Les intentions 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 que nous utilisons.