

AGE
6+

2-4 joueurs

L'APPRENTI-SAGE RÈGLES DU JEU

But: Le jeu prend fin lorsqu'un joueur (ou une équipe) se mérite cinq diplômes (ou cartes questions, une de chaque catégorie) plus 10 lauriers.

Préparation : Chaque joueur reçoit 2 jetons de la même couleur. Un jeton sert de « jeton de droit de parole » JDP, l'autre jeton est placé sur la une case départ (flèche).

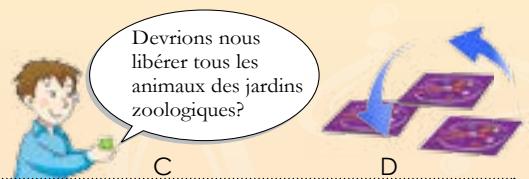


VERSION I: Le jeu avec les cartes— images drôles

Étape 1: Distribuez 5 cartes images à chaque joueur et lancez les dés pour avancer par addition ou soustraction. Le joueur à votre gauche agit comme meneur de jeu ou juge pour la joute. Il prend la carte-question de la couleur indiquée par la case choisie et la lit à haute voix (croquis C).



Étape 2: Tous les joueurs (sauf le juge) déposent face cachée une de leurs cartes images pour faire un lien ou raconter une histoire en relation avec la question posée. Ensuite les cartes-images déposées sont mêlées (D) de sorte que le juge ne reconnaisse point à qui appartient chaque carte.



Étape 3: Maintenant, le juge ouvre les cartes images et choisit celle qui s'applique le plus à la question en expliquant sa préférence. Le joueur à qui appartient la carte image gagne la carte-question (qui lui sera remise à la fin de l'étape 4) et un laurier (F). De plus, si ce joueur réussit à raconter son histoire en rapport avec la question il se mérite un laurier additionnel, sans toutefois répéter ce que le juge a dit.



Étape 4: Finalement, C'est au tour des autres joueurs de s'exprimer sur leur carte-image et se mériter chacun un laurier en racontant leur histoire en lien avec la question posée (G). À la fin de la joute les cartes-images utilisées sont remises au bas du paquet des cartes-images.




Enf du jeu: Le jeu continue en répétant les étapes 1-4 jusqu'à la fin, chaque joueur assumant le rôle de juge à son tour. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur (ou une équipe) se mérite cinq (5) cartes, une de chaque catégorie) plus 10 lauriers (H).



Option: On peut choisir aussi d'avoir un meneur de jeu juge indépendant (un enseignant ou un parent), et adapter les règles avec des jeunes enfants (gagner avec 3 cartes et 5 lauriers, donner plus de temps).

Pénalité: 2 lauriers pour interrompre ou contester sans raison.

Cases spéciales: Flèche () c'est la case départ. Celui qui atterrit de nouveau reçoit 1 laurier et rejoue. Sigma (Σ) la lettre grecque pour Sagesse : Choix de catégorie

POUR 2 JOUEURS SEULEMENT

À l'étape no. 2 le juge ajoute sans les voir deux autres cartes-images du paquet face cachée pour être mêlées à la carte-image déposée. Ensuite le juge dévoile les trois cartes et fait son choix. Mais le premier joueur peut toujours se mériter un laurier s'il justifie le lien de sa carte-images sans répéter.

VERSION II : DROIT DE PAROLE!

(Jeu avec les cartes indices et les jetons droit de parole; sans cartes images)

Étape 1 : Après avoir lancé les dés et choisi une case, le juge prend une carte-question, la lit à haute voix en nommant la couleur. 2 possibilités selon la couleur de la carte-question:



C1. Si la couleur est rouge, bleu, jaune ou vert, donc une question qui admet une réponse par oui ou pas non, les joueurs (sauf le juge) doivent dans le délai de 15 secondes 1) placer leur jeton « droit de parole » (JDP) sur la planche et 2) déposant l'une de leur carte de position, indice de réponse, CIR : Oui, Non ou Ça dépend face cachée devant,

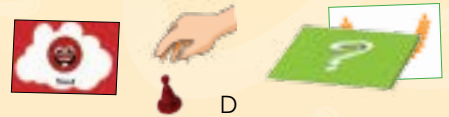


OU

C2. Si la carte question est de couleur grise, les joueurs déposent simplement leur jeton droit de parole (JDP) sur la planche (la carte-question de couleur grise admet une variété de réponses autres que par OUI ou par NON); on n'utilise pas les cartes indices (CIR).



Étape 2. Maintenant, le juge relit à haute voix la question et le joueur qui s'est déplacé dévoile sa CIR, reprend son JDP et a 10 secondes pour répondre selon sa CIR en justifiant d'une explication pour gagner la carte question et 1 laurier.



Étape 3: Ensuite c'est au tour des autres joueurs de montrer leur CIR. Attention: Seuls les joueurs avec des cartes de position CIR différentes de celle du premier joueur continuent. Le premier à reprendre son jeton JDP a priorité pour répondre à la question en justifiant selon sa CIR (F). S'il réussit dans la limite du temps (15 secondes), il gagne un laurier. S'il échoue il perd 1 laurier.



Étape 4: Finalement, lorsque tous les joueurs se sont prononcés, le juge roule un dé et en comptant de gauche à droite selon le chiffre indiqué, lui même y compris, identifie le joueur qui aura la chance de gagner un laurier s'il réussit à ajouter une réponse différente à celle déjà données (G).



Enf du jeu: Le jeu prend fin lorsqu'un joueur (ou une équipe) se mérite cinq (5) cartes-questions, une de chaque catégorie plus 10 lauriers (H).



Version 3: Cette version par ÉCRIT, sans juge (avec crayons et papiers)

Étape 1 : Le premier joueur qui s'est déplacé, prend la carte correspondante à la case, la lit à haute voix. Tous les joueurs écrivent secrètement leur réponse sur une feuille.

Étape 2 : Maintenant, tous les joueurs à tour de rôle en commençant par le joueur à gauche du premier joueur, donc le premier joueur en dernier, lisent leurs réponses. Les réponses des joueurs semblables à celle du premier joueur sont éliminées. Toutes les autres réponses justifiées se méritent chacune 1 laurier. Le premier joueur gagne 1 laurier et la carte.



Étape 3 : Option Bonus : Tous les joueurs votent sur la meilleure réponse (drôle ou géniale) en écrivant secrètement le nom de la personne sur un papier . La réponse qui se trouve la meilleure selon le vote du groupe gagne 1 laurier additionnel. Une consigne: Un joueur ne peut pas voter pour sa propre réponse.

Copyright George Ghanotakis, Ph.D.
2016 Institut Philos.
www.institutphilos.com

Published 2016 by DC Canada Education
Publishing & Institut Philos
www.dc-canada.ca