

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Devine à Quoi Je Pense

Pour 2 - 4 joueurs, 6 ans et plus  
Jeux Ravensburger®  
Licence: Theora Design  
Concepteur: Horst Laupheimer

## Contenu:

1 Planche de Jeu  
20 marqueurs de couleur  
1 boîte de dé secrète contenant un dé à chiffre  
et un dé à couleurs

Ce jeu met au défi les joueurs de décrire rapidement et fidèlement des objets en n'utilisant que des mots - aucun langage corporel ou signe n'est permis!

## But du jeu

Les joueurs tentent de deviner l'objet décrit par le joueur. Le premier à deviner correctement place un marqueur sur cet objet. Le premier joueur à avoir deviné correctement 5 objets gagne la partie.

## Pour les jeunes joueurs

Avant de commencer à jouer, demandez au joueur de nommer chacune des images de la planche de jeu pour vous assurer que tous les enfants sont familiers avec les objets montrés.

Pour que chacun des joueurs sache comment retrouver le carré ou l'image appropriée, faites une pratique de lancer de dés en utilisant la boîte de dé secrète. Un débutant qui obtient "rouge" et "4" sur les dés peut initialement avoir besoin de tracer les lignes avec son doigt, de l'extérieur du plateau vers l'intérieur pour déterminer que l'image indiquée est le chapeau ou l'escargot, dépendemment la face du plateau de jeu utilisée. Lors d'une vraie partie, ceci doit être accompli avec les yeux seulement!

## Préparation du jeu

Décidez de la face de la planche de jeu à utiliser. Chaque joueur choisit 5 marqueurs de la même couleur.

## Jeu #1

Le joueur le plus âgé commence. Le jeu procède ensuite dans le sens horaire.

Lancez les dés dans la boîte de dés secrète sans montrer le résultat aux autres joueurs, regardez ensuite sur la planche de jeu pour déterminer l'image correspondante. Conseil: Balayez toute la planche de jeu avec vos yeux pour ne pas que les joueurs devinent simplement dû à la direction de votre regard!

Décrivez maintenant l'objet montré, en marquant une pause après chaque phrase d'indice jusqu'à ce qu'un des joueurs ait correctement deviné l'objet.

Exemple: Vous obtenez aux dés le chiffre 3 et la couleur orange et vous devez décrire la fourchette. Voici ce que vous pourriez dire:

- Vous m'utilisez pendant les repas
- Vous ne pouvez pas me manger, mais sans moi, vous ne pouvez pas manger de spaghetti.
- Les adultes ont autant besoin de moins que les enfants.
- Je peux être fait de métal ou de plastique.
- Vous pouvez habituellement me retrouver dans un tiroir de la cuisine.
- Je suis pointu à une de mes extrémités.

Le premier joueur à deviner la fourchette place son marqueur sur cette image. Félicitations!

Si vous êtes à la gauche (sens horaire) du premier joueur, c'est maintenant à votre tour. Lancez les dés et décrivez l'image indiquée. Les joueurs doivent de nouveau deviner correctement ce que vous tentez de leur décrire.

Il est possible qu'un ou plusieurs joueurs obtiennent la même image à faire deviner au cours d'une même partie. Si vous lancez les dés et devez faire deviner une image qui a déjà un marqueur dessus, décrivez cette image de nouveau en tentant de penser à de nouveaux indices pour que ce ne soit pas trop facile pour les autres joueurs!

## Fin du jeu 1

La partie prend fin quand un joueur a placé tous ses marqueurs. Ce joueur est le gagnant.

## Jeu 2

C'est la version du jeu qui présente le plus grand défi et qui demande le plus de retenue. Si votre proposition est incorrecte, vous ne pouvez pas deviner de nouveau pendant ce tour. Vous n'avez qu'une seule chance par tour!

Conseil: Ne dites pas votre proposition tant que vous n'êtes pas certain qu'elle est correcte.

Si tous les joueurs ont fait des propositions incorrectes, le joueur dont c'était le tour place son marqueur sur l'image recherchée et lance les dés de nouveau.

## Fin du jeu 2

Comme dans le jeu 1, le premier joueur à avoir placé ses 5 marqueurs gagne.

## Une note pour les personnes effectuant la supervision

"Devine à quoi je pense" est conçu pour développer les habiletés de langage chez les enfants de 6 ans et plus. À travers le jeu, ils apprendront à reconnaître les attributs et les usages des objets montrés et développeront leur capacité à décrire les choses.

Si vous voyez qu'un des joueurs a de la difficulté à trouver une phrase pour décrire une image, vous pouvez l'aider en proposant quelques suggestions:

### Par exemple:

**Lieu** - À quel endroit le trouve-t-on habituellement? Dans la maison? À l'extérieur? À l'école?

**Apparence** - Est-ce que c'est rond? Plat? Pointu? Coloré?

**Usage** - Est-ce qu'on l'utilise pour transporter des choses? Est-ce qu'on voit avec?

**Composition** - Est-ce c'est fait en papier? Bois? Métal?

**Qui l'utilise** - Est-ce qu'un menuisier l'utilise? Un voyageur? Est-ce que c'est quelque chose que tout le monde utilise?

**Taille et poids** - Est-ce que c'est gros? Petit? Lourd? Léger?

**Temps et saison** - Est-ce qu'on le voit habituellement le matin? En été?

**Toucher** - Est-ce que c'est rugueux? Lisse? Ondulé? Poilu?

**Rime** - Qu'est-ce qui rime avec le mot? Ça sonne comment?

Vous trouverez nombre de variations dans la façon dont les enfants de différents âges approchent le jeu. Les enfants plus jeunes feront des descriptions directes tandis que les enfants plus âgés peuvent faire preuve de plus d'imagination, créant des rimes, des jeux de mots et des expressions à double sens. Si votre groupe est composé de jeunes de différents âges, nous vous proposons de ne donner que 4 marqueurs aux plus jeunes et 5 aux plus âgés.

© 1988 par Otto Maier Verlag  
Ravensburg

The logo for Ravensburger, featuring the brand name in white text on a blue triangular background.