

Le Carnaval des Mots

À partir de 6 ans. De 2 à 4 joueurs.

Durée d'une partie : 20 minutes pour un thème.

Jeu de vocabulaire avec cinq thèmes : école, jardin, maison, nourriture, saison & météo.

Les Défis

Cartes utilisées : cartes Lettre et cartes liées à un thème ou à une catégorie (définitions, images ou mots).

But du jeu : gagner le maximum de cartes Définitions et/ou Images/Mots.

Principe :

On mélange les cartes Lettre et on les pose aléatoirement sur la table, les cartes ayant le même fond coloré (soit A à M, soit N à Z).

On jouera soit par thème (cartes Définitions et Images/Mots) ou par catégorie (cartes Définitions ou Images/Mots)

On mélange les cartes choisies, qu'on distribue de manière égale entre les joueurs.

Le joueur dont le prénom commence par un A ou un N (ou celui qui en est le plus proche) lance le premier défi. Il annonce le thème si on joue par catégorie.

Cartes Définitions : il lit une des définitions.

Cartes Images/Mots : il invente une définition pour une image ou un mot.

Les autres joueurs doivent taper sur la lettre initiale du mot à trouver (exemple : P pour préau).

Le joueur ayant tapé le plus rapidement sur la bonne lettre annonce le mot qu'il pense être la solution.

S'il a raison, il gagne la carte Défi.

Sinon, si un autre joueur a tapé sur cette même lettre, c'est à son tour de proposer un mot.

Si personne n'a trouvé la réponse, la carte est mise de côté.

Quand toutes les cartes Défi mises en jeu ont été données (ou mises de côté), le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défi gagne la partie.

Mots, Mimes et Charades

Cartes utilisées : cartes Images/Mots et cartes Lettre.

But du jeu : identique aux Défis.

Principe :

C'est le même principe que les Défis, mais, pour faire deviner le mot, il faut cette fois-ci, soit le mimer, soit donner 3 à 5 mots (pas de la même famille), soit faire une charade.

Les Détectives

Cartes utilisées : cartes Images/Mots.

But du jeu : deviner le mot en posant des questions à réponses oui/non.

Principe :

On mélange les cartes Images/Mots et on les pose en pile. Puis un joueur prend une carte dans la pile, pas forcément la première, annonce le thème et choisit secrètement un mot ou une image.

Les autres joueurs, à tour de rôle, lui posent des questions à réponses oui/non afin de deviner le mot.

Quand la réponse à la question d'un joueur est « oui », ce joueur peut reposer une

question.

Si la réponse est « non », c'est au tour d'un autre joueur de poser des questions.

Le premier joueur à deviner le mot gagne la carte. Et c'est au tour du joueur suivant de piocher une carte...

Le joueur qui remporte le plus de cartes remporte la partie.

Images et Mots

Cartes utilisées : cartes Images/Mots.

But du jeu : deviner le mot ou l'image de la table d'après une définition, un mime ou une charade

Principe :

On choisira de jouer ou non par thème, puis on prendra soit une série de cartes Images/Mots, soit toutes les séries. Après avoir mélangé les cartes, on pose 8 cartes sur la table, soit toutes faces Images, soit toutes faces Mots.

Ensuite, un joueur choisit secrètement un mot ou une image et invente une définition, un mime ou une charade. Les autres joueurs doivent montrer rapidement du doigt la bonne réponse. Le plus rapide gagne la carte Images/Mots, et on pose une nouvelle carte Images/Mots. Le joueur à gauche du premier fait deviner un mot ou une image.

Quand toutes les cartes ont été données, le joueur ayant le plus de cartes Images/Mots gagne la partie.

Découvrez nos autres jeux sur www.catsfamily.eu.