

"Signe Speed "



Nombre de joueurs : 3 à 8

Objectif : Ce jeu s'inspire d'un jeu très connu, le "Jungle Speed " Le but est de piocher le plus vite possible la carte correspondante au signe produit par un joueur.

Cartes utiles : tout le jeu (ou seulement une partie selon la difficulté recherchée).

Déroulé :

- Installer les cartes faces découvertes sur la table (ou au sol).
- Tous les joueurs prennent une ou deux minutes pour observer les cartes.
- Le premier joueur produit un des signes présents parmi les cartes (en évitant de poser son regard dessus pour permettre aux autres joueurs de chercher).
- Une fois le signe produit, les joueurs cherchent la carte signe correspondante et pose son doigt dessus, le plus rapidement possible. Tout le monde refait le signe ensemble en oralisant le mot.
- Le joueur suivant fait de même ... ainsi de suite, jusqu'à épuisement des cartes.

Amusez-vous bien !

"Kim Signe"



Nombre de joueurs : 3 à 6

Objectif : Ce jeu s'inspire d'un jeu très connu, le Kim. L'objectif de ce jeu est de faire travailler la mémoire visuelle (élément essentiel pour s'approprier les signes)

Cartes utiles : 10 à 15 cartes en fonction de la difficulté. Il est possible de privilégier une thématique par jeu : besoins ou émotions par exemple.

Déroulé :

- Installer les cartes faces découvertes sur la table (ou au sol).
- Tous les joueurs prennent une ou deux minutes pour observer les cartes.
- Tout le monde ensuite ferme ses yeux, sauf le premier joueur. Celui-ci retire une carte de la table puis il demande aux autres participants d'ouvrir les yeux. Le but est de produire le plus rapidement possible le signe de la carte manquante.
- La carte est alors replacée sur la table à sa place initiale. Le joueur qui a produit le bon signe en premier, prend le relais.
- Il demande aux autres joueurs de fermer les yeux et retire une carte qu'il cache derrière son dos et ainsi de suite ...

Amusez-vous bien !

"L'histoire partagée"



Nombre de joueurs : 2 à 25

Objectif : créer une histoire tous ensemble, même si celle-ci n'a ni queue ni tête, c'est encore plus drôle !

Cartes utiles : de 10 cartes au jeu entier en fonction du nombre de participants

Déroulé :

- Installer le paquet de cartes faces cachées sur la table.
- Le premier joueur pioche la première carte de la pile, il peut alors débiter l'histoire en créant une phrase incluant son signe.
- Le participant suivant pioche une carte, il reprend le début de l'histoire puis fait une nouvelle phrase en incluant le signe de sa carte.
- Et ainsi de suite ... jusqu'à épuisement des cartes ou des joueurs.

Pensez à bien verbaliser en signant et à produire le signe en même temps que le mot !

Amusez-vous bien !

"Un mot - Un signe"



Nombre de joueurs : 2 à 6 en formant deux équipes face à face

Objectif : reconnaître les signes, les reproduire et trouver le mot correspondant

Cartes utiles : tout le jeu de "Mini Cartes Signes" et toutes les cartes - mots (ou seulement une partie des cartes signes, avec les cartes-mots correspondantes, selon la difficulté recherchée)

Déroulé :

- Former les 2 équipes : équipe "Signe" et équipe "Mot".
- Une équipe installe les "Mini Cartes Signes" faces découvertes sur leur table et l'autre équipe fait de même avec les cartes-mots (les 2 tables sont séparées d'un mètre minimum).
- Un membre de l'équipe "Signes" choisit une carte, fait deviner le signe à l'équipe "mot", sans verbaliser puis la retourne.
- Les joueurs de l'équipe "Mot" reproduisent le signe en le verbalisant (s'ils l'ont reconnu) et cherche la carte-mot correspondante, puis la retourne.
- Ainsi de suite avec le deuxième joueur de l'équipe "Signe" ...
- Inversion des équipes à la moitié du jeu, l'équipe "Signe" prend la place de l'équipe "Mot"
- Le jeu est fini une fois que toutes les cartes-signes et cartes-mots sont retournées.

Amusez-vous bien !

"Devine-signé"



Nombre de joueurs : 2 à 25

Objectif : Faire deviner le signe pour collectionner les cartes-signes

Cartes utiles : tout le jeu

Déroulé :

- Installer le paquet de cartes faces cachées sur la table.
- Le premier joueur pioche la carte en haut de la pile, regarde l'illustration du signe en veillant à ne pas la montrer aux autres joueurs et reproduit le signe sans verbaliser.
- Les autres joueurs sont invités à lever la main, s'ils ont reconnu le signe et le plus rapide pourra proposer le mot correspondant :

Si sa réponse est juste : le joueur qui a proposé le signe conserve sa carte!

Si sa réponse est fausse : un autre joueur prend le relais et ainsi de suite, jusqu'à obtenir la bonne réponse.

- Une fois la carte remportée, le joueur suivant peut piocher une carte et faire deviner son signe ! Le jeu se termine lorsque la pile de cartes est épuisée !

Amusez-vous bien !