

plier et coller pour former une carte recto-verso

mâle

femelle

avec lunettes

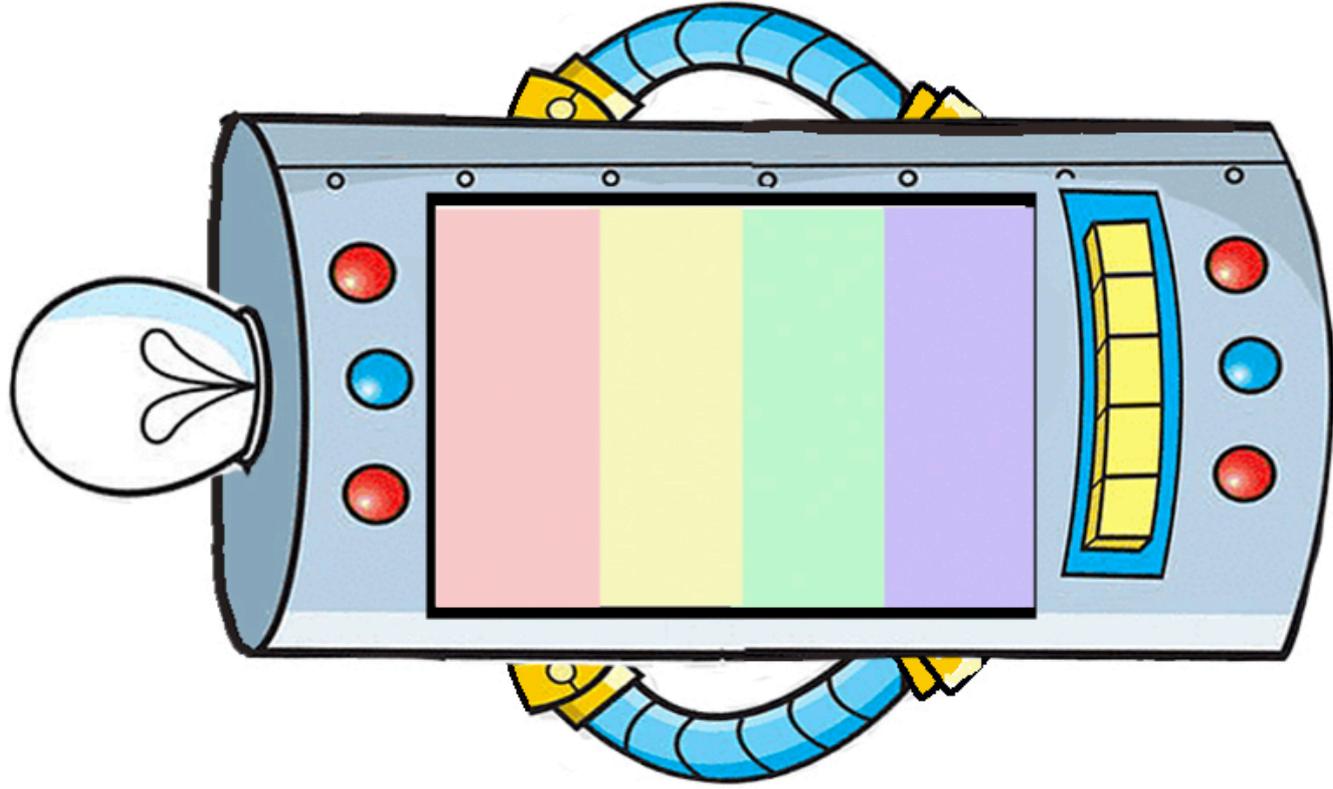
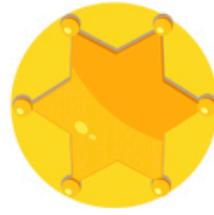
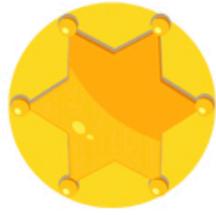
pas de lunettes

avec le parasol

pas de parasol

avec une bouée

pas de bouée





Iglou



Doudou



Matou



Toupie



Oursonne



Loulou



Litou



Bivouac



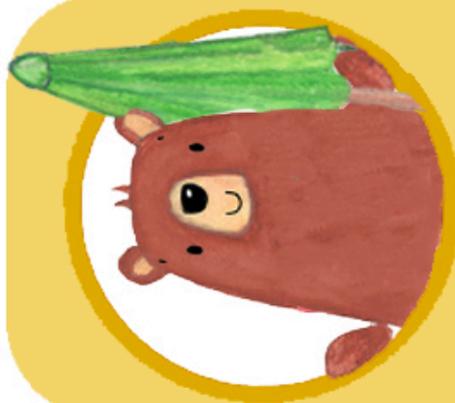
Caribou



Couenne



Garou



Couscous



Bouffi



Foufou



Filou



Nounours



2-3 joueurs

lecture de mots

But : Trouver le coupable à l'aide des indices donnés sur l'ordinateur de la police!

Matériel: - un robot-ordinateur
- 4 paire d'indices de différentes couleurs (à plier+coller afin que l'on puisse voir les cartes aient de la couleur sur le recto et le verso)
- 16 cartes «suspects» découpées
- 6 étoiles de shériff

Mise en place :

Étaler les cartes suspects sur une table, faces visibles.
Préparer le robot-ordinateur
Placer les cartes/indices par paire, faces cachées

Déroulement du jeu:

1. A tour de rôle, chaque joueur retourne 4 étiquettes (une de chaque couleur) et les place, faces visibles dans l'ordinateur de la police (sur la couleur correspondante). Les autres étiquettes sont laissées de côté pour le prochain tour.

2. Tous les joueurs déchiffrent les indices ainsi placés dans l'ordinateur.

Exemple : Femelle
 avec lunettes
 pas de parasol
 avec une bouée

3. Tous les joueurs passent ensuite à la recherche du coupable en fonction des indices donnés. Le joueur le plus rapide à le trouver et à lire son nom (optionnel), gagne une étoile de shériff.

4. Le tour est fini. Le joueur suivant enlève les étiquettes et les remplace par 4 nouvelles étiquettes. Le joueur qui a le plus d'étoiles de shériff gagne le jeu!

Différenciation :

Pour les enfants qui auraient besoin de temps pour lire, il est possible de placer les cartes «suspects» sur une autre table, afin de bien différencier la première phase de jeu (la lecture et mémorisation des informations) et la deuxième, la recherche du coupable.

