



KALEIDOS Junior



Un jeu de **Spartaco Albertarelli**
illustré par **Elena Prette** et **Valentina Mendicino**
De 2 à 12 joueurs, à partir de 4 ans

MATÉRIEL

- 16 planches illustrées
- 1 sablier (1 minute)
- Environ 80 petits jetons (de 4 couleurs différentes)
- 1 roue
- 1 règle du jeu



IMPORTANT :

Avant votre première partie, fixez la flèche sur la roue, sur la face avec les lettres.

BUT DU JEU

Réussir à trouver dans une illustration le plus grand nombre d'objets qui correspondent à une catégorie ou commencent par la lettre choisie.

PRÉPARATION DU JEU

Divisez les 16 planches illustrées en 4 groupes en fonction de leur bordure colorée. Chaque joueur choisit une couleur de bordure et prend les planches correspondantes. Mettez le sablier et la roue au centre de la table.

Choisissez entre les 3 niveaux de jeu :

- **les catégories d'objets** (premier niveau),
- **les lettres** (deuxième niveau)
- ou **papier/crayon** (troisième niveau).



LE JEU

Premier niveau : jouer avec les catégories d'objets

Chaque joueur pose devant soi la même illustration (ayant le même numéro).

Puis chacun prend devant soi des petits jetons de sa couleur :

- les enfants de 4 ou 5 ans prennent 10 jetons ;
- les enfants de 6 à 8 ans prennent 15 jetons ;
- les autres prennent 20 jetons ;

Les jetons restants ne seront pas utilisés. L'un des joueurs détermine ensuite une catégorie d'objets en faisant tourner la flèche de la roue.

Les 13 catégories sont les suivantes :



Choses carrées
(ou rectangulaires)



Choses pointues



Choses qui font du bruit



Choses rondes



Choses qui bougent



Choses qui ont une odeur



Choses en bois



Choses liquides



Choses en papier



Choses qui se mangent



Choses fragiles



Choses dures



Choses molles

Le joueur qui fait tourner la flèche peut choisir la catégorie directement pointée ou l'une des 2 catégories voisines.

On retourne alors le sablier. Dès à présent, les joueurs doivent chercher dans l'illustration le maximum de choses appartenant à cette catégorie et poser un jeton sur chaque chose trouvée. La manche se termine quand le sablier s'est écoulé.

Alors, les joueurs annoncent à voix haute, chacun leur tour, toutes les choses qu'ils ont trouvées. Chaque élément peut être discuté et doit être justifiable.

NB : si plusieurs objets du même nom sont présents dans l'illustration, on ne peut mettre un jeton que sur l'un d'eux.

Pour la manche suivante, les joueurs prennent une nouvelle illustration (ayant le même numéro). Une nouvelle catégorie d'objets est déterminée comme précédemment et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de jetons. La partie est donc remportée par le premier joueur ayant placé correctement tous ses jetons.



Chaque joueur pose devant soi la même illustration (ayant le même numéro).
Puis chacun prend devant soi des petits jetons de sa couleur :

- Les jetons restants ne seront pas utilisés.

Alors, les joueurs annoncent à voix haute, chacun leur tour, toutes les choses qu'ils ont trouvées. Chaque élément peut être discuté et doit être justifiable.

NB : si plusieurs objets du même nom sont présents dans l'illustration, on ne peut mettre un jeton que sur l'un d'eux.

Pour la manche suivante, les joueurs prennent une nouvelle illustration (ayant le même numéro). Une nouvelle lettre est déterminée comme précédemment et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de jetons. La partie est donc remportée par le premier joueur ayant placé correctement tous ses jetons.

Troisième niveau : jouer avec papier et crayons

Chaque joueur pose devant soi la même illustration (ayant le même numéro) et se munit d'un crayon et d'une feuille de papier. On tire au sort une lettre à l'aide de la roue et l'on cherche dans l'illustration le plus grand nombre de choses commençant par cette lettre. Les joueurs notent sur leur feuille tout ce qu'ils trouvent (en cachant ce qu'ils écrivent) le temps de 2 sabliers (c'est-à-dire 2 minutes).

À l'issue du temps accordé, chaque joueur lit ses mots et obtient :

- **1 point** par élément en commun avec un ou plusieurs adversaires;
- **3 points** par élément qu'il a été le seul à découvrir.

Chaque élément peut être discuté et doit être justifiable. Les joueurs additionnent leurs points gagnés et notent leur score. À la fin de la 5^e manche, le joueur qui totalise le score le plus élevé remporte la partie !

MOTS VALABLES

- 1 - Toutes les choses que l'on peut clairement voir dans l'illustration sont valables.
- 2 - Un même objet peut inclure différentes choses : une « bicyclette » peut être vue également comme une « selle », une « roue », une « guidon », etc.
- 3 - Chaque élément ne peut être noté qu'une seule fois, sans répétition masculin/féminin ni singulier/pluriel.
- 4 - Si le même mot identifie plusieurs objets différents dans une illustration (par exemple, une plume de stylo et une plume d'oiseau), on peut l'écrire plusieurs fois.
- 5 - Tout mot ambigu peut être accepté si la majorité des participants vote pour.

CONSEILS

- La boîte contient 4 groupes de planches mais cela ne vous empêche pas de jouer à plus nombreux. Faites des équipes et jouez à plusieurs devant la même illustration.
- Pour faciliter le jeu, vous pouvez jouer avec 3 catégories ou 3 lettres en même temps : la catégorie ou la lettre désignée par la flèche de la roue ainsi que celles immédiatement à droite et à gauche.



Remerciements : Vincent Bonnard
et l'Espace Ludique Marcel Aymé.

Ystari
Plus

