

QUENTIN LAMMERANT
THIERRY SAEYS

2-8



20'



8+

KADER ALI-HADEF

KOOWAH?

RÈGLES DU JEU

C'EST BIEN CONNU, LES ORNITHORYNQUES N'AIMENT PAS LIRE.

C'EST POUR ÇA QU'ON A PRÉVU UNE VIDÉO.



MAIS SI TU ES UN ORNITO VAILLANT
TU PEUX TOURNER LA PAGE...



MATÉRIEL

42 CARTES IMAGE

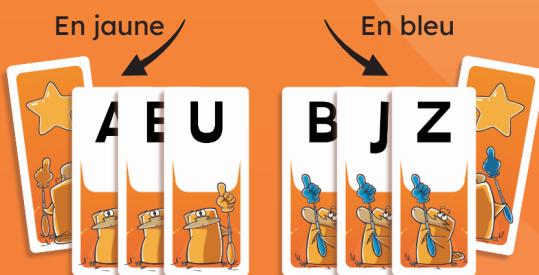
(6X7 COMBINAISONS, À UTILISER DANS UNE VARIANTE DU JEU)



Face
Dos



60 CARTES LETTRE (30 VOYELLES ET 30 CONSONNES)



1 PLATEAU CENTRAL



1 BRAS TÉLESCOPIQUE !



6 JETONS ÉTOILE (NUMÉROTÉS DE 1 À 6)



LA BOITE (À UTILISER COMME PUPITRE)



2



BUT DU JEU

Créez de nouveaux mots et coopérez pour retrouver les images correspondantes et gagner un maximum de points !

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes Voyelle et Consonne séparément
- 1 puis distribuez-en 3 de chaque type à chaque personne, face cachée.
 - 2 Mettez le plateau central au milieu de la table et placez 6 cartes Image au hasard en face de chaque numéro.
 - 3 Posez les 6 jetons Étoile en pile ainsi que le bras télescopique à la portée de tout le monde.



3



DÉROULEMENT DU JEU

Avant de commencer, prenez le temps de bien regarder les 6 images au centre de la table.

Une partie se déroule en 2 phases.

1

INVENTER DES MOTS



Tout le monde joue en même temps.

Avec les 6 cartes Lettre de votre main, **inventez secrètement un mot afin de l'associer à l'une des 6 images présentes au centre**. Votre mot doit donc évoquer le plus possible l'image avec laquelle vous avez choisi de l'associer.

Pour constituer votre mot, vous devez respecter 3 règles :

Vous ne pouvez pas écrire un mot qui existe !

Vous devez utiliser toutes vos lettres.

Votre mot doit être prononçable.



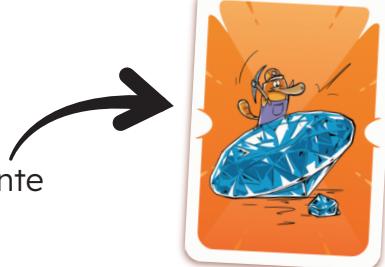
REMARQUE :

Vous pouvez vous inspirer librement d'une partie d'un mot existant, de sa phonétique ou de tout autre élément qui vous aide à créer votre mot.

EXEMPLE :

Avec les 6 lettres : **A,D,E,I,L,M**
on pourrait faire le mot : **DIAMEL**
pour l'associer à la carte qui représente un **Diamant**.

4



Quand vous avez réussi à créer votre mot et à l'associer secrètement à l'une des 6 images, déposez vos cartes Lettre en une pile face cachée devant vous en classant vos lettres dans l'ordre choisi.



La phase prend fin lorsque tout le monde a créé son mot.

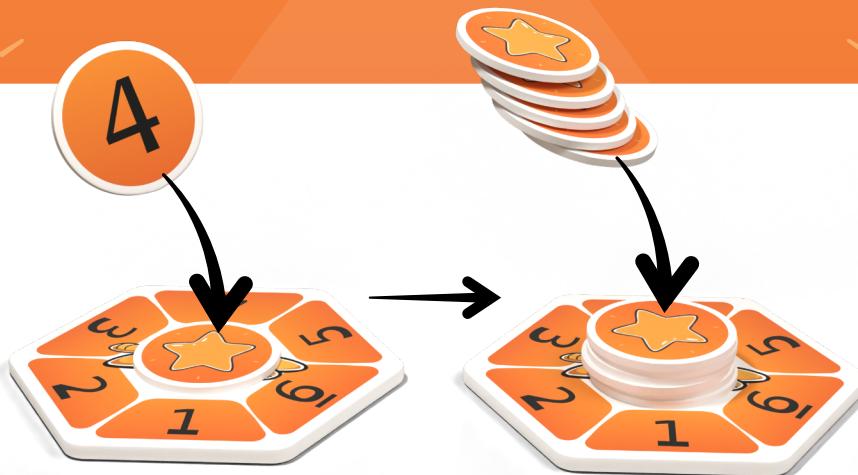
2

2

TROUVER LES ASSOCIATIONS

REMARQUE : La première personne à révéler son mot est celle qui a été la plus rapide pour le créer.

1. Prenez tous les jetons Étoile. Choisissez secrètement le numéro de l'image qui correspond à votre association et placez le face cachée sur le plateau central. Ensuite, placez les autres jetons Étoile, face cachée aussi, par-dessus afin de former une pile.



5



2. La personne située à votre gauche prend le bras télescopique.



3. Placez vos cartes Lettre afin de reconstituer votre mot dans le pupitre prévu (l'intérieur de la boîte de jeu).

Placez le dos de la boîte à l'intérieur du couvercle afin de pouvoir placer les cartes entre les deux.

Dessous de la boîte

Couvercle de la boîte

Face avant du pupitre



4. Enfin, dévoilez votre mot à tout le monde, sans rien dire. La personne à votre gauche doit le prononcer à voix haute.

Daphné qui a le bras télescopique prononce le mot à voix haute.

Sammy montre son mot.

Ensuite, Daphné, Fred et Vera discutent pour comprendre à quelle image le mot fait référence.



C'est le moment des délibérations !

Tout le monde, sauf la personne qui a révélé son mot, peut discuter librement pour se mettre d'accord sur **une image à éliminer** qui ne doit surtout pas être celle associée au mot.

Au cours des discussions, c'est la personne qui a le bras télescopique qui doit prendre la décision de toucher, avec celui-ci, **l'image à éliminer**.



Ici, c'est Daphné qui a décidé d'éliminer la carte «Musique» en la touchant avec le bras télescopique

À partir de là, c'est le suspense,
il y a deux possibilités...



Dommage, la carte touchée
est
celle associée au mot.



Bravo, la carte touchée
n'est pas
celle associée au mot.

La personne qui a créé le mot valide ou non votre élimination.

La carte choisie est celle associée au mot.



Dommage, vous avez fait une mauvaise élimination !

La personne qui a constitué le mot révèle le dernier jeton de la pile centrale, donne une explication de son mot si elle le souhaite (après tout, c'est son mot) et la manche s'arrête immédiatement.

S'il reste des personnes qui n'ont pas encore révélé leur mot, vous passez à la manche suivante.

La carte choisie n'est pas celle associée au mot.



Bravo, c'est une bonne élimination !

La personne qui a constitué le mot prend le premier jeton étoile de la pile centrale et le place sur l'image éliminée.



Le bras télescopique passe à la personne suivante dans le sens horaire et vous continuez à jouer pour éliminer une autre image.

S'il ne reste qu'une seule image :

Bravo, vous avez réussi à terminer une manche parfaite.

RÉCUPÉRER LES POINTS

À chaque fin de manche, comptabilisez les points de victoire gagnés grâce aux bonnes éliminations que vous avez faites.

Pour cela, comptez le nombre de jetons Étoile placés sur les cartes Image éliminées.

1. Pour chaque jeton Étoile, prenez n'importe quelle carte Lettre de votre mot et placez-la dans la boîte de jeu, face cachée, dans l'emplacement prévu pour les points de victoire.
2. Placez les cartes Lettre restantes dans la boîte, face visible, à l'emplacement prévu pour les points perdus.



REMARQUE : Si vous avez réussi une élimination parfaite, vous remportez les 6 cartes Lettre.

Et ce n'est pas tout ! Vous avez l'honneur de pouvoir ajouter votre mot dans le

DICORNITO :

le grand dictionnaire en ligne des ornithos. Vous rentrerez ainsi dans l'histoire !



Scannez le QR code pour accéder au site et ajoutez votre mot au Dicornoito !



PRÉPARER UNE NOUVELLE MANCHE.

La personne suivante dans le sens horaire révèle son mot. Suivez de nouveau les instructions de la phase 2.

Bonne chance !

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête une fois que tous les mots inventés ont été résolus.

Comparez le nombre de cartes Lettre présentes dans chaque emplacement de la boîte.

Vous remportez la partie si vous avez plus de cartes dans la zone des points gagnés que dans la zone des points perdus.

Et bien sûr, vous perdez la partie s'il y a une égalité ou si vous avez plus de cartes dans la zone des points perdus que dans la zone des points gagnés.



Et si vous faites partie des 1%* des ornithos télépathes et que vous n'avez aucune carte dans la zone des points perdus ?

On vous conseille de tester l'une de nos variantes !

*Chiffre Ornificiel de la fédération des ornithogénies



LES VARIANTES

DUO

Vous devez associer votre mot à deux images.

Placez les deux jetons Étoiles en dernier dans la pile de jetons au centre. Durant la phase de résolution, **si l'une des deux images est éliminée, c'est perdu !**

ALL-IN

À la place d'éliminer les images une à une, trouvez directement l'image associée au mot pour remporter la manche. Gagnez 6 points si vous réussissez, sinon 0 point.

LES COMBINAISONS

Jouez une partie avec un même ensemble de 6 cartes Images (le même numéro sur le dos des cartes). Chaque ensemble représente des niveaux différents.

Arriverez-vous à gagner avec toutes les combinaisons ?

OUTIL PÉDAGOGIQUE !

Ce jeu, conçu pour le divertissement, peut aussi servir d'outil pédagogique.

Il a été élaboré avec des professionnels de l'éducation et de la rééducation.

Des séquences d'apprentissage sont disponibles sur notre site via le QR code suivant.



CREDITS

Conception : Quentin Lammerant & Thierry Saeys

Illustration : Kader Ali-hadef

Graphisme et mise en page : Kader Ali-hadef

Relecture : Vanessa Parent et Céleste Maimoun

Suivi de production : Nicolas Aubry (Synergy Games)

Conseil éditorial : Nicolas Aubry (Synergy Games)

Chef de projet : Quentin Lammerant



AIDE DE JEU

BUT DU JEU :

Créez de nouveaux mots et coopérez pour retrouver les images correspondantes et gagner un maximum de points !

Il y a 6 images, chacune en face d'un numero.



Chaque personne a 6 lettres en main. (3 consonnes + 3 voyelles)



1 INVENTER DES MOTS

Tout le monde joue en simultané, vous devez utiliser toutes vos lettres, votre mot doit être prononçable et ne doit pas exister.

2 TROUVER LES ASSOCIATIONS

À tour de rôle, révélez votre mot. Les autres doivent éliminer un maximum d'images sans éliminer votre association. Chaque bonne élimination vous rapporte des points positifs.



**REPORTEZ LA PARTIE
EN CUMULANT PLUS DE POINTS
POSITIFS QUE DE POINTS
NÉGATIFS.**

12

