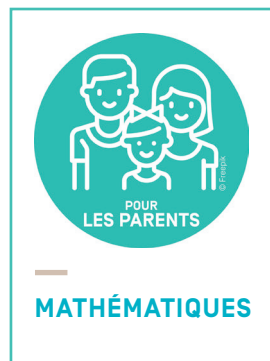


APPRENDRE PAR LE JEU

THE MIND

N° 18 - mai 2020



Auteurs : Wolfgang Warsch
et Oliver Freudenreich

Édité par Oya
© Oya

AGE DES JOUEURS

REPÈRE

NOMBRE DE JOUEURS

MISE EN PLACE

DURÉE

À partir de 8 ans

Les joueurs doivent connaître
la lecture et la suite des nombres
de 0 à 100

2 à 4 joueurs (petits groupes)

5 minutes

Environ 20 minutes

BUT DU JEU

Le but est de poser toutes les cartes d'un niveau de jeu (cartes numérotées de 1 à 100) par ordre croissant en équipe sans aucun échange verbal ou visuel. Il s'agit de ressentir le meilleur moment pour poser sa carte et d'atteindre une synchronisation de la perception du temps. Plus une carte est élevée, plus on met de temps à la poser.

DÉDUCTION

PRISE DE RISQUE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



The Mind

The Mind est un jeu nécessitant coopération, attention, observation et patience. Si ce jeu est nouveau pour vos enfants, nous vous invitons, au préalable, à insister sur le caractère coopératif (« on gagne ou on perd tous ») puis, lors des premiers tours de jeu, à « gérer » leur impulsivité lors de la pose trop rapide des cartes. Une fois le fonctionnement du jeu compris, les enfants peuvent oublier d'utiliser les « Shurikens » (carte d'aide qui permet, si tous les joueurs sont d'accord pour en utiliser une, que chacun retire sa carte la plus petite de sa main et ainsi donner des informations sur les cartes des uns et des autres). À l'inverse, une fois les règles comprises, les enfants peuvent y jouer en parfaite autonomie, sans l'intervention d'un adulte.

ADAPTATIONS DU JEU

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Mettre à disposition une file numérique de 1 à 100 pour que les enfants arrivent à évaluer le positionnement de leurs cartes.
- Ne garder au départ qu'un nombre par dizaine (ex : 5, 17, 24, 58, 61, 79, 88, 92) puis introduire progressivement plusieurs nombres par dizaine.
- Ajouter sur les cartes des gommettes de couleurs différentes en fonction de la difficulté graduelle de la place du nombre entre 1 et 100.
- Proposition pour les plus jeunes : ne garder que les cartes de 1 à 20.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

Faire varier le nombre de joueurs.

Pour les « débutants » :

- Ajouter un joker (shuriken ou une vie au choix), voire démarrer la partie avec l'ensemble des jokers.
- Diminuer le nombre de niveaux à atteindre (par ex 8 niveaux, même pour 2 joueurs).
- Autoriser la communication d'un indice par joueur sur chaque niveau si la synchronisation est trop difficile à mettre en place (communication du chiffre des dizaines indiqué par la carte, par exemple).

Pour les joueurs plus à l'aise :

- Jouer sans aucun joker et/ou aucune communication.
- Jouer dans l'ordre décroissant des nombres.

PROLONGEMENTS ET CONTINUITÉ AVEC L'ÉCOLE

Comme tout jeu de cartes à nombres, *The Mind* peut facilement être détourné. Avec la même série de cartes (mais en changeant les règles), il est possible de jouer :

- À la bataille : les joueurs comparent alors les nombres indiqués sur leurs cartes respectives.
- À « *The Game* » dont le but est de poser toutes les cartes d'un niveau de jeu (cartes numérotées de 1 à 100) par ordre croissant (ou décroissant) en équipe (les joueurs ont alors le droit de communiquer à minima en donnant des indices sur les nombres).

JEUX SIMILAIRES

The Game, *Hanabi* et *Magic Maze* (à partir de 8 ans) ; *Kréo* (à partir de 10 ans).

VOUS N'AVEZ PAS CE JEU À LA MAISON ?

Ce jeu nécessitant très peu de matériel, vous pouvez créer votre propre version à la maison, en dessinant ou en imprimant les 120 cartes (les cartes de 1 à 100, les 3 cartes shurikens, les 5 cartes vies et les 12 cartes niveaux).