

APPRENDRE PAR LE JEU



DUPLIK N° 5 - Avril 2020



William Jacobson et Amanda Kohout
Édité par Asmodée
© Asmodée

AGE DES JOUEURS	À partir de 6 ans
REPÈRE	Observer les détails et dessiner comme on peut
NOMBRE DE JOUEURS	3 à 10 joueurs (petits groupes)
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	Durée modulable (selon le nombre de joueurs)
THÈME	Dessin, pictogrammes

BUT DU JEU

Le maître d'œuvre décrit une illustration avec le plus de détails possibles dans un temps défini. Les autres joueurs dessinent la scène en fonction des éléments cités. Chaque joueur gagne des points en fonction des dix critères secrets figurant sur la carte de l'illustration. Le maître d'œuvre gagne 1 point par critère respecté par au moins un des joueurs. Le jeu s'arrête quand chaque joueur a pris le rôle de maître d'œuvre. À la fin de la partie, le joueur qui totalise le plus de points a gagné.

COMMUNICATION

IMAGINATION

OBSERVATION

VOCABULAIRE

RAPIDITÉ

TEMPS DE MISE EN JEU

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Duplik

Duplik invite à observer les dessins dans leurs moindres détails et à les décrire oralement avec précision. Il favorise les joueurs qui auront dessiné les éléments décrits, même si ces éléments sont mal dessinés. Les gagnants peuvent ainsi être de mauvais dessinateurs, par contre il faudra qu'ils soient bons observateurs et précis dans leurs descriptions. Adaptations du jeu

ADAPTATIONS DU JEU

Même si de jeunes enfants peuvent jouer entre eux, il faudra un lecteur pour lire et expliquer les critères secrets.

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

Pour débiter avec les plus jeunes choisir des dessins faciles à décrire (avec moins de détails).

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Laisser le maître d'œuvre choisir son dessin.
- Laisser le temps au maître d'œuvre de bien observer le dessin avant de retourner le sablier et commencer la description.
- Doubler le temps de description et de dessin avec les plus jeunes (tourner 2 fois le sablier).
- Reformuler les critères secrets s'ils sont difficiles à comprendre pour les enfants (par exemple : « Il y a au moins 4 ronds sur la cravate du personnage »).

PROLONGEMENTS ET CONTINUITÉ AVEC L'ÉCOLE

Proposer la même activité en décrivant une œuvre d'art ; les critères à retenir tiendraient compte des couleurs et des positions des objets les uns par rapport aux autres et de détails ajoutés par le maître d'œuvre (dans cette situation pas de points pour le maître d'œuvre).

JEUX SIMILAIRES

Les bobinettes (4 ans et +), *Drôles de bobines* (5 ans et +), *Ne mange pas la consigne !* (6 ans et +), *El Maestro* (8 ans et +).

VOUS N'AVEZ PAS CE JEU À LA MAISON ?

Choisissez des images et œuvre d'art sur le site d'un musée, par exemple : <https://art.rmnpp.fr/fr> ou du MET (Metropolitan Art Museum) <https://artsandculture.google.com/explore>. Des critères tiendront compte des positions des éléments les uns par rapport aux autres et les couleurs. Le maître d'œuvre pourra ajouter une liste de critères (dans cette situation pas de points pour le maître d'œuvre).

Même activité et mêmes critères avec une œuvre d'art mais en équipe : à tour de rôle chaque équipe choisit et décrit une œuvre d'art tandis que l'autre doit la mettre en scène en un temps limité avec les objets de la maison.