



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Jeu de société : **Speedzzle !**

Voici une série de fiches présentant des jeux de société inédits à découvrir et à réaliser facilement avec un groupe d'enfants. Ce mois-ci, il a pour nom *Speedzzle* et reprend les principes du puzzle dans un jeu rythmé où il faut garder la tête froide pour l'emporter !

- **Nombre de joueurs :** de 2 à 10.
- **Durée :** moins de 30 minutes.

Construction du jeu

- *Speedzzle* est composé de différents puzzles et de cartes à imprimer et à plastifier ainsi que d'une toupie (à concevoir ou à acheter, si vous n'en avez pas à disposition).
- Pour fabriquer le jeu, imprimez par trois fois les huit puzzles proposés à la fin de cette fiche sur du papier à fort grammage (140g/m²), puis



découpez à chaque fois deux des modèles en huit morceaux égaux (tel que cela est indiqué sur les reproductions). Ces images peuvent aussi être créées par les participants, en utilisant des techniques diverses : feutres, peintures... Attention : il est conseillé de conserver un modèle du puzzle reconstitué ; il servira d'exemple.

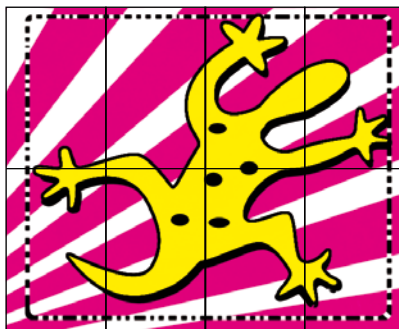
- Vous devrez aussi imprimer, découper et plastifier les supports pour puzzle *Speedzzle* (autant que vous mettez de puzzles en jeu) et à trois reprises la planche des cartes joker.

But du jeu

- Être le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses pièces de puzzle.

Mise en place du jeu

- Poser les différents supports pour puzzle sur la table (il y en aura un pour chaque puzzle mis en jeu). À côté, placer l'image d'un des puzzles reconstitués (comme présenté ci-dessous).
- Sur le support à gauche, on ne pourra déposer que des pièces du puzzle de droite.



- Mélanger séparément toutes les pièces de puzzle et toutes les cartes joker. Puis, distribuer sept pièces de puzzle et deux cartes joker à chaque participant.

- Les joueurs disposent ensuite leurs deux jokers face visible sur la table et prennent connaissance de leurs pièces de puzzle sans les montrer aux autres.

- Avec les pièces de puzzle non distribuées, on constitue une pioche (elles restent face cachée). Les cartes jokers restantes sont écartées du jeu, elles ne seront pas utilisées par la suite.

Déroulement du jeu

- Les joueurs possèdent deux minutes pour mémoriser les images des puzzles reconstitués. Ensuite, elles sont retournées.

- Tour à tour, chaque joueur va alors poser une pièce de puzzle en sa possession sur l'une des cases d'un des supports de jeu.

- Mais attention, il dispose d'un temps limité qui correspond au temps de rotation de la toupie qu'il aura lancée avant de jouer. Lorsque la toupie s'arrête de tourner, le tour de jeu du joueur en question est terminé et on passe au joueur à sa gauche.

- Plusieurs situations sont envisageables lors d'un tour de jeu. Par exemple, c'est au tour de Léo de jouer :

- il pose une pièce du puzzle et personne n'intervient, le jeu se poursuit avec le joueur suivant ;

- il pose une pièce du puzzle et Maéva s'exclame « menteur » ! C'est-à-dire qu'elle pense qu'il n'a pas posé la pièce du puzzle au bon endroit ! On retourne alors l'image reconstituée du puzzle pour vérifier. Si Maéva a raison, elle se défausse de la pièce de son choix qu'elle place au bas de la pioche, Léo quant à lui doit alors reprendre sa pièce et en tirer deux de plus dans la pioche. Si elle a tort, c'est elle qui tire deux pièces dans la pioche, et la pièce de Léo est laissée à sa place.

- Léo a été indécis et il n'a pas posé de pièce de puzzle dans le temps qui lui était imparti, il tire alors une pièce de la pioche ;

- Léo estime qu'il n'a pas de pièce pouvant être posé, il choisit donc d'échanger une pièce contre celle qui est située au sommet de la pioche. Toutefois, il ne pourra pas la jouer à moins que la toupie soit encore en rotation.

- Le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de pièce mais il peut lui rester des jokers.

- Précision : un joueur peut placer une de ses pièces sur une pièce déjà placée, s'il estime que cette dernière n'est pas bien positionnée. Dans ce cas de figure, il peut aussi accusé être de menteur par un autre joueur.

Les cartes « joker »

- Chaque joueur ne peut jouer durant son tour qu'une seule pièce de puzzle... mais il peut aussi également jouer une carte joker si cela se fait pendant la rotation de la toupie.

- Lorsqu'un joker est joué, il est placé à l'écart et ne peut plus être réutilisé par la suite.

- Si vous avancez cette carte sur la table, vous posez immédiatement une deuxième pièce sur l'un des supports dans le temps imparti. Dans le cas contraire, le joker est perdu et écarté du jeu.



- Placez cette carte devant le joueur de votre choix, il devra passer son prochain tour de jeu !

- Vous disposez d'un deuxième jet de toupie pour jouer une nouvelle pièce mais, attention, pas de nouveau joker.



- Vous disposez ce joker devant le support de votre choix et le joueur suivant sera dans l'obligation de jouer une pièce correspondant à ce support. ▶

Des questions ?

Si vous avez des questions concernant ce jeu, n'hésitez pas à contacter l'auteur de cette fiche par courriel : sportsdecouvertes69@yahoo.fr

