



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Jeu de cartes : « **Dépêche !** »

Voici un nouveau jeu de société inédit à réaliser facilement avec un groupe d'enfants. Ce jeu de dés met à l'honneur les mots et le calcul mental, de façon ludique !

- **Nombre de joueurs :** de 2 à 12 joueurs
- **Durée :** 30 minutes environ.

Construction du jeu

- « *Dépêche !* » est composé d'un plateau de jeu, de quelques cartes et surtout de dés.
- Pour les reproduire ou les imprimer en utilisant les modèles joints, nous vous conseillons d'utiliser un papier à fort grammage (140 g/m) puis de les plastifier.
- Si vous décidez de fabriquer les jeux avec votre groupe, la décoration des cartes peut se faire de nombreuses façons : feutres, peinture, gommettes, image collée sur la carte.

But du jeu

- *Dépêche !* est un jeu de société constitué de deux épreuves se déroulant en alternance :
 - **Mange-carotte !**, où le but est d'être le joueur le plus rapide à calculer combien de carottes il reste dans le champ après le passage des lapins ;

– **Dés mots :** il s'agit d'être le plus rapide à citer des mots en rapport avec des thématiques tirées au sort, mais qui n'utilisent pas les lettres interdites !

- Les points marqués dans les épreuves permettent aux joueurs d'avancer sur un plateau de jeu dont il faut être le premier à atteindre la case « *Arrivée* » pour remporter la victoire finale.
- On débute le jeu par une manche de *Mange-carottes* puis deux manches de *Dés mots* et ainsi de suite.

Mange-carottes

But du jeu

- Le but est de trouver combien il reste de carottes dans le champ après le passage des lapins, matérialisé par le lancer des trois dés.
- Le jeu se joue avec trois dés, des cartes « *carottes* » (sept par joueur) et des pions (un par joueur)
- Le mode de jeu est déterminé en tirant une carte au sort. Deux modes de jeu que l'on effectue en alternance sont possibles :

Carte « *Jeu de doigts* »



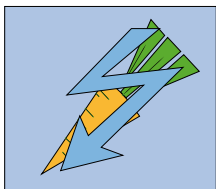
- Dans le mode de jeu introduit par cette carte, chaque joueur dispose de 15 secondes pour trouver combien il reste de carottes dans le champ. Puis tous en même temps annoncent leur réponse à l'aide de leurs doigts (par exemple si un joueur pense qu'il reste une carotte, il lève un doigt).



• Les joueurs ayant trouvé la bonne réponse avancent d'une case sur le plateau de jeu.

Carte « Éclair »

• Cette carte induit un mode de jeu dans lequel les joueurs doivent disposer sur la table les sept cartes représentant d'une à sept carottes.



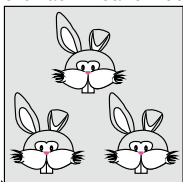
• S'ils pensent avoir trouvé le bon nombre de carottes, ils placent alors la paume de leur main sur la carte « carotte » correspondante. Exemple : si un joueur pense au chiffre 4, il place sa main sur la carte représentant quatre carottes.

• Le premier joueur à trouver la bonne réponse avance de deux cases sur le plateau de jeu.

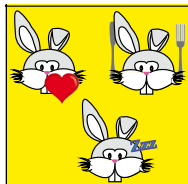
Signification des dés

• À chaque tour, les trois dés sont lancés en même temps. Mais encore faut-il savoir ce qu'ils signifient :

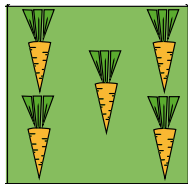
- **Le dé gris** : il détermine le nombre de lapins présents dans le champ. Sur cet exemple, il faut combiner trois lapins.



- **Le dé jaune** : il représente l'humeur des lapins du dé gris et donc le nombre de carottes que va manger chacun d'entre eux. Le lapin dormeur ne mange pas de carotte, le lapin amoureux mange une carotte, et le lapin gourmand mange deux carottes.



- **Le dé vert** : il détermine le nombre de carottes présentes dans le champ avant le passage des lapins. Ici cinq en l'occurrence.



• Ainsi en tenant compte des trois exemples ci-dessus, il

resterait deux carottes dans le champ. Explications : il y a trois lapins dont un ne mange pas de carotte puisqu'il est endormi, un autre est amoureux et mange donc une carotte, le dernier étant gourmand en mange deux. Cela fait un total de trois carottes mangées sur cinq présentes dans le champ initialement donc il en reste deux.

• **Remarque** : dans le cas où il y a plus de lapins sur le dé jaune qu'il n'y a de lapins sur le dé gris, les joueurs choisissent en commun de conserver les humeurs qu'ils souhaitent... Chaque lapin du dé gris doit avoir une seule humeur.

• S'il y a plus de lapins sur le dé gris que sur le dé jaune, les joueurs choisissent ensemble quelle(s) humeur(s) ils retiennent.

Dés mots !

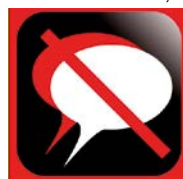
• Le jeu *Dés mots !* se joue avec trois dés. Un dé permet de déterminer le mode de jeu. Les deux autres dés seront lancés en même temps pour le jeu en lui-même.

• Première étape : lancer le dé « mode de jeu », dont les faces sont les suivantes :



- **Mode vitesse** : le premier joueur à citer un mot en lien avec la thématique énoncée tout en évitant les lettres interdites, avance de deux cases.

- **Mode élimination** : chaque joueur tour à tour dispose de 5 secondes pour citer un mot en lien avec la thématique énoncée tout en évitant les lettres interdites. S'il n'y parvient pas, il est éliminé et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un ! Les trois derniers joueurs en jeu sont récompensés : le premier avance de trois cases, le deuxième de deux, le troisième d'une.



- **Mode attentif** : ici, il faut veiller à ne pas être le dernier joueur à citer un mot ! Mais attention, il faut également être attentif à ne pas parler en même temps

que quelqu'un d'autre, sans quoi le joueur a également perdu. La manche se termine soit lorsque plusieurs joueurs (deux ou plus) ont parlé en même temps, soit lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur qui ne s'est pas exprimé.

Pour aller plus loin

Pour toute question concernant ces jeux, n'hésitez pas à contacter Nicolas Mercier, l'auteur de cette fiche, par mél : sportsdecouverte69@yahoo.fr

Dans les deux cas, les joueurs fautifs reculent d'une case sur le plateau de jeu ! Il n'y a pas de case à gagner dans ce mode de jeu

- Deuxième étape : un joueur choisit un dé « thématique » et un dé « lettres interdites » puis les lance.

- Exemple :



- Le dé « thématique » est composé de six faces représentant chacune une thématique différente (ici les animaux).

- Le dé « lettres interdites » précise les lettres qui ne doivent pas être utilisées dans

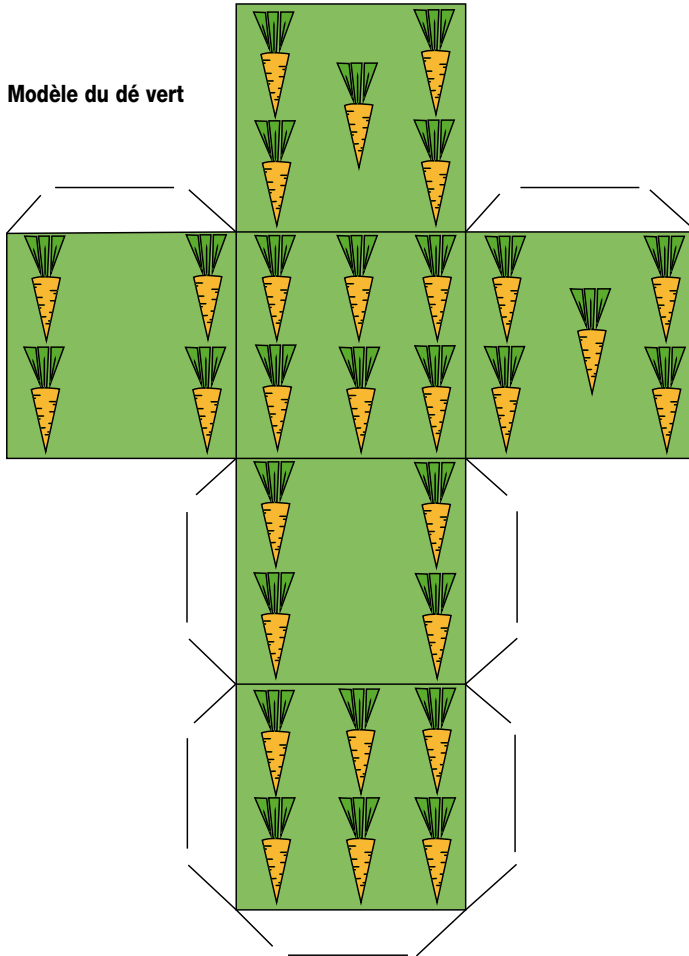
le mot à trouver. Pour rendre le jeu plus facile, il est possible d'instaurer une règle selon laquelle les lettres ne sont interdites que pour la première lettre du mot à trouver et non pas pour l'ensemble. Dans ce cas de figure, les joueurs doivent donc trouver un nom d'animal ne comportant pas les lettres A, C, D et R (ou ne commençant pas par celles-ci).



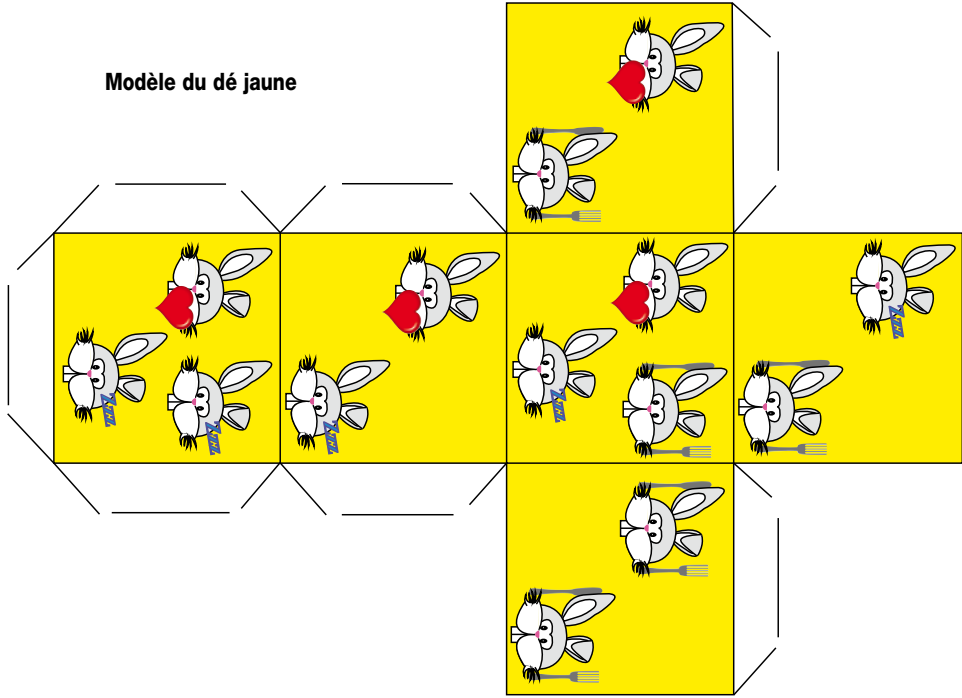
À partir de ces éléments, le jeu se déroule en fonction du mode déterminé précédemment par le lancer du dé « Mode de jeu ».

- À partir de ces éléments, le jeu se déroule en fonction du mode déterminé précédemment par le lancer du dé « Mode de jeu ».

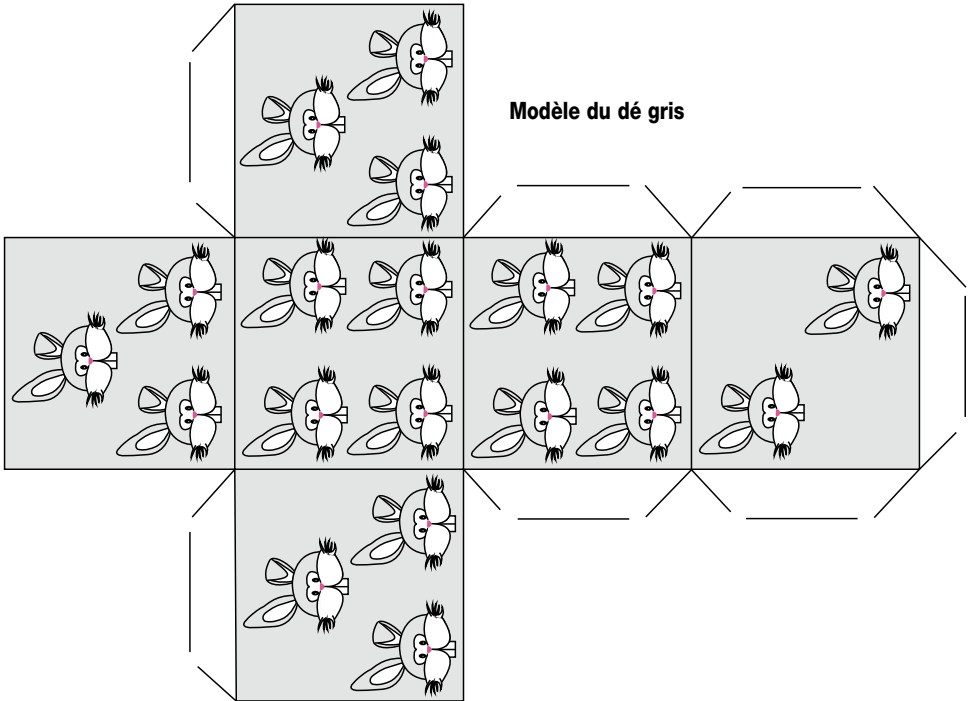
Modèle du dé vert



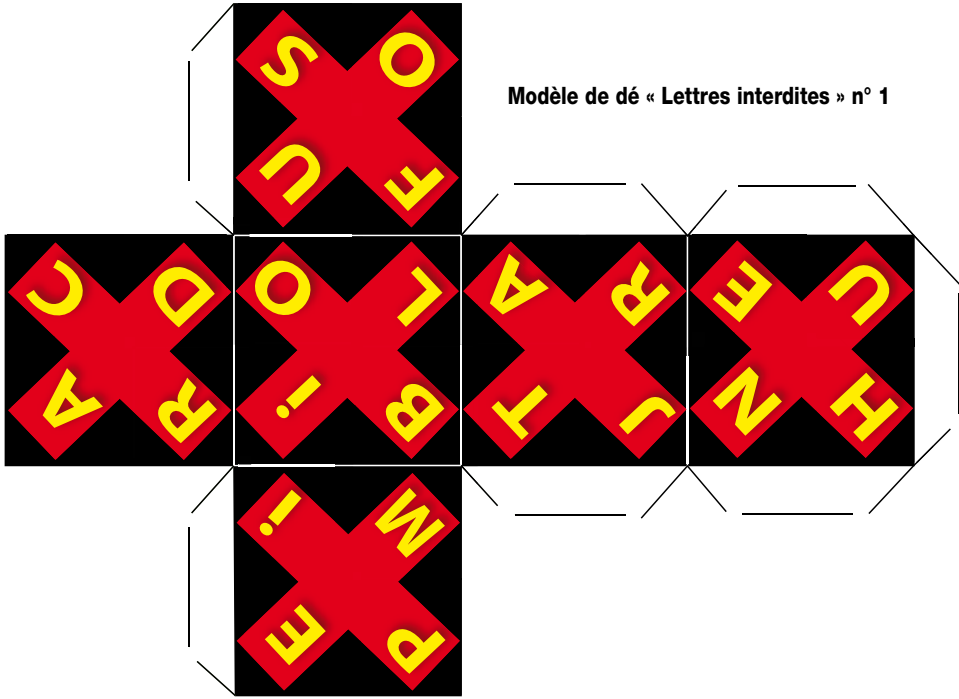
Modèle du dé jaune



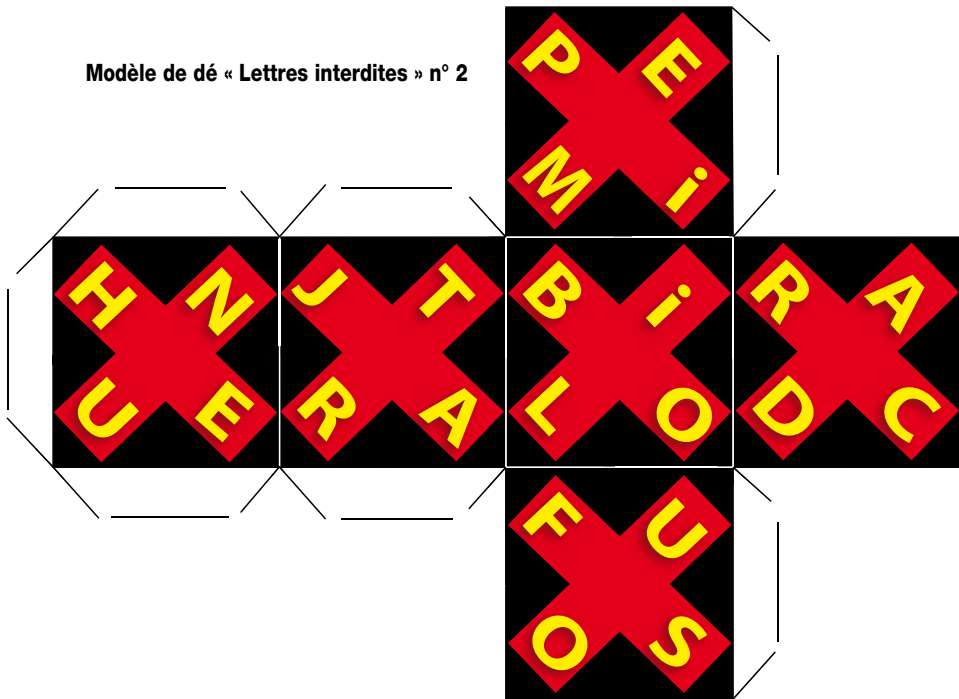
Modèle du dé gris



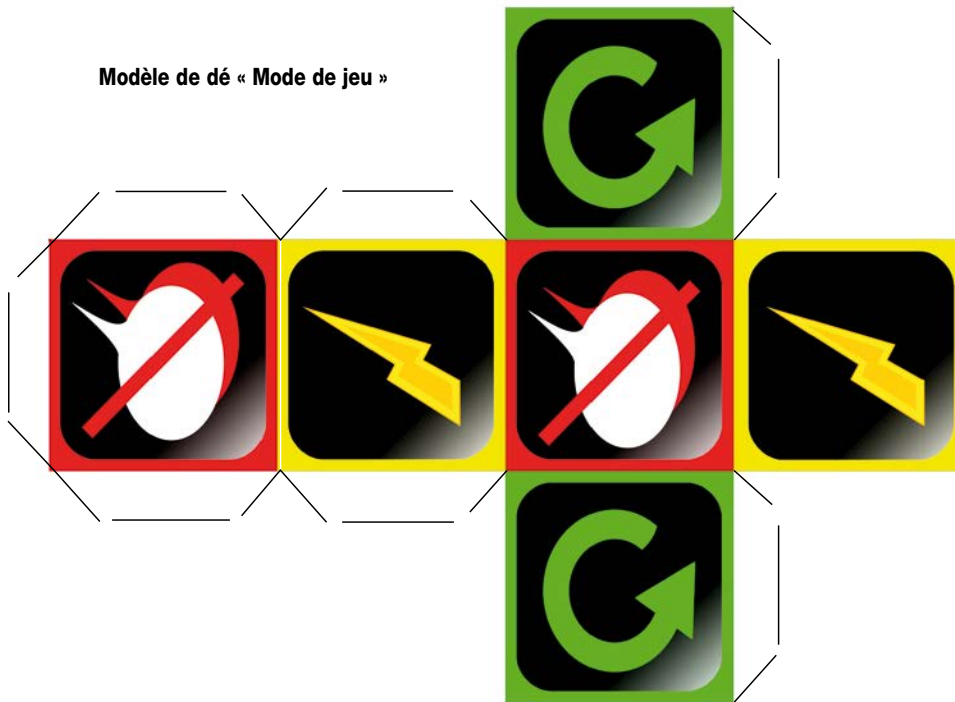
Modèle de dé « Lettres interdites » n° 1



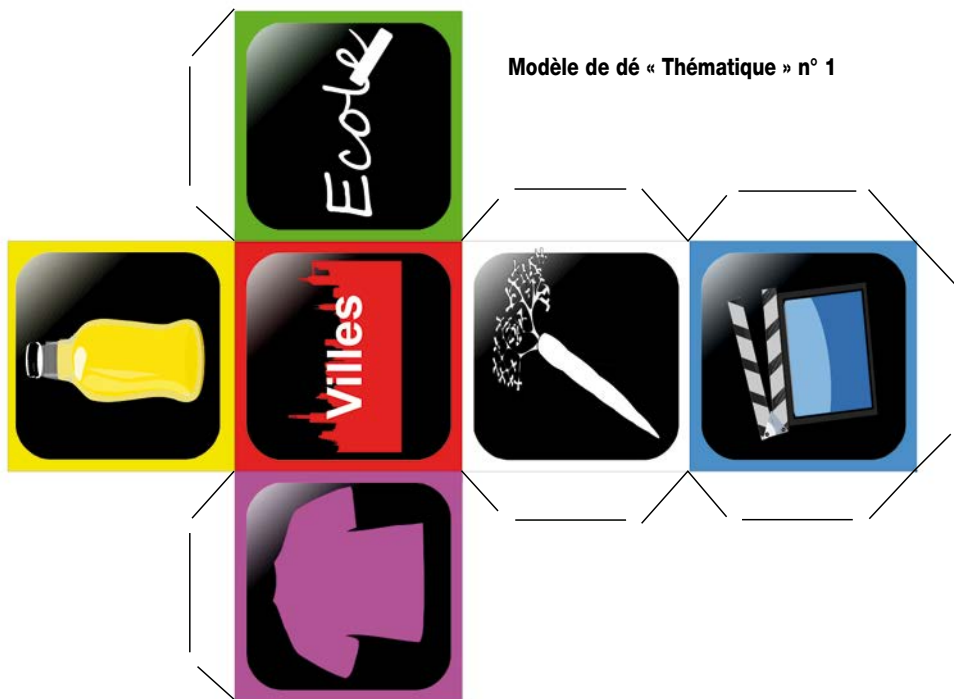
Modèle de dé « Lettres interdites » n° 2



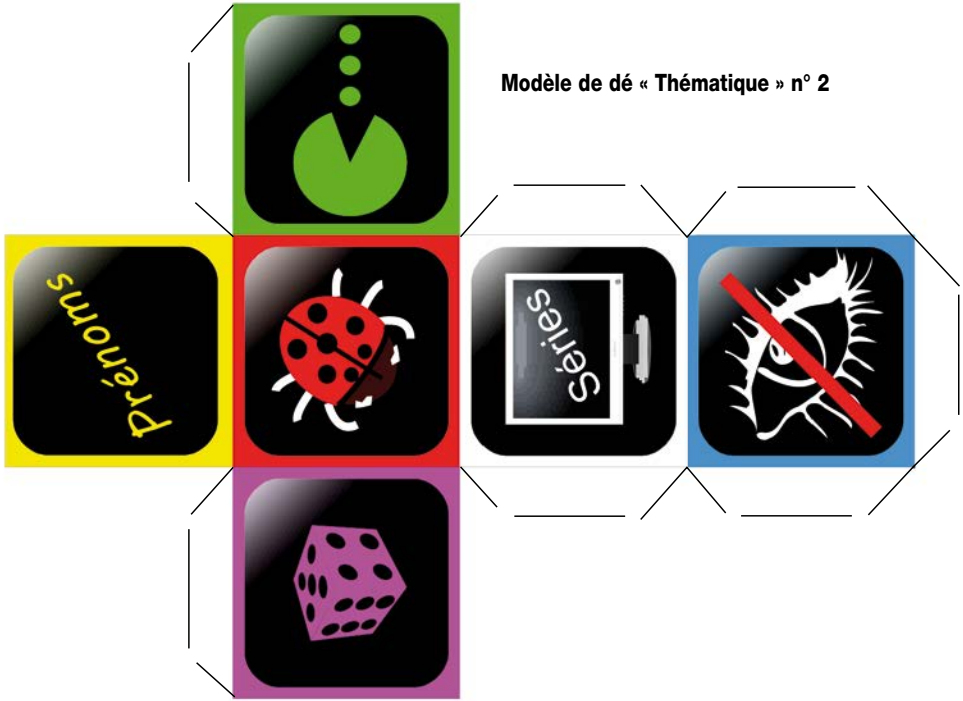
Modèle de dé « Mode de jeu »



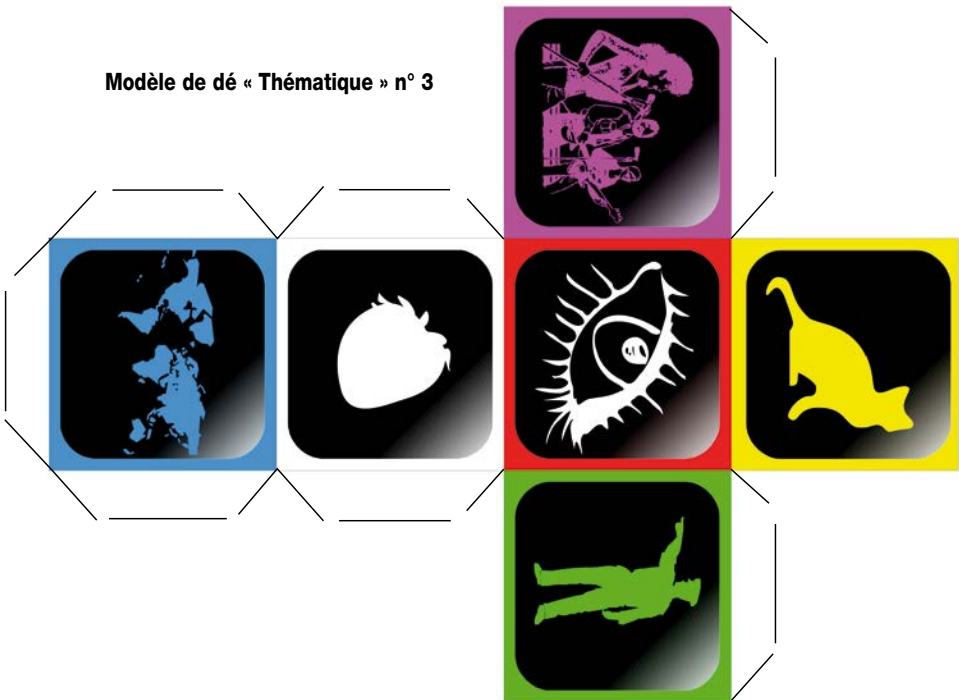
Modèle de dé « Thématique » n° 1

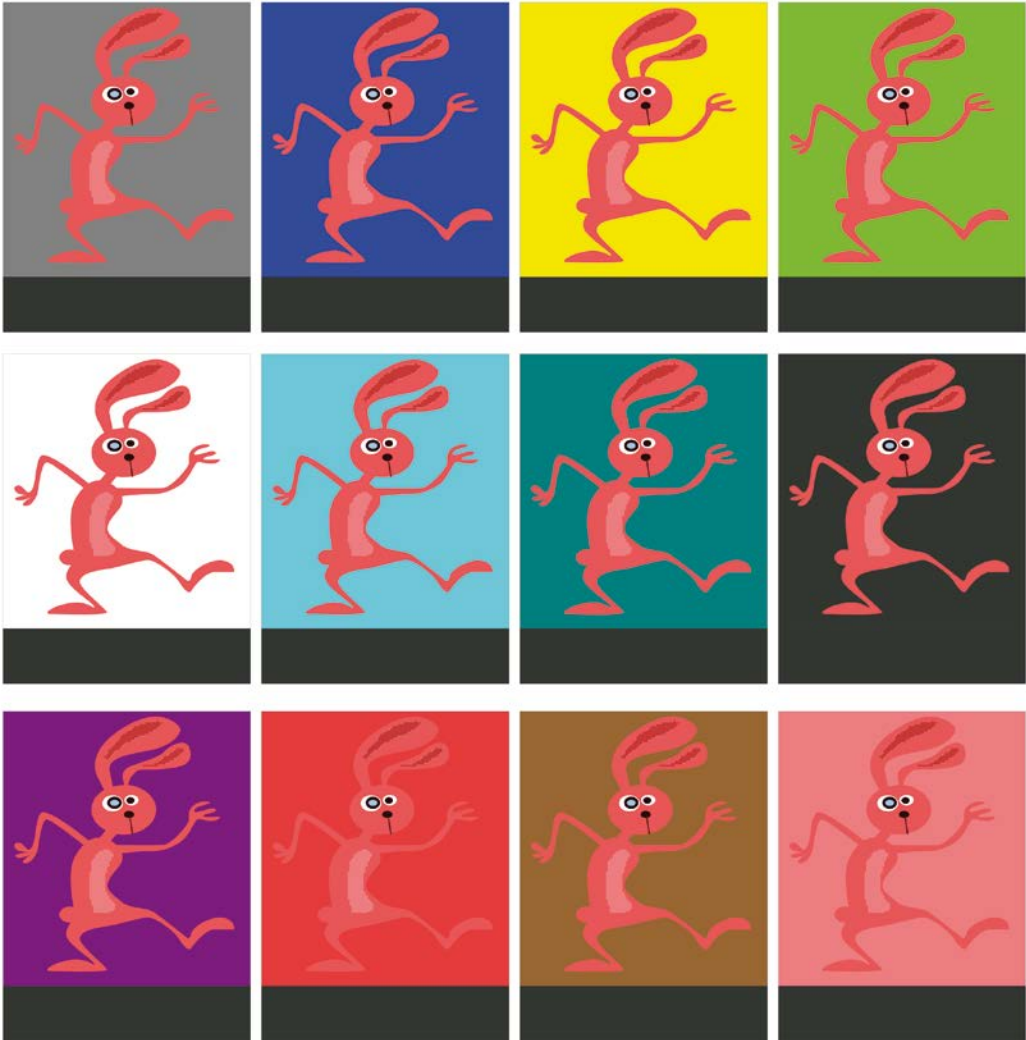


Modèle de dé « Thématique » n° 2



Modèle de dé « Thématique » n° 3



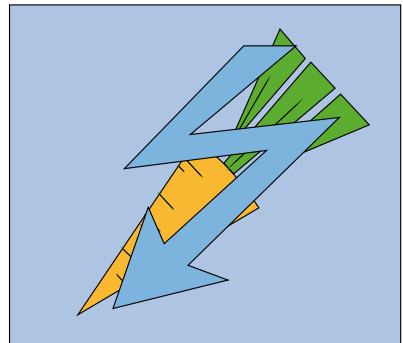


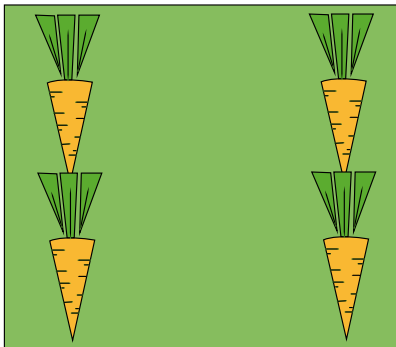
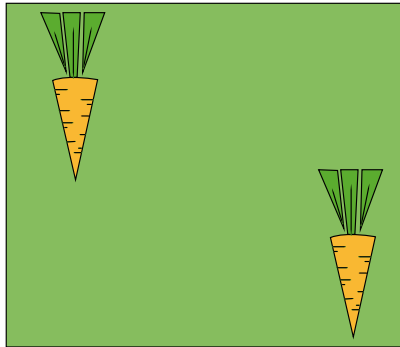
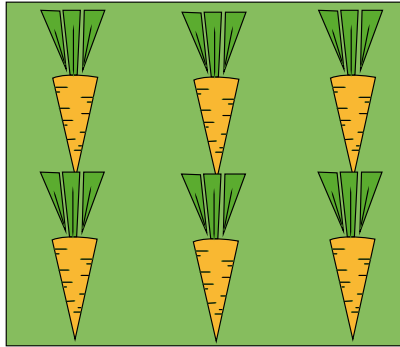
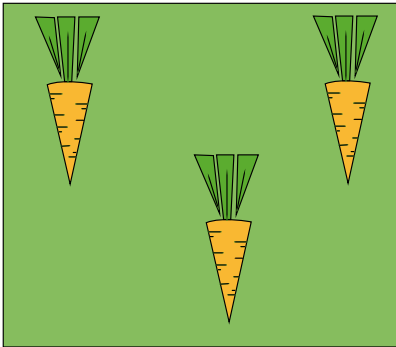
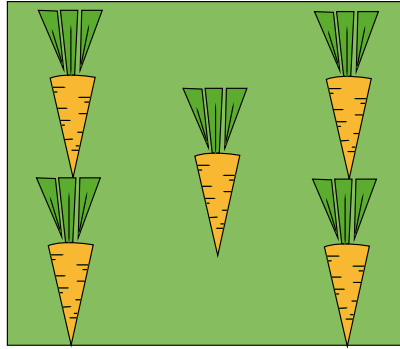
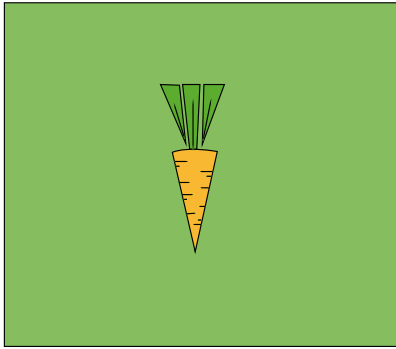
Modèles de pions de jeu

Modèle de carte « Jeux de doigts »



Modèle de carte « Éclair »





Modèles de cartes « Carottes »



