

KESKIFÉ?

Version adaptée (Néerlandais – Anglais)

Principe du jeu

Les joueurs réalisent tous ensemble une action, comme lancer un ballon ou se moucher. Seul un joueur ne connaît pas cette action. Pourtant il doit la réaliser en même temps que les autres car son objectif est de ne pas se faire repérer

Version adaptée

Dans cette version du jeu, les actions sont rédigées en Néerlandais ou en Anglais. Dans notre exemple, nous avons ciblé des tâches ménagères mais il est bien sûr possible de diversifier les actions, de les regrouper par thème ou non. Tout dépendra du niveau de difficulté que vous souhaitez.

Préparer les cartes : Pour 12 participants, utilisez l'ensemble des cartes. Si le nombre de joueurs est inférieur, retirez quelques cartes en veillant à conserver au moins une carte « Tu es largué » (je bent gedumpt | you are dumped)

Les joueurs se placent en demi-cercle, face au reste du groupe. Distribuez une carte à chaque joueur.

Lancez le dé. Celui-ci déterminera l'action à mimer. Au signal du maître du jeu, les joueurs miment l'action. Le reste du groupe devra identifier le(s) joueur(s) largué(s).

Si le joueur largué est identifié, on reprend les cartes et on les redistribue de façon aléatoire. Si le joueur largué n'est pas identifié, on relance le dé.

Adapter le jeu en fonction de vos objectifs !

Modifiez les cartes en fonction de vos objectifs / des thématiques. Des modèles de cartes sont à votre disposition sur notre site afin de vous permettre de créer vos propres cartes. En fonction du niveau des élèves, il est également envisageable de leur faire créer les cartes (et/ou de leur faire proposer le contenu de celles-ci).

Partagez vos créations !

Vous avez créé de nouvelles cartes ? Vous avez envie de les partager avec d'autres utilisateurs ?

N'hésitez pas à nous envoyer votre fichier par email à portaleduc@gmail.com

