



## MINI-JEU L'espion voleur



3+  
ANS



15  
MIN



1+  
JOUEURS

### But du jeu

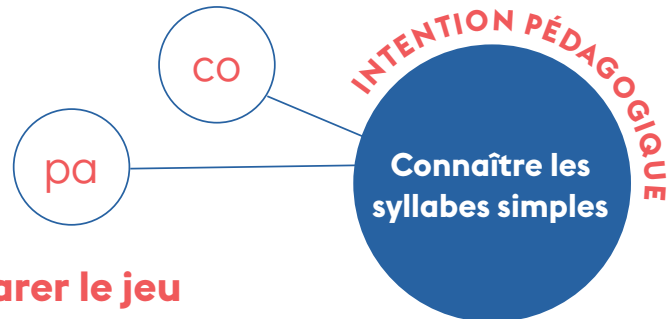
Gagner un maximum de cartes « Dossier secret » en associant la 1<sup>re</sup> lettre d'une syllabe à celle d'une autre syllabe ou en volant ses adversaires.

### Bénéfice

Savoir faire de la discrimination visuelle et sonore.

### Mise en situation

Aujourd'hui, en tant qu'espions en herbe, vous devez résoudre un maximum de dossiers secrets qui se trouvent sur votre bureau personnel. Lequel d'entre vous sera capable de tous les résoudre en premier ?



### Préparer le jeu

- › Sélectionner les cartes « Dossier secret » (côté « Dossier secret » visible).
- › Bien mélanger les cartes.
- › S'assurer que les joueurs connaissent le son des différentes lettres de l'alphabet (voir le jeu Amélio « 50+ façons de jouer avec L'alphabet »)\*.
- Distribuer équitablement le reste des cartes aux joueurs (s'il y a des cartes en trop, les déposer au centre de l'espace de jeu).



### Jouer

- › **L'animateur doit :**
  - Déposer une carte « Dossier secret » (côté « Dossier secret » visible) au centre de l'espace de jeu.
- Inviter les joueurs à se faire une pioche personnelle avec leurs cartes « Dossier secret » et à la placer devant eux (côté « Dossier secret » visible).
- Expliquer aux joueurs que l'espace autour de leur pioche représente leur bureau personnel.
- Désigner le 1<sup>er</sup> joueur (celui qui a vu un film ou un dessin animé avec des espions le plus récemment), puis jouer dans le sens horaire.

\* Voir la vidéo explicative : [amelio.tv/phono-alphabet](http://amelio.tv/phono-alphabet).



### > À tour de rôle, chaque joueur doit :

- Prendre 1 carte de sa pioche personnelle.
- Observer attentivement la syllabe indiquée (ex. : pa).
- Faire le son de la 1<sup>re</sup> lettre de la syllabe (ex. : ppppp). Si le joueur se trompe, il peut se faire aider par les autres joueurs.



- Faire 1 des 3 actions suivantes :

### Action 1

- Observer attentivement l'ensemble des cartes qui se trouvent au centre de l'espace de jeu afin d'identifier 1 carte dont la syllabe commence par la même lettre que la syllabe sur la carte piochée.  
(Au 1<sup>er</sup> tour, il se peut qu'il n'y ait qu'une seule carte au centre.)
- Prendre la carte centrale correspondante et la placer avec la carte piochée sur son bureau personnel. Former ainsi une pile de dossiers secrets résolus.  
(Attention! Faire une pile différente pour chaque lettre.)



### > Si le joueur :

- Fait une erreur dans le choix de la carte centrale, il doit remettre la carte centrale au centre de l'espace de jeu, remettre la carte « Dossier secret » piochée sur le dessus de sa pioche, puis passer son tour.

### Action 2

- Voler une pile de dossiers secrets résolus d'un adversaire à condition que la 1<sup>re</sup> lettre de la syllabe sur le dessus de la pile corresponde à la 1<sup>re</sup> lettre de sa syllabe piochée.
- Placer la pile volée avec sa carte piochée sur son bureau personnel.



### > Si le joueur :

- Vole une pile dont la 1<sup>re</sup> lettre de la syllabe ne correspond pas à la 1<sup>re</sup> lettre de sa syllabe piochée, il doit rendre la pile volée, puis offrir sa propre carte à l'adversaire (l'adversaire crée alors une nouvelle pile de dossiers secrets résolus avec la carte offerte).

### Action 3

- Si aucune carte de l'espace central ou d'une pile adverse ne correspond à la 1<sup>re</sup> lettre de la syllabe piochée, déposer la carte piochée au centre de l'espace de jeu.

### > Si le joueur :

- Choisit cette action alors qu'un vol aurait pu avoir lieu, le joueur qui s'en rend compte le plus rapidement a le droit de voler les cartes (c'est-à-dire de prendre la carte piochée ainsi que la pile adverse qui aurait dû être volée).
- > Jouer jusqu'à ce qu'une des pioches personnelles soit vide (finir le tour de jeu).
- > Faire le décompte des dossiers secrets résolus par chaque joueur (les cartes qui restent dans la pioche personnelle ne doivent pas être comptées).
- > Le joueur qui a le plus de cartes sur son bureau personnel gagne la partie.

