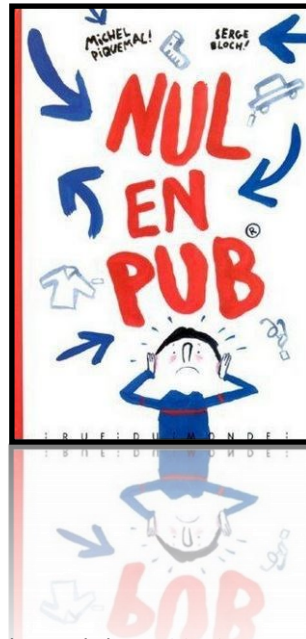


« Nul en pub »: le jeu



L'histoire:

Les copains de Ludo se moquent de lui car il n'a pas été capable de reconnaître un slogan de publicité. Ils disent qu'il est « nul en pub ». Ludo va alors essayer d'apprendre toutes les publicités qui passent à la télévision afin de participer à un concours de pubs. Il sera tellement accaparé par cette activité qu'il refusera d'aller pêcher avec son grand-père.

La « philosophie » du jeu:

L'ouvrage permet de réfléchir sur la publicité dans une véritable éducation aux médias. Ce jeu se propose d'aborder les caractéristiques des objets de façon originale. Il placera les joueurs dans la position de publicitaires qui veulent convaincre les autres que leur objet est le bon. En faisant cela, chacun pourra saisir les différents enjeux de la publicité ainsi que les techniques qui visent à convaincre.

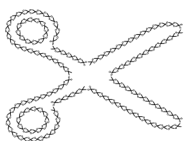


Installation:

Imprimez:

Les pages 3 et 4 (recto/verso)
Les pages 5 et 6 (recto/verso)
Les pages 7 et 8 (recto/verso)
Les pages 9 et 10 (recto/verso)

Si vous ne pouvez pas imprimer en recto/verso, ce n'est pas une nécessité. Cela dit, il faudra pouvoir distinguer 4 types de cartes correspondant aux couleurs des versos de celles-ci. (des points aux feutres suffiront)



Actions sur toutes les pages imprimées: découper les cartes

Règles du jeu:

Nombre de joueurs:

2-4 (on peut éventuellement jouer à plus de 4 joueurs)

Installation et matériel:

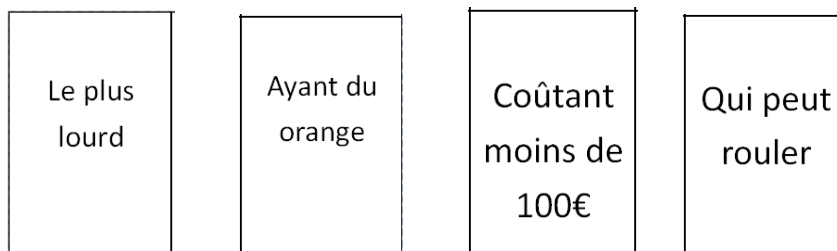
Formez quatre tas correspondant aux couleurs présentes au verso des cartes.

Posez près de vous des petits objets qui vous permettront de comptabiliser vos points (allumettes, jetons, pâtes...) ainsi qu'un chronomètre ou un sablier

Comment jouer ?

Le premier joueur retourne une carte de chaque couleur et lit ce qui est écrit sur chacune.

Exemple:



Il déclenche alors le chronomètre pour 1 minute. C'est le temps dont les joueurs disposent pour aller dans la maison et ramener un objet qui réponde au maximum de critères énoncés sur les cartes.

Une fois que le temps est écoulé, les joueurs font le bilan et, critère par critère, déterminent qui peut prendre un jeton ou non.

Remarques:

Chaque joueur peut potentiellement gagner 4 points par partie.

Certaines cartes autorisent que tous les joueurs aient un point (exemple: « Ayant du rouge »), d'autres non (exemple: « Le plus lourd »)

Une fois les points comptabilisés, le joueur suivant retourne les 4 cartes suivantes.

Fin de la partie:

On peut jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes ou déterminer un nombre de points nécessaires pour gagner

Comment adapter les règles?

- On peut ne prendre que deux ou trois tas de cartes différents pour rendre le jeu plus facile (notamment avec les plus jeunes pour qui il peut être difficile de mémoriser plusieurs critères en même temps)
- On peut laisser plus d'une minute pour aller récupérer les objets

Le plus lourd	Le plus léger	Pesant plus de 1kg	Pesant moins de 1kg
Qui tient dans la main	Sur lequel on peut grimper	Vide	Plein
Le plus haut	Le moins haut	Mesurant plus de 30 cm	Mesurant moins de 30 cm
Le plus solide	Le plus fragile	Qui peut rebondir	Qui ne peut pas rebondir



Ayant du rouge	Ayant du bleu	Ayant du jaune	Ayant du marron
Ayant du rose	Ayant du vert	Ayant du violet	Ayant du orange
Multicolore	Ayant du marron	Ayant du noir	Ayant du blanc
Ayant le moins de couleurs	Ayant le plus de couleurs	N'ayant aucune couleur	Translucide



Le plus cher	Le moins cher	Coûtant plus de 10€	Coûtant moins de 10€
Coûtant plus de 100€	Coûtant moins de 100€	En bois	En métal
Le plus rare	Le moins rare	En plastique	Qui se mange
Le plus froid	Que l'on peut utiliser dehors	Qui a une odeur	Qui peut se goûter



Rond	Carré	Rectangulaire	Ayant la forme d'un losange
Symétrique	Non symétrique	En forme de boule	Qui peut rouler
Le plus doux	Lisse	Rugueux	Le plus mou
Le plus dur	Qui loge dans la poche	Qui tient sur la tête	Piquant

