



IDÉE DIRECTRICE

Ce matériel de jeu accompagne la brochure « Naviguer sur le Net en toute sécurité ». Les jeux permettent de se familiariser de manière décontractée et réaliste avec les différents thèmes traités dans la brochure et sont aussi l'occasion de lancer une discussion. L'accent est mis avant tout sur le plaisir de jouer ensemble. Parallèlement, ces jeux permettent de se remémorer les images et les thèmes de la brochure « Naviguer sur le Net en toute sécurité ». L'utilisation répétée des images favorise la mémorisation à long terme.

Les huit variantes proposent différents niveaux de difficulté et sollicitent les aptitudes des joueurs (visualisation, motricité, rapidité). Les niveaux de difficulté sont représentés par des couleurs :

- = facile
- = difficile
- = moyen
- = très difficile

Impressum

Éditeur :
 BFF, Kompetenz Bildung Bern
 Berufsfachschule für Fachmann/Fachfrau Betreuung (FaBe),
 Höhere Fachschule für Sozial- und Kindheitspädagogik sowie
 Abteilung Weiterbildung

Hochschule für Soziale Arbeit FHNW
 Institut Kinder- und Jugendhilfe

Jeunes et médias
 Plateforme nationale de promotion des compétences
 médiatiques

Prévention Suisse de la Criminalité PSC

En collaboration avec :
 VEBO Oensigen; Stiftung Bad Heustrich; Stiftung SSB, Tafers;
 Theresiahaus Solothurn

Emballage et distribution :
 Stiftung SSB, Tafers, ssb@stiftung-ssb.ch

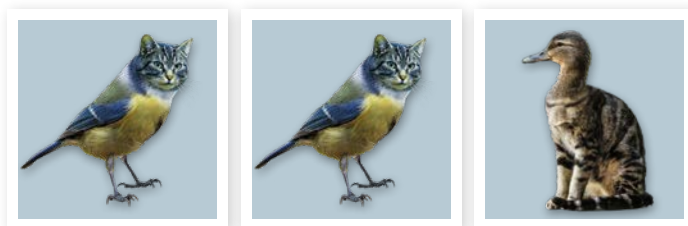
Conception graphique Weber & Partner, Bern

Impression Sensia AG, Düringen

Copyright BFF Bern, FHNW, PSC
 Janvier 2022, 1^{re} édition

MATÉRIEL

Le jeu contient 20 sets de trois cartes (triples). Chaque set comprend deux cartes identiques (paires), la troisième étant différente mais traitant du même thème.



Exemple de set

Le jeu no 8 « Où se cache quoi ? » nécessite en plus un dé à faces colorées ainsi que cinq cartes en papier ou cinq gobelets aux couleurs du dé (excepté le blanc).

NOMBRE DE JOEUSES ET JOUEURS

De 2 à 5 personnes.

LES JEUX

Il est possible de jouer à « Trouver les paires » de trois façons différentes :

JEU NO 1 : « TROUVER LES PAIRES » AVEC DES IMAGES IDENTIQUES

Seules **les cartes identiques** (paires) sont utilisées. Les cartes présentes une seule fois dans chaque set sont mises de côté.

Les cartes sont mélangées puis réparties sur la table, face cachée. La première personne qui joue retourne deux cartes. S'il s'agit de deux images identiques, elle remporte les cartes et a le droit de rejouer. Si les images sont différentes, elle les retourne à nouveau et c'est au tour de la personne suivante.

La partie s'arrête lorsque toutes les paires ont été trouvées. La joueuse ou le joueur qui a remporté le plus de paires a gagné.

Jeu no 2 : « Trouver les paires » avec des images différentes

Dans cette partie, on utilise **deux cartes différentes de chaque set**. La carte présente deux fois dans chaque set est mise de côté.

Sinon, le jeu no 2 se déroule de la même manière que le jeu no 1. La personne qui retourne deux cartes portant sur le même thème les remporte. La joueuse ou le joueur qui a remporté le plus de paires a gagné.

Jeu no 3 : « Trouver les triples »

Pour cette variante, on utilise **toutes les cartes**.

Le jeu no 3 repose sur le même principe que les jeux no 1 et 2, mais cette fois-ci, le but est de retourner les trois cartes traitant du même thème.

La personne qui découvre les trois cartes traitant du même thème les remporte. La joueuse ou le joueur qui a remporté le plus de triples a gagné.

Il est possible de jouer à la « Chasse aux paires » de quatre façons différentes :

Jeu no 4 : « Chasse aux paires » avec des images identiques

Ici, seules **les cartes identiques** (paires) sont utilisées. Les cartes présentes une seule fois dans chaque set sont mises de côté.

Les cartes sont mélangées puis réparties sur la table, face cachée. Chaque personne retourne une carte à tour de rôle. Dès qu'une paire apparaît sur la table, il faut toucher le plus vite possible la première carte de la paire qui a été retournée. La personne qui touche la carte en premier remporte la paire. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que deux cartes sur la table. Ces deux cartes ne peuvent pas être remportées. La joueuse ou le joueur qui a remporté le plus de paires a gagné.

Jeu no 5 : « Chasse aux paires » avec des images différentes

Pour cette variante, on utilise **deux cartes différentes de chaque set**. La carte présente deux fois dans chaque set est mise de côté.

Sinon, le jeu no 5 se joue de la même manière que le jeu no 4. La joueuse ou le joueur qui a remporté le plus de paires a gagné.

Jeu no 6 : « Chasse aux triples »

Toutes les cartes sont utilisées.

Le jeu no 6 repose sur le même principe que les jeux no 4 et 5, à la différence qu'il faut avoir retourné le triple complet avant de toucher la première carte. La joueuse ou le joueur qui a remporté le plus de triples a gagné.

Jeu no 7 : « Chasse aux paires » avec des triples

Toutes les cartes sont utilisées.

Le jeu no 7 repose sur le même principe que les jeux no 4 et 5. Toutefois, seules **les cartes identiques** (paires) d'un même thème sont collectées, la carte différente est mise de côté. La joueuse ou le joueur qui a remporté le plus de paires a gagné.

Il est également possible de jouer à « Où se cache quoi ? » :

Jeu no 8 : « Où se cache quoi ? »

Cette partie se joue avec **une carte choisie dans chacun des sets** (20 cartes au total). Les cartes restantes sont mises de côté. Il faut également un dé à faces colorées et cinq cartes en papier ou cinq gobelets aux couleurs du dé, excepté le blanc.

Les cartes sont posées face visible sur la table. Parmi les joueuses et joueurs, une personne prend les cartes/gobelets colorés et recouvre cinq images. À chaque fois, elle annonce quelle image est recouverte par quelle couleur, p. ex. « Je recouvre l'oiseau-chat avec la carte rouge. »

La personne qui joue en premier lance le dé. Elle doit dire quelle image est recouverte par la couleur obtenue, p. ex. : « Sous la carte / le gobelet rouge, il y a l'oiseau-chat. »

Si elle a donné la bonne réponse, elle remporte la carte et cache une autre image à l'aide de la carte / du gobelet. Elle doit indiquer précisément la carte qu'elle cache.

Si elle n'a pas nommé la bonne image, la carte est à nouveau recouverte.

Si la couleur obtenue avec le dé est le blanc, la personne peut décider elle-même de la carte à deviner (à l'exception de la dernière couleur de dé obtenue).

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus que quatre cartes sur la table ou qu'aucune carte ne peut être cachée. La joueuse ou le joueur qui a remporté le plus de cartes a gagné.