150 DÉFIS POUR ENTRAINER L'ESPRIT

LUDIC

ACTIVE MINDS

Age : 10-99
Joueurs : 1+
Durée : 45 minutes
Textes de :
Daniela Alvisi

Contenu : 50 cartes avec 150 défis ; Règles du jeu

Le jeu se compose de 50 cartes qui proposent chacune 3 défis pour exercer l'esprit, pour un total de 150 défis, présentés sous forme de problèmes, d'énigmes, de calculs, d'épreuves créatives ou d'habileté.

Préparation

À partir de 2 joueurs ou plus.

Chaque joueur prend un stylo et une ou plusieurs feuilles de papier pour prendre des notes. Sur chaque carte est indiquée, en haut, la compétence stimulée (*attention, mémoire, logique, créativité, calcul, langage*) et chacun des 3 défis est identifié par une couleur spécifique (*rouge, bleu, vert*).

Au début du jeu, les joueurs choisissent la couleur des défis qu'ils devront relever, par exemple le rouge (c'est-à-dire qu'il faudra uniquement répondre aux défis rouges). La première fois, il est conseillé de ne pas mélanger les cartes et de jouer en respectant l'ordre dans lequel elles ont été emballées.

Déroulement

Posez le paquet de cartes sur la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent les lire. Ensuite, les joueurs lisent chacun pour soi le texte du défi de la couleur choisie, en commençant par la première carte. Au cours du défi, les joueurs peuvent prendre des notes sur leur propre feuille pour s'aider dans leur raisonnement ou le processus de réflexion requis.

Le premier joueur à trouver une solution valide la prononce à haute voix et, immédiatement après, retourne la carte pour

vérifier la solution (sans la montrer aux autres).
Si la solution est valable ou respecte les contraintes du défi, le joueur gagne la carte et on entame un autre tour, en lisant le défi rouge de la carte suivante. Dans le cas contraire, il quitte le tour tandis que les autres continuent à jouer.
Certains défis demandent de fournir des réponses créatives et donc libres ; dans ce cas, une infinité de solutions sont possibles. D'autres demandent, par exemple, de prononcer une séquence de lettres, de chiffres ou de mots dans un ordre déterminé : dans ces cas-là, le premier à effectuer l'épreuve correctement (c'est-à-dire en respectant les contraintes du défi) remporte la carte. Dans le cas contraire, il quitte le tour et les autres peuvent essayer à leur tour de gagner le défi. Le jeu continue jusqu'à ce que les cartes de tous les niveaux aient été jouées au moins une fois. Le gagnant est celui qui a gagné le plus de cartes. En cas d'égalité, on joue un tour supplémentaire.

Manches suivantes

Lorsque vous rangez le jeu, formez une pile avec toutes les cartes qui ont déjà été utilisées et placez-la à l'envers, au-dessus de la première carte qui n'a pas encore été jouée. De cette façon, au début de la prochaine partie, vous pourrez facilement retirer les cartes déjà jouées. Une fois le jeu terminé, vous pouvez réutiliser les cartes, en jouant les défis des autres couleurs et éventuellement en alternant les compétences.

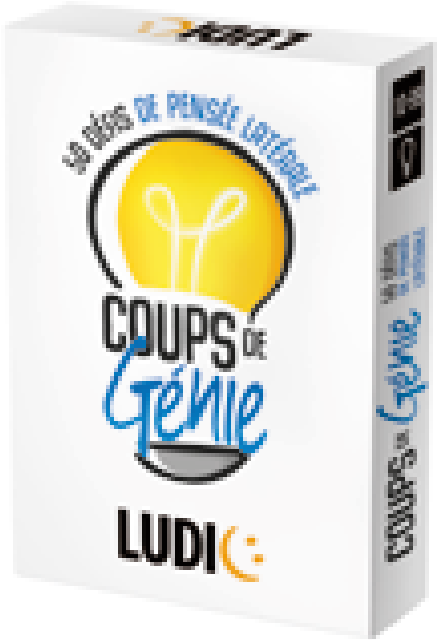
En solitaire

Vous pouvez jouer seul, comme passe-temps, en essayant de résoudre les défis et en vérifiant les solutions.

Cette carte est un exemple et ne fait pas partie du jeu.

Ludic Cards

Découvrez tous les autres produits du catalogue !



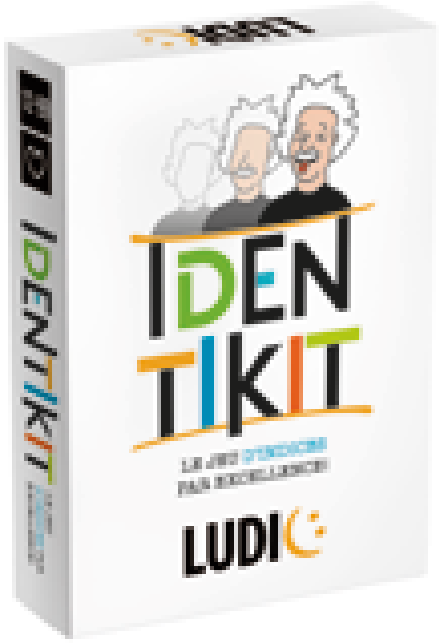
COUPS DE GÉNIE

50 défis de pensée latérale
Age : 10-99 ans
Joueurs : 1+
Durée : 45'
Contenu : 50 cartes-défi ; Règles du jeu
Compétences : Pensée latérale ; Résolution de problèmes ; Logique

LOGIQUEMENT

150 défis de logique et résolution de problèmes

Age : 10-99 ans
Joueurs : 1+
Durée : 45'
Contenu : 50 cartes avec 150 défis ; Règles du jeu
Compétences : Logique ; Calcul ; Réflexes



IDENTIKIT

Le jeu d'indices par excellence !

Age : 12-99 ans
Joueurs : 2+
Durée : 45'
Contenu : 50 cartes avec 100 identikit ; Règles du jeu
Compétences : Culture générale ; Intuition ; Logique

Watch the video!

LUDIC

www.ludicfamily.com

Ref. FR60490 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy