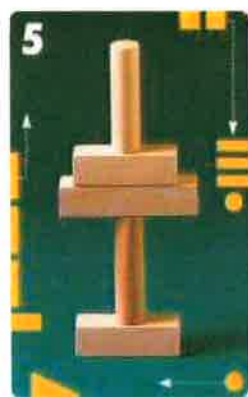


Jeux coopératifs - Visionary



Le Visionary est un jeu d'adresse divertissant et plein de suspense où un des deux partenaires doit réaliser une structure selon les directives reçues. Il empile les blocs de construction tandis que son coéquipier le guide. Le seul problème est que le bâtisseur a les yeux bandés et doit donc être à l'écoute de son partenaire pour achever sa construction.

Des constructions à réaliser, un bâtisseur les yeux fermés,
un ingénieur qui ne touche à rien mais guide le bâtisseur par la parole,
et un arbitre pour vérifier la validité des constructions...



Le jeu se compose de pièces géométriques en bois : pavés, cubes, cylindres, etc... et de cartes représentant les constructions à réaliser. Celles-ci sont de difficultés croissantes et demandent donc une adresse de plus en plus grande pour pouvoir réaliser la construction.



On peut organiser une partie de différentes façons, soit en opposant deux équipes pendant un temps donné, charge à elles de réaliser le meilleur « score » possible (en totalisant les points acquis pendant la durée du jeu), soit en proposant aux participants de changer de rôles (constructeur, ingénieur, arbitre) à chaque réalisation. On peut aussi jouer avec le hasard, en retournant les cartes pour piocher la construction à réaliser de façon aléatoire, ou mettre plusieurs « ingénieurs » pour un seul bâtisseur, changer d'ingénieur à chaque pièce placée, etc... Toutes les règles de jeu sont à tester avec les élèves !

JEU LE

Visio'Coop

BUT DU JEU

Un jeu d'adresse divertissant et plein de suspense où deux équipes s'affrontent à qui mieux mieux en réalisant une structure selon les directives reçues. Un joueur empile les blocs de construction tandis que ses coéquipiers le guident. Facile, me direz-vous. Mais il y a quand même un petit problème : le bâtisseur a les yeux bandés...

INFO JEU

Type de jeu : construction par équipe

Nombre de joueurs : 4 à 8

Age : de 8 à 88 ans

Durée : 60 minutes environ

MATERIEL

36 cartes

2 jeux de 12 blocs de bois

2 bandeaux

1 règle de jeu

PREPARATION DU JEU

Triez les 24 blocs de bois pour les partager en deux jeux équivalents. Chaque jeu se compose de 2 X 6 blocs différents.

Les joueurs se divisent en deux équipes composées d'à peu près le même nombre de coéquipiers. Chaque équipe désigne un joueur, qui sera le bâtisseur de la première manche. Il pose devant lui l'un des deux jeux de construction. Les autres membres de l'équipe sont ses assistants.

Mélangez bien les cartes Visio'Coop et posez la pile, faces cachées, sur la surface de jeu.

LE JEU

Il y a deux sortes de confrontations :

Le « tête-à-tête » ou le jeu « contre la montre ».

La partie commence par une manche contre en « tête-à-tête ». Et ainsi de suite !

LA MANCHE EN « TÊTE-À-TÊTE »

Le bâtisseur désigné pour chacune des deux équipes ferme les yeux et met le bandeau. Il ne doit plus rien voir, pour améliorer ses images mentales de « Visio'Coop ».

Une carte Visio'Coop illustrée est prélevée au hasard dans la pile et posée bien en vue des assistants qui donnent simultanément des directives à leur bâtisseur : quel bloc prendre, où le mettre, selon l'illustration de la carte Visio'Coop.

Si l'équipe se compose de plusieurs assistants, chacun d'eux guidera le bâtisseur à tour de rôle ? Le premier prend la responsabilité de la pose du premier bloc, le second explique comment installer le deuxième bloc de bois, etc...

Quel est le gagnant du « Tête-à-tête »

C'est le bâtisseur qui termine sa structure le premier. Il gagne la manche pour son équipe. L'équipe reçoit la carte Visio'Coop correspondante.

LE JEU « CONTRE LA MONTRE »

Contrairement au « tête-à-tête », les deux bâtisseurs du « contre la montre » examinent la carte Visio'Coop avant de se bander les yeux. Ils savent ce qu'ils doivent construire :

Les deux équipes ne jouent pas simultanément, mais l'une après l'autre. L'équipe qui a gagné au « tête-à-tête » commence le « contre la montre ».

Une carte, prise par hasard, est posée bien en vue de tous les joueurs.

Le bâtisseur de l'équipe qui a gagné la manche précédente mémorise bien l'illustration de la carte avant de se bander les yeux. On met un chronomètre. Comme précédemment, ses assistants le guident pour choisir les blocs, puis les assembler comme il convient.

Dès que le bâtisseur a terminé la structure à construire, on enregistre le temps écoulé.

La deuxième équipe va tenter de mettre moins de temps pour achever la même construction.

Quel est le gagnant du « contre la montre »

L'équipe qui termine dans un temps inférieur à celui de l'équipe concurrente gagne la manche et reçoit la carte Visio'Coop correspondante. Si aucune des deux équipes n'est capable de terminer dans les temps ou si elles mettent exactement le même temps, la carte Visio'Coop sera glissée sous la pile.

REGLES GENERALES

Il n'est pas facile de distinguer du premier coup de quels types de blocs une structure se compose. Pour aplanir les contestations, il est souhaitable que les assistants, après le tirage de

chaque carte, discutent entre eux des blocs de bois à utiliser, en particulier des blocs rectangulaires : longs ou courts ?

Les assistants peuvent s'exprimer de toutes les façons possibles (ordres, conseils, etc.) pour guider leur bâtisseur.

A chaque manche, par roulement, un autre membre de l'équipe remplace le bâtisseur. Pour accomplir sa tâche, le bâtisseur n'a le droit d'utiliser qu'une seule main, tant pour prendre les blocs que pour édifier sa structure. Il ne peut saisir qu'un bloc après l'autre. De même, il ne peut déplacer qu'un élément de construction à la fois. Les blocs déjà posés ne peuvent pas être palpés. Les assistants dirigent leur bâtisseur strictement selon ces règles.

Si une partie de la structure s'écroule, ne vous démoralisez pas ! Faire contre mauvaise fortune bon cœur, telle est la devise du bâtisseur et de ses assistants. La construction de vos concurrents peut très bien s'effondrer juste au moment où ils posent le dernier bloc...

A la fin de la manche, si on constate qu'une structure n'est pas conforme à l'illustration de la carte Visio'Coop, la carte revient d'office à l'équipe adverse.

POUR GAGNER LA PARTIE

La première équipe en possession de 6 cartes Visio'Coop gagne !

VARIANTE

Les règles ci-dessus sont appliquées normalement. Toutefois, l'équipe gagnante n'est pas celle qui obtient la première 6 cartes, mais celle qui totalise 33 points ou plus. On additionne les chiffres, imprimé sur les cartes Visio'Coop, qui donnent la quantité de blocs par structure.

VARIANTE COOPERATIVE

Pas de course contre la montre, pas de tête à tête, pas de points à gagner mais simplement le plaisir de jouer ensemble.

Constituer des groupes de trois enfants. Entre eux, ils décident de celui qui va avoir les yeux bandés en premier. Avant la pose du bandeau, présenter les cartes et laisser le « bâtisseur » choisir le nombre de pièces. Poser le bandeau puis laisser les assistants choisir une construction parmi les quelques cartes correspondantes au nombre de pièces retenu par le bâtisseur. Les assistants discutent alors entre eux avant de communiquer, à tour de rôle ou pas, les informations au « bâtisseur ». Une fois terminée, les enfants comparent la construction réalisée avec la carte.

Un des assistants devient alors « bâtisseur » et le jeu continue de la même façon. Chacun peut devenir plusieurs fois « bâtisseur » au cours d'une même séance.

Une construction qui s'écroule n'est pas synonyme de défaite mais l'occasion pour le groupe de s'interroger sur les causes : trop de pièces choisies, communication défectueuse....

L'expérience montre que les enfants commencent par quelques pièces puis en augmentent rapidement le nombre, considérant alors le jeu comme un défi pour le groupe.



Office Central de la Coopération à l'École des Alpes de Haute Provence
2 Rue Rossini – 04100 MANOSQUE