



# KATUDI

DJ08535

 4-10

 2-4

 15 min



**Auteur :** Arnoult Vial

**Illustrateur :** Clément Lefèvre

## JEU D'APPRENTISSAGE

→ ECOUTE ET LANGAGE

**BUT DU JEU :** remporter des cartes en étant le plus rapide à reconnaître ce que décrit le meneur de jeu.

## COMMENT JOUER ?

A chaque manche, les joueurs choisissent un meneur de jeu qui prend un set de cartes à poser devant lui, faces cachées. Les autres joueurs prennent chacun un plateau identique correspondant au set de cartes. Le meneur tire la première carte sans la montrer et la décrit le plus précisément possible. Tous en même temps, les joueurs cherchent à reconnaître sur leur plateau la case décrite par le meneur. Le plus rapide l'annonce. Si c'est une bonne réponse, il gagne la carte, sinon il ne peut plus jouer à ce tour-là. Quand le meneur a décrit toutes les cartes, le joueur qui en a gagné le plus remporte la partie.

+++ 2 niveaux de jeu

**Author:** Arnoult Vial

**Illustrator:** Clément Lefèvre

## LEARNING GAME

→ LISTENING AND LANGUAGE

**OBJECT:** to win cards by being the fastest to recognize what the game master is describing.

## HOW TO PLAY?

In each round, the players choose a game master who takes a set of cards to place face down in front of him or her. The other players each take an identical board that matches the set of cards. The game master draws the first card without showing it, and describes it in as much detail as possible. All players at the same time try to identify on their board the square described by the game master. They try to be the first to say it out loud. If their answer is correct, they win the card. If it is not correct they can no longer play in that turn. When the game master has described all the cards, the player with the most cards wins the game.

+++ 2 levels of play with different illustrations!

