Idées de jeu pour le „Kumbuka“

Images à associer: Jeu de société pour 2 personnes ou plus, dès 6 ans environ. Utiliser toutes les cartes (80). Les cartes sont mélangées et éparpillées à l'envers sur la table. Pour commencer, une carte est retournée au hasard et placée au centre de la table. Chaque joueur à tour de rôle prend une carte et doit la poser à côté d'une carte déjà retournée.

Règle à suivre: pour qu'une carte puisse être juxtaposée, il faut qu'elle fasse domino avec celle qu'elle rejoint en répondant à **une des trois** correspondances suivantes: **même nombre d'animaux, même nombre d'yeux visibles** sur la carte, ou **même couleur d'arrière-fond**. Si la carte fait domino avec plusieurs cartes qui l'entourent, un mode de correspondance doit être respecté dans chaque cas. Autrement dit, une carte peut s'associer à plusieurs autres en même temps (sur la gauche, par le haut, ...). Les cartes qui ne peuvent être posées, seront remises au fond d'un tas.

Au commencement, l'équipe a convenu du nombre de paires de cartes identiques à obtenir. **Le jeu prend fin** aussitôt que la quantité convenue de paires de cartes identiques a été retournée. Quand il ne reste que la dernière paire de cartes on recherche la plus longue file de cartes sans interruption, juxtée ou chevauchante. C'est alors que le même nombre maximal de nouvelles cartes peuvent être retournées **simultanément à chaque fois**. Toutes les cartes retournées doivent être fournies, même si le nombre de paires dépasse celui convenu au commencement. Si le nombre de paires convenu est atteint ou dépassé on trace un rectangle imaginaire dans lequel rentrent toutes les cartes posées sur la table en tenant compte des espaces vides.

Le but du jeu est d'avoir un rectangle avec le moins d'espaces vides possibles. Quelle équipe n'en a aucun?

Jass des animaux: Jeu de société pour 3 à 7 personnes, dès 9 ans environ. Joué avec une seule série de cartes (40 cartes). A 3 joueurs, une carte comportant un seul oiseau est sortie du jeu (on joue avec 39 cartes); à 4 ou 5 joueurs, utiliser les 40 cartes; à 6 ou 7 joueurs, deux cartes quelconques sont sorties des cartes non utilisées de la deuxième série et intégrées dans le jeu (on joue avec 42 cartes). Les cartes sont mélangées et distribuées à parts égales entre les joueurs. Chaque joueur dispose ses cartes de façon visible en face de lui. Celui qui a la carte avec la grenouille commence et joue n'importe quelle carte. A tour de rôle, les joueurs alignent leurs cartes à partir de cette première.

Règle à suivre:

1. Chaque joueur doit poser une ou plusieurs cartes pour obtenir **exactement le même nombre d'animaux** que la **carte jouée en premier** (exemple: si la première carte a 3 animaux, poser une carte avec 3 animaux ou 3 cartes avec 1 animal).

2. S'il y a des oiseaux sur la première carte jouée, les cartes suivantes doivent aussi contenir au moins un oiseau. Si sur la première carte, il y a des mammifères, les cartes suivantes doivent aussi en présenter au moins un. S'il n'y a que des reptiles, des poissons ou des insectes sur la première carte, n'importe quelles autres cartes peuvent être jouées par la suite.

Celui qui peut se conformer aux règles ci-dessus doit jouer; celui qui n'a pas de cartes correspondantes passe son tour. Celui qui a posé le plus grand nombre de cartes durant un tour commence le tour suivant; si plusieurs joueurs ont joué le même nombre le plus élevé de cartes, celui qui a posé ses cartes en dernier commence.

Celui qui joue des reptiles, des poissons ou des insectes comme première carte a le **droit de jouer le tour suivant**, si des oiseaux et des mammifères seulement sont joués par la suite. Sinon, le groupe décidera ensemble qui commencera le tour suivant. A la fin de chaque tour, les cartes posées sont mises de côté.

Le jeu prend fin dès qu'un joueur n'a plus de carte. Tout le monde gagne lorsque le nombre total des cartes restantes est inférieur aux nombres de joueurs. Si le nombre est égal ou supérieur aux nombre de joueurs, tout le monde a perdu.

Variantes: - Le jeu se complique lorsque les joueurs décident que pour gagner, il doit rester encore moins de cartes à la fin du jeu.

- Les joueurs expérimentés peuvent prendre en mains leurs cartes dès le début du jeu, afin que personne ne puisse voir les cartes des autres.

- Le jeu collectif devient individuel lorsque tous les joueurs doivent se débarrasser au plus vite de l'ensemble de leurs cartes: le premier qui y arrive a gagné.

Oui ou non? Un jeu passionnant pour 2 joueurs, dès 5 ans environ, sur la base de 10 à 15 paires de cartes. Avant le début du jeu, préparer autant de morceaux de papier ou de carton qu'il y a de paires de cartes. Les papiers sont numérotés à partir de 1, retournés et mélangés. Les paires de cartes sont disposées l'une à côté de l'autre en rangées horizontales. Chaque joueur dispose d'une série de cartes; les cartes des deux séries doivent figurer dans le même ordre. Chaque joueur tire ensuite un papier portant un numéro sans le montrer à l'autre, les papiers tirés désignent les cartes qui doivent être trouvées par l'adversaire, à partir de la première carte qui se trouve à gauche de la rangée. Règle à suivre: chaque joueur à tour de rôle doit poser une question, pour trouver la bonne carte; il ne faut répondre que par oui ou par non aux questions. Après chaque réponse, le joueur posant les questions repousse les cartes qui n'entrent pas en considération (mais toutes les cartes doivent rester visibles). A la fin, il ne reste plus que la carte à trouver. **Celui qui découvre la carte en premier a gagné la partie.** Deux nouveaux papiers portant des numéros peuvent être tirés pour recommencer une partie.

Souviens-toi! Jeu de mémoire à 2 ou plusieurs joueurs, à partir de 4 ans environ. Toutes les cartes ou une série limitée de paires de cartes sont mélangées et dispersées à l'envers sur la table. Chacun à son tour retourne deux cartes. Si les deux cartes sont identiques, le joueur les retire du jeu et peut rejouer. Si les images sont différentes, les cartes doivent être remises à l'envers sur la table et le joueur suivant joue à son tour.

Le jeu est terminé lorsque toutes les paires de cartes ont été trouvées. Le joueur gagnant est celui qui a réuni le plus grand nombre de paires.

Tingatinga En Tanzanie, une nouvelle tradition picturale a vu le jour il y a une trentaine d'années. Elle tire son nom de son fondateur, Edward Saidi Tingatinga; alors au chômage, il se mit à peindre sur des carrés de bois des figures mythologiques et des scènes de la vie quotidienne, inspirées par la peinture rupestre traditionnelle. Aujourd'hui, on trouve à Dar es Salaam un important atelier de peinture, soutenu par Helvetas; cet atelier s'est donné pour but le maintien et la transmission de cette tradition encore jeune, située entre art et artisanat.

Helvetas est une des grandes organisations suisses de développement. Avec ses projets intégrés au niveau local, elle s'engage depuis plus de 40 ans en faveur du développement durable dans une vingtaine de pays d'Asie, d'Afrique et d'Amérique latine, dans les domaines suivants: infrastructures rurales, gestion des ressources naturelles, formation et culture.

Avec ses articles de vente, Helvetas s'engage pour un commerce équitable et l'achat direct auprès des producteurs. Tous les produits sont sélectionnés avec soin selon des critères sociaux, écologiques et de politique de développement. Leur vente contribue à soutenir nos projets et à sensibiliser le public sur les relations Nord-Sud.

◀ helvetas ▶

Association suisse pour la coopération internationale
Rue de la Mercerie 3, 1002 Lausanne, Tél. 021/323 33 73

Idées de jeu et production: MURMEL Atelier de jeux et éditions, case postale, CH 8023 Zurich
tél./ fax: 0041 / 1 / 242 17 18, E-mail: murmel@swissonline.ch