

Déroulement de l'activité-jeu

Déterminez la personne qui sera le narrateur. Lui seul connaîtra la carte à faire deviner.

Lors de l'installation du jeu, le narrateur doit :

- Mélanger les cartes pour former une pioche face cachée.
- Piocher une première carte secrètement, celle-ci sera l'animal à faire deviner.
- Piocher 11 cartes supplémentaires et les mélanger avec celle de la figure secrète.
- Placer sur la table les 12 cartes, face visible, pour former une grille de 4 sur 3.
- Piocher 5 cartes pour former sa main de départ. Celles-ci permettront de donner les indices utiles pour découvrir la figure secrète.

Chaque partie se joue en 5 tours.

Choix d'une carte:

- Un tour de jeu se déroule comme suit :
 - Jouer un indice : permet au narrateur de poser une carte verticalement pour indiquer une similitude ou horizontalement pour indiquer une différence.
 - Après avoir posé l'indice, il pioche une carte pour en avoir toujours 5 en main.
 - Le narrateur ne peut ni parler, ni faire de gestes ou chercher à communiquer. Il ne peut jouer que des indices à l'aide de ses cartes.
- Discuter et supprimer des personnages :
 - permet aux élèves d'analyser l'indice fourni par le narrateur et de discuter entre eux pour retirer du jeu les personnages qui ne correspondent pas à la figure secrète.
 - Lors du premier tour, les élèves doivent retirer 1 carte. Lors du deuxième tour, ils enlèvent 2 cartes, lors du 3ème 3 cartes, lors du 4ème 4 cartes. Lors du 5ème tour, ils doivent choisir entre les 2 cartes restantes celle qui, d'après les indices, sera la figure mystère.

La partie se termine de deux manières :

- Ils découvrent la figure secrète après le 5ème tour. La partie est gagnée.
- Ils suppriment la figure secrète lors d'un tour. La partie est perdue.