

Décris & Devine

RÈGLES DU JEU – NIVEAU 1

Joueurs : 4 joueurs (deux équipes de deux joueurs)
Les coéquipiers sont assis l'un face à l'autre.

Matériel

- 4 fiches thématiques
- 1 fiche de points
- 1 jeu de cartes niveau 1
- 1 stylo
- 1 sablier 1 minute

But du jeu

Faire deviner un maximum de cartes à son partenaire.

Points

Bonne réponse = 3 points

Chaque mauvaise réponse = -1 point

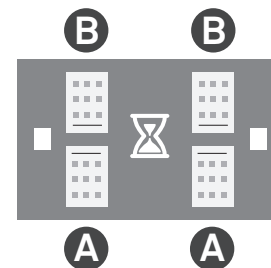
Chaque mot allemand utilisé = -1 point

Pantomime = - 1 point

L'équipe adverse contrôle et note les points.

Fin du jeu

1. Option : Il n'y a plus de cartes.
2. Option : Le temps fixé (p.e. 10 min) est écoulé.



Déroulement

Joueur A : Retourne le sablier. L'équipe a 1 minute de temps pour faire deviner un maximum de cartes.

Joueur A : Pioche la première carte et décrit l'objet à son coéquipier en faisant des phrases.

Joueur B : Essaye de deviner quel objet de la fiche thématique figure sur la carte. Il peut répondre plusieurs fois.

Les cartes devinées vont à l'équipe.

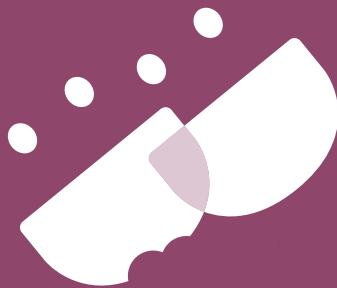
Les cartes non devinées sont remises dans le tas.

Aide

C'est difficile de faire des phrases ? Utilisez les cartes d'aide.

Variante 1 : Dispersez les cartes découvertes sur la table.

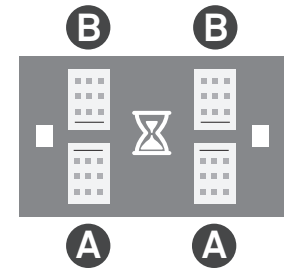
Variante 2 : Faites un tas de cartes. Tirez une carte lorsqu'il faut de l'aide. Vous devez utiliser la carte pour la prochaine description.



Décris & Devine

SPIELREGELN – NIVEAU 1

Spieler: 4 Spieler (zwei Teams bestehend aus zwei Spielern)
Die Spieler eines Teams sitzen einander gegenüber.



Material

- 4 Themenblätter
- 1 Punkteblatt
- 1 Kartenset Niveau 1
- 1 Stift
- 1 Sanduhr 1 Minute

Ziel des Spiels

So viele Karten wie möglich zu erraten.

Punkte

Richtige Antwort = 3 Punkte

Jede falsche Antwort = -1 Punkt

Jedes deutsche Wort = -1 Punkt

Pantomime = -1 Punkt

Die gegnerische Mannschaft kontrolliert und notiert die Punkte.

Spielende

1. Option: Es wurden alle Karten erraten.
2. Option: Die Zeit (z.B. 10 min) ist abgelaufen.

Ablauf

Spieler A: Dreht die Sanduhr um. Das Team hat 1 Minute um so viele Karten wie möglich zu erraten.

Spieler A: Zieht eine Karte und beschreibt den Begriff seinem Partner in ganzen Sätzen.

Spieler B: Versucht zu erraten welcher Begriff des Themenblatts auf der Karte ist. B darf mehrmals antworten.

Die erratenen Karten gehen ans Team.

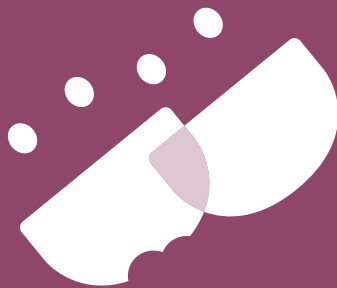
Die nicht erratenen Karten werden in den Stapel zurückgelegt.

Hilfe

Fällt es euch schwer Sätze zu bilden? Verwendet die Hilfskarten.

Variante 1: Verteilt die Karten aufgedeckt auf dem Tisch.

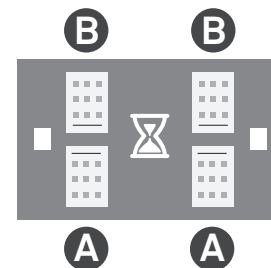
Variante 2: Legt die Karten als Stapel zugedeckt auf den Tisch. Wer Mühe hat, zieht eine Karte und muss sie bei der nächsten Beschreibung verwenden.



Décris & Devine

RÈGLES DU JEU – NIVEAU 2

Joueurs : 4 joueurs (deux équipes de deux joueurs)
Les coéquipiers sont assis l'un face à l'autre.



Matériel

- 4 fiches thématiques
- 1 fiche de points
- 1 jeu de cartes niveau 2
- 1 stylo
- 1 sablier 30 secondes

But du jeu

Faire deviner un maximum de cartes à son partenaire.

Points

Bonne réponse = 3 points

Chaque mauvaise réponse = -1 point

Chaque mot allemand utilisé = -1 point

Chaque mot interdit utilisé = -1 point

Pantomime = - 1 point

L'équipe adverse contrôle et note les points.

Déroulement

Joueur A: Retourne le sablier. L'équipe a 30 secondes de temps pour faire deviner un maximum de cartes.

Joueur A: Pioche la première carte et décrit l'objet à son coéquipier en faisant des phrases. Les mots sur la carte sont interdits.

Joueur B: Essaie de deviner quel objet de la fiche thématique figure sur la carte. Il peut répondre plusieurs fois.

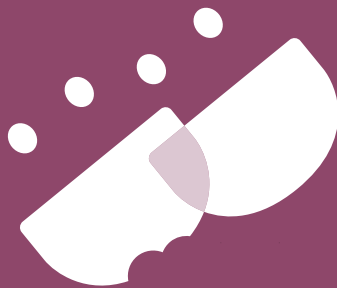
Les cartes devinées vont à l'équipe.

Les cartes non devinées sont remises dans le tas.

Fin du jeu

1. Option : Il n'y a plus de cartes.

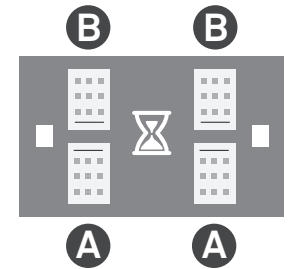
2. Option : Le temps fixé (p.e. 10 min) est écoulé.



Décris & Devine

SPIELREGELN – NIVEAU 2

Spieler: 4 Spieler (zwei Teams bestehend aus zwei Spielern)
Die Spieler eines Teams sitzen einander gegenüber.



Material

- 4 Themenblätter
- 1 Punkteblatt
- 1 Kartenset Niveau 2
- 1 Stift
- 1 Sanduhr 30 Sekunden

Ziel des Spiels

So viele Karten wie möglich zu erraten.

Punkte

Richtige Antwort = 3 Punkte

Jede falsche Antwort = -1 Punkt

Jedes deutsche Wort = -1 Punkt

Jedes verboten Wort = -1 Punkt

Pantomime = -1 Punkt

Die gegnerische Mannschaft kontrolliert und notiert die Punkte.

Ablauf

Spieler A: Dreht die Sanduhr um. Das Team hat 30 Sekunden um so viele Karten wie möglich zu erraten.

Spieler A: Zieht eine Karte und beschreibt den Begriff seinem Partner in ganzen Sätzen. Die Wörter auf der Karte sind verboten.

Spieler B: Versucht zu erraten welcher Begriff des Themenblatts auf der Karte ist. B darf mehrmals antworten.

Die erratenen Karten gehen ans Team.

Die nicht erratenen Karten werden in den Stapel zurückgelegt.

Spielende

1. Option: Es wurden alle Karten erraten.
2. Option: Die Zeit (z.B. 10 min) ist abgelaufen.