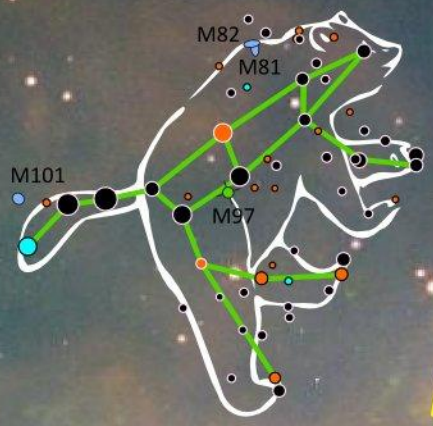
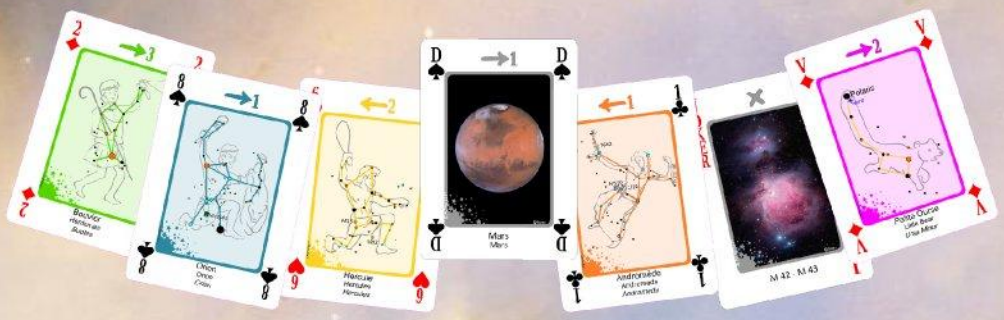


Livret des régles

MEMOSKY®

L'astronomie simplement



Jouer

Apprendre

Découvrir

Observer

Partager

12 Règles de jeu
7 Planches à découper

Auteur :
Hervé DERYCKER

Apprendre le ciel en s'amusant

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

Présentation

Les jeux MEMOSKY®
une invitation ludique à un voyage astronomiquement différent.

MEMOSKY® a été imaginé et conçu en 2009 par Hervé DERYCKER, astronome et astrophysicien, alors chargé de la direction du Planétarium - Observatoire d'astronomie de Briançon les Écrins.

Plusieurs jeux :

- **Jeu de cartes des constellations hémisphères Nord et Sud**
- **Plateaux posters de la carte de l'hémisphère Nord**
- **Carte du ciel tournante double hémisphères Nord et Sud**
- **21 Astro**

Apprenez à lire le ciel dans la détente.

Hervé DERYCKER (auteur et créateur de MEMOSKY®) et François PETIT (auteur et créateur de Cat's Family) ont imaginé des règles complémentaires aux règles de base du MEMOSKY® jeu de cartes des constellations des hémisphères Nord et Sud.

8 règles différentes pour découvrir le ciel étoilé + le 21 Astro

1 - Le Tourniquet des souvenirs®
(Règle de base du jeu de cartes des constellations)
2 - La Planche à souvenirs®
3 - La Bataille des constellations
4 - Les 7 familles du ciel
5 - Le Constello®
6 - La minute céleste
7 - Le défi des saisons
8 - Le défi des constellations
9 - Le Mimosky®
- le jeu 21 ATRO®

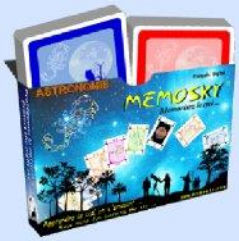
Bon jeux et bonne lecture du ciel.

N'hésitez pas à vous rapprocher d'un club d'astronomie proche de chez vous pour plus de découvertes.

En savoir plus sur :
Hervé DERYCKER : www.derycker-herve.com
Cat's Family : www.catsfamily.net

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Présentation du jeu de cartes des constellations MEMOSKY®



Il aura fallu deux années, soit plus de 2500 heures d'expérimentations et de développement auprès de plus de 1200 personnes adultes, enfants et personnes ayant des difficultés de mémorisation (cérébraux-lésés, Alzheimer,...), dans le cadre d'**ateliers pédagogiques pour l'apprentissage de l'astronomie et de l'observation**, afin de mettre au point le 1er jeu de cartes et outil d'astronomie pour tous : joueurs, curieux du ciel, amateurs en astronomie et professionnels.

L'élaboration du jeu a nécessité une longue réflexion et des mises en situation sur les **principes cognitifs de mémorisation**. Il fait d'abord appel à la **mémoire immédiate et spatiale** puis oblige le joueur à développer une **mémoire analytique et arborescente** faisant travailler différentes parties du cerveau, de l'expression corporelle au champ sémantique.

Le jeu de cartes des constellations MEMOSKY® permet donc de mémoriser les étoiles, les constellations, les objets Messier (amas d'étoiles, nébuleuses, galaxies), mais aussi de localiser l'écliptique (zodiaque) pour l'observation des planètes.

La codification des couleurs permet de repérer les étoiles et constellations en fonction des saisons lors du passage au méridien pour une observation à 21h30 T.U. : le jaune pour l'été, l'orange pour l'automne, le bleu pour l'hiver, le vert pour le printemps et le rose pour les circumpolaires (visibles toute l'année à une latitude moyenne de 45° pour l'hémisphère Nord et -45° pour l'hémisphère Sud).

Chaque carte est donc une vraie carte du ciel comportant en plus le repérage des objets Messier (amas d'étoiles, nébuleuses, galaxies).

Le jeu de cartes des constellations MEMOSKY® est composé des **constellations des hémisphères Nord** (jeu bleu) **et Sud** (jeu rouge), dénommées en **Français, Anglais et noms en latin**. Son utilisation fonctionne sur toute la planète terre.

Les règles du jeu de cartes des constellations MEMOSKY® sont multiples et simples :

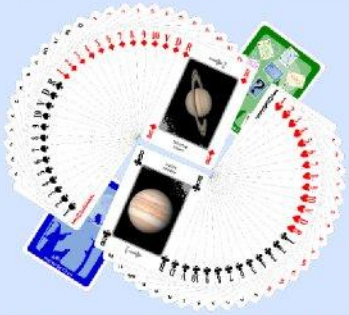
- la planche à souvenirs
- le tourniquet des souvenirs
- la bataille des constellations
- les 7 familles
- les défis, le constello, le Mimosky, et bien d'autres...

Il se présente comme un double jeu de cartes classique au format poker américain : 2 jeux de 54 (+1) cartes. Vous retrouverez donc les cartes classiques de l'As (1) jusqu'au Roi sous les 4 signes : coeur, carreau, pique et trèfle.

Vous pourrez jouer à tous les jeux classiques avec le jeu de cartes des constellations MEMOSKY®. Mais attention ! Souvent les joueurs prendront leur temps avant de jouer, pour regarder les constellations et autres merveilles qu'ils ont en main ...

Ainsi vous pourrez toujours avec le même jeu jouer :

- à la bataille
- au rami, à la belote, au bridge, au poker
- au whist, au pouilleux, à la manille, au canastra
- à la crapette, au roi de coeur (barbu), et bien d'autres...



Beaucoup des règles du MEMOSKY® se jouent en mode coopératif ou compétitif, seuls, à plusieurs, en équipes, au sein de la famille, d'un club, d'une école, d'un événementiel.

Les jeux MEMOSKY® sont des jeux ludiques, véritables outils pédagogiques qui révolutionnent l'apprentissage de l'astronomie et la découverte de notre univers.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

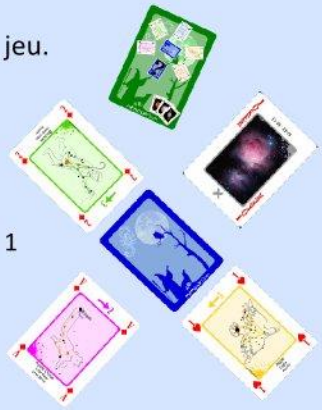
Règle principale : LE TOURNIQUET DES SOUVENIRS

- **Nombre de joueurs** : 1 à 8, + en équipe
- **A partir de** : 4 ans
- **Durée de la partie** : 20 minutes à 1h selon la taille de la pioche
- **Mode de jeu** : coopératif ou compétitif
- **But du jeu (mode compétitif)** : gagner le plus de cartes ou le maximum de points

- Principe du jeu :

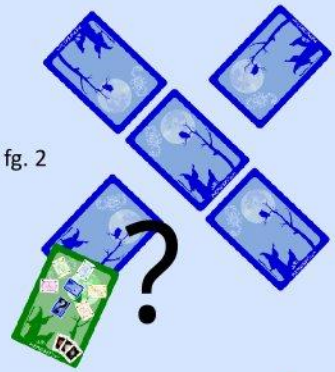
On retire la carte verte (appelée carte de choix) du paquet puis on mélange les cartes.
On donne ensuite une carte à chaque joueur (ou à chaque groupe de joueurs si le jeu se fait en équipe).
Celui qui a la carte la plus forte (ex : le Roi) prend la carte de choix.
On remet toutes les cartes dans le tas, sauf la carte de choix, et on mélange à nouveau le jeu.

Le sens du jeu se fera, à partir de celui qui a la carte de choix, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (sens trigonométrique).
On pose le tas de cartes cachées, dit pioche, sur la table. On prend 4 cartes et on les dispose autour de la pioche, face visible (fg. 1).
On observe et on mémorise chaque carte et sa position.


fg. 1

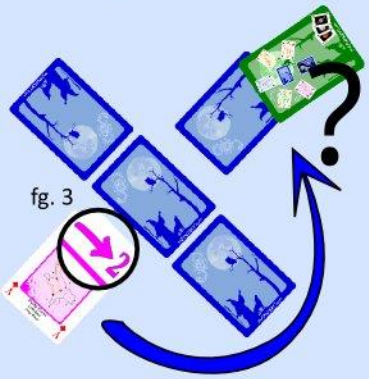
- Déroulement du jeu :

On retourne les cartes (qui sont donc maintenant faces cachées). Celui qui a la carte de choix pose cette carte devant une des 4 cartes posées face cachée (fg. 2).
C'est au joueur suivant, situé à droite, de dire quelle est la constellation (ou l'astre) dessinée sous la carte.

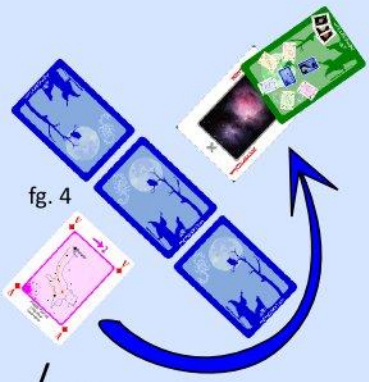

fg. 2

On retourne alors la carte.
- Si le joueur s'est trompé, son tour s'arrête et on remet la carte non trouvée face cachée.

- Si le joueur a raison, la carte de choix est déplacée devant une autre carte dans le sens désigné par la flèche et d'un nombre égal au nombre indiqué à côté de la flèche (fg. 3).
Remarque : si le joueur découvre un des Jokers (pas de chiffre mais une croix), il finit son tour et gagne la carte.
Le même joueur doit maintenant trouver la carte cachée désignée. Tant que le joueur donne la bonne réponse, il continue à jouer et à deviner.


fg. 3

Si la carte de choix arrive sur une carte qu'il a déjà découverte, le joueur gagne uniquement cette carte et la pose devant lui face découverte ou sur le côté pour reconstituer tous ensemble la carte du ciel. La carte ainsi gagnée et retirée est remplacée par la carte supérieure de la pioche, montrée à tous les joueurs puis positionnée face cachée (fg. 4).


fg. 4

On retourne alors les autres cartes découvertes afin de cacher leur face. Celui qui vient de jouer (gagné ou perdu) prend la carte de choix et la positionne devant n'importe quelle autre carte pour le joueur suivant situé à sa droite.

___ / ....

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

Règle principale : LE TOURNIQUET DES SOUVENIRS, suite.

.... / ___

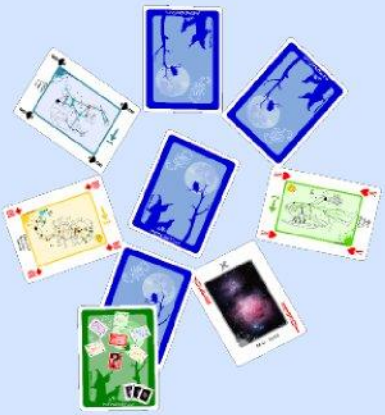
Si le joueur hésite, il y a 2 possibilités :

- dans le **cas du jeu en mode coopératif**, le joueur peut demander de l'aide aux autres joueurs par des indices. Le premier à donner un indice doit mimer la constellation ou l'illustration dessinée.
Si le joueur ne trouve toujours pas, le second va faire un son ou un bruit qui illustre la carte.
Si le joueur ne trouve toujours pas, un troisième indice verbal peut être donné (ex : il a des écailles, il est venimeux, il a des cornes ...).

- dans le **cas du jeu en mode compétitif**, aucun indice n'est donné par les autres joueurs.

Enfin, si le joueur ne trouve pas ou s'il se trompe, il arrête son tour et ne remporte pas de carte.
Toutes les cartes sont repositionnées face cachée. Il prend la carte de choix et la positionne devant n'importe quelle autre carte pour le joueur situé à sa droite.

Après avoir fait au moins 1 ou 2 tours avec 4 cartes cachées, on en ajoute une cinquième dans le tourniquet. Puis au fur et à mesure que la mémoire se développe, on en ajoute une sixième, une septième ...



Le jeu se termine quand il n'y a plus de pioche, ou quand la carte du ciel est reconstituée.

En mode compétitif, le gagnant est celui qui a le plus de cartes ou qui a comptabilisé le plus de points.

Remarque : pour calculer les points en mode compétitif, on additionne la totalité des chiffres indiqués à droite des flèches (chiffres de 1 à 4). Les Jokers (une croix) comptent pour 5 points.

Augmentez la difficulté du jeu !

Pour chaque carte, après le nom de la constellation, indiquez aussi la saison où l'on peut l'observer quand elle passe au méridien (couleur de la carte).
Pour les plus forts, indiquez si c'est une constellation du plan de l'écliptique (dessin du soleil en haut à droite) indiquez si un objet est observable : galaxie, amas, nébuleuse... Donnez également le nom d'une constellation voisine...

Points forts :

- Jeu simple pour les enfants qui découvrent les constellations, la règle étant facile.
- Le jeu fait travailler l'attention visuelle.
- Le jeu fait travailler la mémoire immédiate, le mémoire spatiale et la mémoire analytique.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

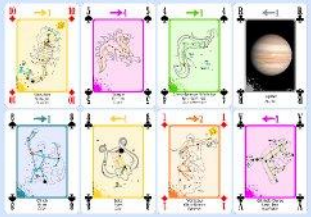
Variante à la règle principale : LA PLANCHE A SOUVENIRS

- **Nombre de joueurs** : 1 à 8, + en équipe
- **A partir de** : 4 ans
- **Durée de la partie** : 15 minutes à 1h selon le nombre de cartes posées
- **Mode de jeu** : coopératif ou compétitif
- **But du jeu (mode compétitif)** : gagner le plus de cartes ou le maximum de points

-Principe du jeu :

Le principe du jeu est le même que celui de la règle du Tourniquet des souvenirs.

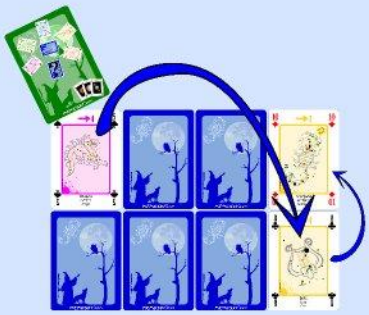
La différence vient de la distribution des cartes sur la table.



On prend par exemple 8 cartes et on les dispose sur la table (2 lignes de 4 cartes par exemple), face visible.
Les autres cartes ne serviront pas pour cette manche.

On observe et on mémorise chacune des 8 cartes et sa position.

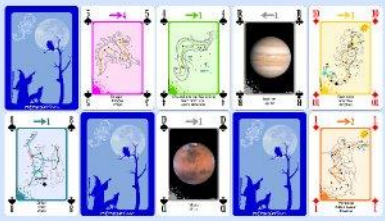
On retourne ensuite les cartes (qui sont donc maintenant faces cachées).
Celui qui a la carte de choix pose cette carte devant une des 8 cartes posées face cachée.

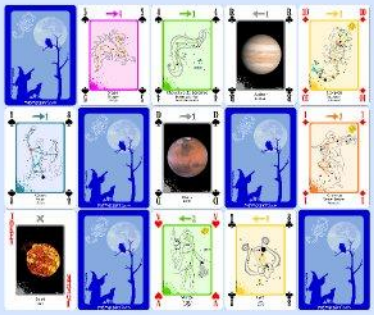


C'est au joueur suivant, situé à sa droite, de dire quelle est la constellation (ou l'astre) dessinée sous la carte...
Si le joueur a la bonne réponse, il devra découvrir la carte désignée par le sens de la flèche et le nombre indiqué. Son tour s'arrête s'il perd, ou s'il tombe sur une carte qu'il a déjà découverte ou s'il tombe sur un Joker (une croix), dans ce cas il remporte uniquement cette carte.
Toutes les cartes sont à nouveau retournées face cachée. Le joueur pose la carte de choix pour le joueur suivant situé à sa droite.
Le jeu se termine quand les 8 cartes ont été gagnées par les joueurs.

En mode compétitif, le gagnant est celui qui a le plus de cartes ou qui a comptabilisé le plus de points.
Remarque : pour calculer les points en mode compétitif, on additionne la totalité des chiffres indiqués à droite des flèches (chiffres de 1 à 4). Les Jokers (une croix) comptent pour 5 points.

Puis au fur et à mesure que la mémoire se développe, on prend les cartes suivantes du jeu et on pose cette fois-ci 10 cartes sur la table, ou 12, 15, 20, 25 cartes,...





Points forts :
- Jeu simple pour les enfants qui découvrent les constellations, la règle étant facile.
- Le jeu fait travailler l'attention visuelle.
- Le jeu fait travailler la mémoire immédiate, le mémoire spatiale et la mémoire analytique.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

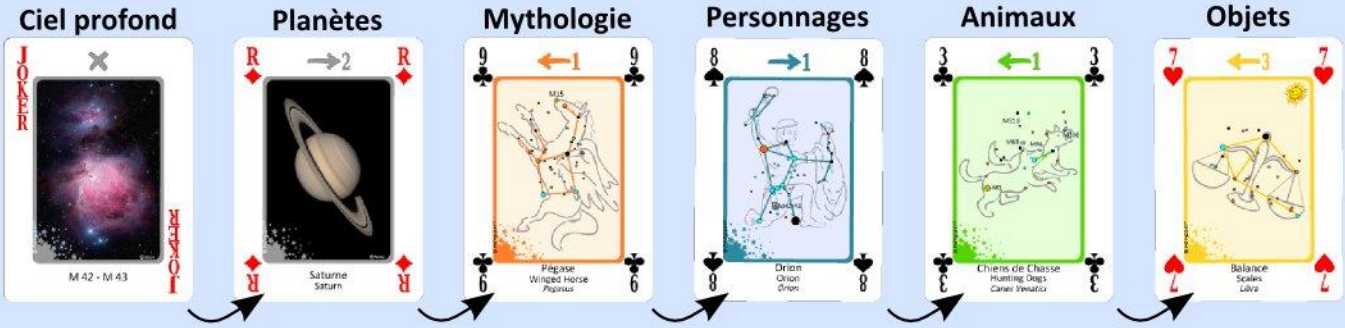
Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

La bataille des constellations

- **Nombre de joueurs** : 2 à 6
- **A partir de** : 6 ans
- **Durée de la partie** : elle peut être fixée à 15 minutes
- **Cartes utilisées** : toutes les cartes sauf la carte de choix
- **But du jeu** : gagner toutes les cartes durant la manche

-Principe du jeu :

Les cartes du jeu sont triées en plusieurs familles de force décroissante :



Choisissez un hémisphère : bleu pour le Nord et rouge pour le Sud.
- Si vous choisissez le Nord (bleu) ajouter les cartes du ciel profond du jeu Sud (rouge).
- Si vous choisissez le Sud (rouge) ajouter les cartes des planètes du jeu Nord (bleu).
- Si vous souhaitez faire 2 groupes distincts en même temps (ex. en classse), utilisez les jeux tels qu'ils sont. Le Nord (bleu) jouera sans le ciel profond et le Sud (rouge) sans les planètes.

Après avoir mélangé le jeu, on partage les cartes en tas égaux et on donne un tas à chaque joueur.

Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte. Le joueur ayant la carte la plus forte ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

En cas d'égalité pour la carte la plus forte, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le joueur ayant la carte la plus forte lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes de tous les joueurs et les met sous son paquet.

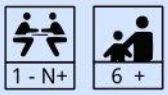
À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Points forts :
- Jeu simple pour les enfants qui découvrent et apprennent les constellations, la règle étant facile.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

Les 7 familles du ciel des hémisphères Nord ou Sud



- Nombre de joueurs : 2 à 6
- A partir de : 6 ans
- Durée de la partie : 15 à 20 minutes
- Cartes utilisées : Certaines cartes du **jeu bleu** (Nord) ou **rouge** (Sud) voir ci-dessous
- But du jeu : gagner le maximum de familles

- Principe du jeu :

Après avoir préparé le jeu*, mélangez les cartes choisies et distribuez 6 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche. C'est toujours le plus jeune joueur qui commence.

A tour de rôle, chacun peut demander à l'un des autres joueurs une carte d'une famille dont il possède lui-même une carte. Si l'autre joueur l'a, il la donne et on peut demander une deuxième carte, de la même famille ou d'une autre famille.

Dès que la réponse est négative, on prend la première carte de la pioche. Si la carte piochée correspond à la carte demandée, on annonce «Bonne pioche !» en montrant la carte aux autres joueurs, et on peut poser à nouveau une question.

Sinon, c'est le tour du joueur suivant, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Quand la pioche est vide, c'est directement au joueur suivant de jouer.

Dès que quelqu'un a une famille complète, il l'annonce et présente cette famille sur la table. S'il ne s'est pas trompé, il gagne la famille, qu'il pose en un tas devant lui sur la table. Sinon, il remet les cartes dans son jeu.

Si un joueur n'a plus de cartes après avoir posé une famille, il a le droit de prendre la première carte de la pioche (ou une carte au hasard dans le jeu du joueur à sa gauche si la pioche est vide) et de continuer à jouer.

Quand toutes les familles ont été gagnées, le joueur qui possède le plus de familles gagne la partie.

Remarque : en jouant avec l'hémisphère Sud, la famille de l'Hiver, n'a que 5 cartes.

*** pour préparer le jeu :**
découpez les planches 7 familles que vous trouverez ci-après sur papier épais que vous pourrez plastifier pour l'hémisphère Nord ou pour le Sud.
Utilisez ces cartes pour sélectionner les cartes nécessaires et préparer votre jeu, gardez ensuite ces cartes comme une aide à disposition de tous pour identifier chaque famille.

- Points forts :
- Jeu simple pour les enfants qui découvrent les nombres, la règle étant facile.
- Jeu très bon pour la mémoire.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com
Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

Planche du jeu des 7 familles du ciel de l'hémisphère Nord

A imprimer en couleur sur papier d'au moins 160g/m². Plastifiez la page. Découpez chaque carte.

1 - N+ | 6 +

7 Familles H. Nord

AUTOMNE

- Andromède
- Pégase
- Le Bélier
- Les Poissons
- Le Verseau
- Le Capricorne

© MEMOSKY®

www.memosky.com

7 Familles H. Nord

HIVER

- Le Cocher
- Le Cancer
- Les Gémeaux
- Le Taureau
- Orion
- Le Grand Chien

© MEMOSKY®

www.memosky.com

7 Familles H. Nord

PRINTEMPS

- Le Bouvier
- Les Chiens de chasse
- La Chevelure de Bérénice
- Le Petit Lion
- Le Lion
- La Vierge

© MEMOSKY®

www.memosky.com

7 Familles H. Nord

ETE

- L'Aigle
- Hercule
- Le Sagittaire
- Ophiucus le Serpentaire
- Le Scorpion
- La Balance

© MEMOSKY®

www.memosky.com

7 Familles H. Nord

CIRCUMPOLAIRE

- Cassiopée
- Céphée
- Le Dragon
- La Girafe
- La Grande Ourse
- La Petite Ourse

© MEMOSKY®

www.memosky.com

7 Familles H. Nord

Système Solaire Planètes

- Mercure
- Venus
- Terre
- Mars
- Jupiter
- Saturne

© MEMOSKY®

www.memosky.com

7 Familles H. Nord

Ciel Profond

- Amas globulaire M13
- Amas ouvert M45
- Nébuleuse active M42
- Nébuleuse planétaire M57
- Galaxie M31
- Galaxie M51

© MEMOSKY®

www.memosky.com

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Planche des 7 familles du ciel de l'hémisphère Sud

A imprimer en couleur sur papier d'au moins 160g/m². Plastifiez la page. Découpez chaque carte.

1 - N+ | 6 +

7 Familles H. Sud

AUTOMNE

- Le Sextan
- Le Corbeau
- La Coupe
- La Boussole
- Le Centaure
- L'Hydre femelle

www.memosky.com

© MEMOSKY®

7 Familles H. Sud

HIVER

- La Couronne Australe
- L'Ecu de Sobieski
- Le Loup
- La Règle
- Le Télescope

www.memosky.com

© MEMOSKY®

7 Familles H. Sud

PRINTEMPS

- Le Poisson Austral
- Le Phénix
- Le Microscope
- La Grue
- Le Fourneau
- L'Atelier du Sculpteur

www.memosky.com

© MEMOSKY®

7 Familles H. Sud

ETE

- La Poupe
- Le Lièvre
- L'Eridan
- La Colombe
- Le Poisson Volant
- Le Chevalet du Peintre

www.memosky.com

© MEMOSKY®

7 Familles H. Sud

CIRCUMPOLAIRE

- La Croix du Sud
- Le Toucan
- La Dorade
- L'Octant
- Le Triangle Austral
- La Mouche

www.memosky.com

© MEMOSKY®

7 Familles H. Sud

Système Solaire Planètes

- Mercure
- Venus
- Terre
- Mars
- Jupiter
- Saturne

www.memosky.com

© MEMOSKY®

7 Familles H. Sud

Ciel Profond

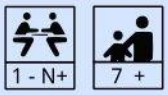
- Little Magellan
- Amas ouvert M44
- Nébuleuse planétaire M27
- Galaxie M33
- Galaxie M104
- Nébuleuse active M42

www.memosky.com

© MEMOSKY®

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Le CONSTELLO®



- **Nombre de joueurs** : 2 à 6
- **A partir de** : 7 ans
- **Durée de la partie** : 15 à 20 minutes
- **Cartes utilisées** : le **jeu bleu** (Nord) seul ou mélangé avec le **jeu rouge** (Sud)

- Principe du jeu :

Les cartes sont mélangées, puis un joueur distribue 7 cartes à chacun. Le reste forme la pioche.

Une carte, nommé le talon, est retournée à côté de la pioche.

Remarque : si c'est la carte choix... le joueur qui doit commencer pioche alors 2 cartes (pénalité).

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour selon le déroulement suivant :

- si le talon est une carte «Constellation», le joueur peut poser soit une autre carte «Constellation» de la même couleur (saison ou circumpolaire), soit une carte «Constellation» de la même famille (objet, animal, personnage, mythologie)

- si la carte «Constellation» posée est une constellation du plan de l'écliptique (zodiaque ayant un soleil dessiné en haut à droite de la carte), le joueur peut poser soit une carte «Planète» ou «Ciel profond» (si le jeu est mélangé avec le Nord)

- si le talon est une carte «Planète» ou «Ciel profond», le joueur peut poser soit une carte «Planète» ou «Ciel profond», soit une carte «Constellation» située dans le plan de l'écliptique (zodiaque ayant un petit soleil dessiné en haut à droite de la carte).

Un joueur peut poser la carte choix quand vient son tour de jouer. Dans ce cas, il désigne un autre joueur qui subira une pénalité de 2 cartes prises dans la pioche.

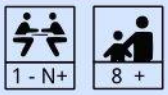
Dès qu'un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une carte. Si sa pioche est bonne il pose sa carte sur le talon, sinon il garde la carte et passe la main au joueur suivant.

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne la partie.

Points forts :
- Le jeu permet de faire travailler à la fois les constellations et leurs familles, les saisons et les planètes ou le Ciel profond.
- Le jeu est simple, ludique et dynamique sans toutefois pénaliser les élèves lents.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com
Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

La Minute Céleste



- Nombre de joueurs : 2
- A partir de : 8 ans
- Durée de la partie : 1 minute par joueur
- Cartes utilisées : le **jeu bleu** (Nord) **ou rouge** (Sud)
- But du jeu : trouver la saison d'observation d'un maximum de constellations en une minute

- Principe du jeu :

Le maître du jeu mélange les cartes uniquement des constellations puis demande à un joueur de venir.

Au top du chronomètre (ou de la montre), il retourne une carte «Constellation» et donne le nom de la constellation. Le joueur doit trouver la saison d'observation de celle-ci qui correspond à la couleur de la carte : bleue (hiver), verte (printemps), jaune (été), orange (automne) ou rose (circumpolaire - toute l'année).

3 cas sont possibles :

- si le joueur donne la bonne réponse, le maître du jeu garde la carte en main et prend immédiatement une nouvelle carte et interroge de nouveau le joueur.

- si le joueur donne une mauvaise réponse, la carte est mise de côté et le maître du jeu prend immédiatement une nouvelle carte et interroge de nouveau le joueur.

- si le joueur annonce «Je passe», la carte est mise de côté et le maître du jeu prend immédiatement une nouvelle carte et interroge de nouveau le joueur.

Au bout d'une minute le jeu s'arrête. Le maître du jeu compte puis annonce le nombre de cartes gagnées.

Le joueur doit ensuite s'entraîner pour augmenter son résultat la fois suivante.

Un très bon résultat pour un joueur est de 20 bonnes cartes en une minute (ajouter en général 5 secondes pour les poses de cartes sur la table).

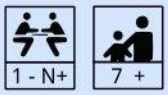
si on veut éviter les fautes et impliquer chaque joueur, le maître du jeu peut compter +2 points par bonne réponse, -1 point par mauvaise réponse et 0 point pour «Je passe». Il vaut souvent mieux dire «Je passe» que n'importe quelle réponse.

Remarque :
Le jeu peut très bien se faire aussi entre 2 joueurs qui échangent les rôles ou un groupe de joueur chacun leur tour.

Intérêts du jeu :
- vérifier l'acquit des connaissances des époques d'observation des constellations.
- mettre un peu de pression (gestion du stress) et observer les réactions.
- jeu intéressant quel que soit l'âge.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com
Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

Le défi des saisons



- Nombre de joueurs : 3 à 8
- A partir de : 7 ans
- Durée de la partie : 15 à 20 minutes
- Cartes utilisées : le **jeu bleu** (Nord) **ou rouge** (Sud)
- But du jeu : gagner le maximum de cartes en tapant le plus vite possible sur la bonne carte "identification"* posée au centre de la table

- Principe du jeu :

On pose les différentes cartes «Identification»* (printemps, été, automne, hiver, circumpolaire, système solaire/planètes, (jeu bleu) et ciel profond (jeu rouge) au centre de la table.

Le jeu est mélangé puis réparti de manière égale entre les joueurs. Les cartes en trop sont remises dans l'étui.

Chaque joueur pose sa pile de cartes sans les regarder devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur annonce :
- main sous la table (ou sur les genoux),...
- silence,...
- puis prend la carte du dessus de sa pile sans la montrer aux autres et lit à haute voix le nom de la carte.

Les autres joueurs doivent alors poser leur main le plus rapidement possible sur la carte d'identification qui leur semble être la solution.

Attention : on ne peut poser sa main que sur une seule carte «Identification» !

Le joueur qui a lu la carte annonce alors la solution. Le joueur qui a posé le premier la main sur celle-ci reçoit la carte qu'il a trouvée et la place sous son tas.

Si personne n'a trouvé la bonne solution, le joueur remet sa carte sous son tas.

La manche se termine à la fin d'un temps imposé, ou dès qu'un joueur n'a plus de carte.
Le joueur qui a le plus de carte remporte la manche.

*** pour préparer le jeu :**
découpez la planche défis des saisons à imprimer sur papier épais que vous pourrez plastifier.

- Points forts :
- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent les constellations, la règle étant facile.
- Le jeu fait travailler la rapidité d'analyse de la constellation et la concentration auditive.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Planche du jeu Le défi des saisons

A imprimer en couleur sur papier d'au moins 160g/m². Plastifiez la page. Découpez chaque carte.

1 - N+ | 7 +

Le défi des saisons Nord ou Sud

PRINTEMPS

www.memosky.com

© MEMOSKY®

Le défi des saisons Nord ou Sud

ETE

www.memosky.com

© MEMOSKY®

Le défi des saisons Nord ou Sud

AUTOMNE

www.memosky.com

© MEMOSKY®

Le défi des saisons Nord ou Sud

HIVER

www.memosky.com

© MEMOSKY®

Le défi des saisons Nord ou Sud

CIRCUMPOLAIRE

www.memosky.com

© MEMOSKY®

Le défi des saisons Nord

Système Solaire Planètes

www.memosky.com

© MEMOSKY®

© MEMOSKY®

Le défi des saisons Sud

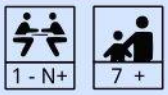
Ciel Profond

www.memosky.com

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

Le défi des Constellations



- Nombre de joueurs : 3 à 6. Variantes pour 2 joueurs et un maître du jeu
- A partir de : 7 ans
- Durée de la partie : 15 à 20 minutes. Variante 2 : 1 à 3 minutes.
- Cartes utilisées : le **jeu bleu** (hémisphère Nord) et le **plateau poster A3** des constellations de l'hémisphère Nord avec ou sans les noms.
- But du jeu : gagner le maximum de cartes "Constellation" en posant le doigt le plus vite possible sur la bonne constellation du **plateau poster A3**

Principe du jeu :
On pose le plateau poster A3 au centre de la table, puis on répartit de manière égale les cartes "Constellation" entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.
Ensuite à tour de rôle, chaque joueur annonce : " main sur les genoux, silence ...", puis il prend la carte du dessus de sa pile et annonce à haute voix le nom de la constellation. Les autres joueurs doivent pointer avec le doigt le plus rapidement possible la constellation sur le plateau poster A3 qui lui semble être la solution.
Attention : on ne peut pointer qu'une seule constellation et qu'une seule fois.

Le joueur qui a annoncé la carte déclare si un des joueurs a trouvé la constellation (en comparant les images de la constellation de la carte et du plateau poster A3). Le joueur qui a mis le doigt en premier sur la bonne constellation gagne la carte "Constellation" annoncée et la pose devant lui face visible.
Si aucun joueur n'a trouvé la bonne constellation, la carte "Constellation" annoncée par le joueur est mise de coté face cachée.

Quand toutes les cartes"Constellation" ont été gagnées (face visible) ou mises sur le coté (face cachée), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes "Constellation".

1er variante pour 2 joueurs : au lieu d'annoncer la carte à haute voix, à tour de rôle chaque joueur retourne et pose immédiatement la carte sur la table. Le premier des 2 joueurs ayant positionné son doigt sur la constellation du plateau poster A3 gagne la carte et ainsi de suite.

2ème variante pour 2 joueurs : à l'aide d'un sablier ou d'un chronomètre, le jeu n'est pas distribué entre les joueurs. Un des joueurs est l'annonceur, l'autre celui qui doit pointer du doigt la constellation sur le plateau poster A3. L'annonceur pose le tas de cartes devant lui puis tire et annonce le nom de la constellation. Si la constellation pointée est la même que la constellation annoncée la carte est posée à droite du tas face visible. Si la constellation pointée n'est pas la bonne, la carte est posée à gauche du tas face cachée. Si le pointeur ne sait pas... il peut dire "Je passe", dans ce cas la carte est posée devant le tas face cachée. Lorsque le temps est écoulé on compte les points : tas de droite = cartes gagnées (+ 1 point) ; tas de gauche = cartes perdues (- 2 points) ; tas de devant = cartes dites "Je passe" (0 point). Les joueurs font plusieurs manches. Celui qui a le plus de points a gagné.

3ème variante : dirigée par un maître du jeu. Le jeu n'est pas distribué entre les joueurs. Le maître du jeu place le tas de cartes devant lui face cachée et applique la même règle que la règle principale. Si personne ne trouve la bonne réponse, la carte est mise sur le côté face cachée. Lorsque le tas est fini, celui qui a le plus de cartes a gagné.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com
Extrait du cahier ludo-pédagogique MEMOSKY®

Le Mimosky®

- **Nombre de joueurs** : 1 à 8 et plus
- **A partir de** : 4 ans
- **Durée de la partie** : selon la motivation
- **Cartes utilisées** : le j**eu bleu** (Nord) et ou le **jeu rouge** (Sud)
- **But du jeu** : gagner le maximum de cartes en ayant découvert la carte mimée par un autre joueur

Principe du jeu :

Mélanger le jeu de cartes (bleu, rouge ou les deux ensemble).
Poser le tas de carte désigné la pioche face cachée devant le groupe de joueurs.

Le premier joueur qui commence tire discrètement la première carte de la pioche puis va mimer par tous les moyens l'illustration correspondante.
Le premier joueur qui donne la bonne réponse gagne la carte.
Le joueur qui suit celui qui a mimé choisi à son tour une carte et la mime.

Celui qui a gagné est celui qui, à la fin de la partie, a récolté le plus de cartes.

Ce jeu est très simple, facile et très amusant à tout âge.

La fin du jeu se termine quand les joueurs le décident.

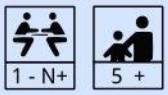
Il est possible de jouer en équipe.
Le mime se fait ensemble à 2, 3, 4... ce qui peut être encore plus hilarant.

Imaginez comment vous allez mimer la constellation de la Vierge, la planète Vénus ou simplement une nébuleuse.

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com

Le 21 ASTRO ®

Ce jeu a été élaboré en collaboration et partenariat avec Patrick Laterrot de 1-2-3 Games by Circle®



- **Nombre de joueurs** : 2
- **A partir de** : 5 ans
- **Durée de la partie** : 5 minutes
- **Cartes utilisées** : le jeu **21 ASTRO®**
- **But du jeu** : être le premier joueur à obtenir 21 points en pariant sur la tactique de l'adversaire

Principe du jeu :

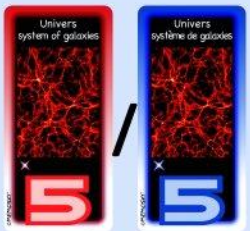
Chacun des joueurs reçoit une série de 5 cartes : l'un la série bleue, l'autre la série rouge. Chaque joueur prend ses 5 cartes en main et, en même temps, les deux joueurs présentent la carte de leur choix, puis ils comptabilisent leurs points. Par confrontation des 2 cartes ainsi présentées , on peut lire le résultat :

- **s´il y a au moins 2 points d´écart**, le joueur ayant présenté **le plus grand chiffre gagne** le nombre de points de la différence entre le chiffre de sa carte et celle de son adversaire.
- **s'il y a 1 point d'écart**, le joueur ayant présenté **le plus petit chiffre gagne** la somme totale des points présentés par les deux joueurs.
- **s'il y a 0 point d'écart** (cartes identiques), chacun reprend sa carte et rejoue à nouveau.

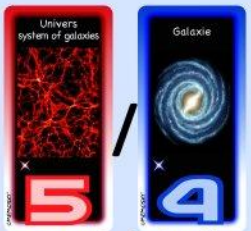
Donc, rien ne sert de jouer trop souvent les gros chiffres, votre adversaire pourrait être avantagé.
Chaque joueur reprend ensuite sa carte et la remet dans son tas de 5 cartes et choisit une nouvelle carte à présenter. Elle peut-être la même que le coup précédent.

Le premier joueur qui atteint au moins 21 points remporte la partie.

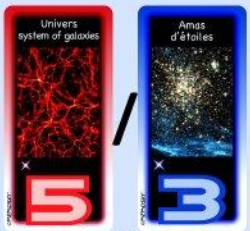
Calcul des points : exemple le **joueur A jeu rouge** pose contre le **joueur B jeu Bleu**



0 point



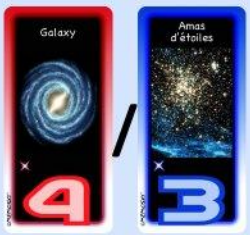
B gagne 5+4 : 9 points



A gagne 5-3 : 2 points

A gagne 5-2 : 3 points

A gagne 5-1 : 4 points



B gagne 4+3 : 7 points

A gagne 4-1 : 3 points

B gagne 3+2 : 5 points

A gagne 3-1 : 2 points

B gagne 2+1 : 3 points

Variantes proposées :

- Les joueurs chinois du 21Astro® jouent à "l'aveugle" : c'est-à-dire cartes dans le dos.
- La partie est gagnée uniquement par celui qui obtient exactement 21.
- **Jouer par MANCHE :** définir le nombre de parties. Cumulez le nombre de points gagnés par adversaire. Le gagnant est celui qui a le plus de points.
  Si un joueur atteint exactement 21 points sa partie vaut 50 points.

MEMOSKY®

Copyright 2009-2015 © - Commander ou contacter l'auteur via www.memosky.com