



2-4 ÂGE 6+

DIAMANTS EXPRESS

Un jeu amusant et divertissant qui stimule :

- Les inférences
- Le vécu et les connaissances antérieures
- La compréhension et l'expression du langage
- Le balayage visuel et l'attention visuelle
- La vitesse d'exécution



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Être le premier Minus à obtenir ses 4 outils d'expert mineur grâce aux diamants récoltés en jouant aux différentes aventures.

LUDO

Ludo est un petit personnage qui adore s'amuser. Son rôle est de s'assurer du bon déroulement du jeu et de proposer différentes variantes afin de rendre chaque partie des plus amusantes! Il vous guidera tout au long du jeu pour vous donner des précisions et vous proposer des choix.



LE JEU

Les Minus sont des chercheurs de pierres précieuses hors du commun. Ils veulent à tout prix trouver des diamants afin d'acheter le nécessaire pour remplir leur coffre à outils d'experts mineurs. Dans leur journée de travail, ils voyagent à travers des galeries souterraines à bord de leur petit train de wagons, croisent différents objets sur leur chemin, discutent avec leurs camarades, affrontent toutes sortes d'obstacles et fabriquent des colliers avec les diamants qu'ils récoltent. Lequel d'entre vous sera le plus habile et deviendra le meilleur mineur?

PRÉPARATION

1 Chaque joueur choisit une planche-image et une planchette de Minus.

2 Placez tous les autres éléments du jeu à la portée de tous :

- le dé
- les 6 têtes de Minus
- les cartes-outils d'expert mineur
- les cartes des 4 différentes aventures en piles distinctes :

Face cachée : Aventure **TURQUOISE**

Face visible (pour ne pas voir le corrigé) :

Aventures **ÉMERAUDE**, **AMÉTHYSTE** et **DIAMANT**

- les petits diamants colorés dans le coffret
- l'aide-mémoire.

3 Prévoyez un chronomètre (montre, téléphone cellulaire, etc.).

4 Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

MÉNINGE

Méninge est un personnage très intelligent. Son rôle est de prodiguer des conseils éducatifs afin d'optimiser l'utilisation du jeu. Il sera l'allié des parents, des enseignants et des professionnels qui souhaitent maximiser les occasions d'apprentissage en cours de partie.



DÉROULEMENT

1 Le joueur le plus petit est le premier à jouer.

2 Il lance le dé pour connaître l'aventure à réaliser.

 **TURQUOISE** (turquoise) : L'objet mystère

 **ÉMERAUDE** (vert) : Eurêka!

 **OPALE X2** (multicolore) : Le joueur choisit l'aventure à laquelle il veut jouer et gagne le double de diamants.

 **OPALE VOL** (multicolore) : Le joueur vole immédiatement un diamant au joueur de son choix (si aucun joueur n'a de diamant, il ne peut voler) et choisit l'aventure à laquelle il veut jouer.

3 Il doit ensuite relever le défi de l'aventure indiquée par le dé.

• **S'il réussit**, il gagne son ou ses diamants (la couleur n'a pas d'importance)

qu'il place sur les diamants lumineux de sa planchette de Minus. Dès qu'il a accumulé tous les diamants nécessaires à l'achat d'un de ses outils, il les échange contre la carte de l'outil et la place sur sa planchette de Minus au bon endroit. Il remet les diamants dans le coffret et on passe au joueur suivant.

• **S'il échoue**, on passe au joueur suivant.



Avant de jouer la première fois, apposez les collants.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui obtient ses 4 outils d'expert mineur, soit la **pelle**, la **lanterne**, le **protège-oreilles** et le **sac à dos**, remporte la partie. (Pour une partie plus rapide, récupérez seulement 3 outils au choix.)



Quel niveau de difficulté devriez-vous choisir?



LES NIVEAUX

Chaque aventure comporte **3 niveaux** de difficulté établis en fonction de l'âge des joueurs, mais chaque joueur est libre de prendre une carte de niveau plus difficile que celui proposé pour son âge s'il s'en sent capable.

6-7 ans : facile

8-11 ans : moyen

12+ : difficile

Les niveaux de difficulté pour les aventures **AMÉTHYSTE** et **DIAMANT** sont indiqués par des pierres situées en haut à droite de chaque carte.

 : 6-7 ans

  : 8-11 ans

   : 12+ ans

Pour les aventures **TURQUOISE** et **ÉMERAUDE**, ce sont des contraintes de jeu (temps, nombre de questions, etc.) qui viendront augmenter le niveau de difficulté.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

Avant de jouer, prenez le temps de vous familiariser avec la scène de votre planche-image et de prendre connaissance des objets qui y sont illustrés.



Pour les plus jeunes, demandez-leur de nommer les objets à voix haute.

L'AVENTURE TURQUOISE

L'OBJET MYSTÈRE

Ce jeu travaille le sens de la déduction.

(Vous aurez besoin de la planche-image, des diamants colorés, de l'aide-mémoire (6-7 ans) et des cartes TURQUOISE.)

Lorsqu'un joueur obtient cette aventure sur le dé, il pige une carte-objet **TURQUOISE**, mais ne la regarde pas. Il la montre aux autres joueurs, puis la dépose face cachée devant lui sur la table. Il pose ensuite des questions pour parvenir à deviner de quel objet il s'agit. Les autres joueurs peuvent répondre uniquement par **OUI** ou par **NON**. Tous les objets des cartes se retrouvent sur chaque planche-image. En tout temps, le joueur peut mentionner une catégorie, une couleur, etc. (ex. : Est-ce que c'est un outil?, Est-ce que c'est rouge?, Est-ce que c'est de la vaisselle?). Cependant, dès qu'il nomme un objet spécifique (ex. : Est-ce que c'est la pioche?), on considère que c'est sa réponse finale. Lorsqu'il croit avoir deviné l'objet de sa carte, il le nomme et le pointe sur sa planche-image. Si c'est le bon objet, il gagne 1 diamant qu'il place sur sa planchette de Minus. S'il échoue, il remet la carte sous le paquet et son tour de jeu prend fin.

6-7 ans : L'enfant peut utiliser l'aide-mémoire disponible pour s'aider à trouver des questions. Il peut poser un maximum de **10 questions** avant de donner sa réponse.

8-11 ans : Sans regarder l'aide-mémoire, le joueur tente de trouver l'objet qui figure sur sa carte en générant un maximum de **8 questions** avant de donner sa réponse.

12+ ans : Sans regarder l'aide-mémoire, le joueur tente de trouver l'objet qui figure sur sa carte en posant un maximum de **5 questions** avant de donner sa réponse.



Côté visible par les autres joueurs seulement.

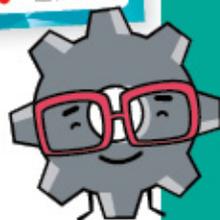
ASTUCE



Pour aider le joueur qui cherche son objet à compter le nombre de questions qu'il a posées, les autres joueurs sont invités à faire le décompte des questions sur leurs doigts ou à voix haute.



Pour les joueurs plus jeunes, il est conseillé d'utiliser des diamants pour cacher les objets éliminés au fur et à mesure que le joueur pose ses questions.



Petit conseil pour les 6 à 11 ans.

L'AVENTURE ÉMERAUDE

EUREKA!

Ce jeu travaille les inférences de problème/solution.



(Vous aurez besoin de la planche-image, des cartes ÉMERAUDE et du chronomètre.)

Lorsqu'un joueur obtient cette aventure sur le dé, il pige une carte ÉMERAUDE et la lit à voix haute (ou un adulte peut lire la carte pour les lecteurs débutants). On enclenche le chronomètre dès que le joueur a terminé la lecture de sa carte.

Le joueur doit ensuite regarder sa planche-image et y pointer un objet propice pour régler ou éviter le problème évoqué sur sa carte. Lorsque le joueur s'est exécuté, il retourne la carte pour connaître la ou les bonnes réponses possibles. Si le joueur a une bonne réponse, il gagne un diamant qu'il peut placer sur sa planchette de Minus. Si le temps alloué est écoulé ou s'il pointe une mauvaise réponse, il remet la carte sous le paquet et son tour de jeu prend fin.

Un temps maximal différent est imposé pour chaque tranche d'âge,

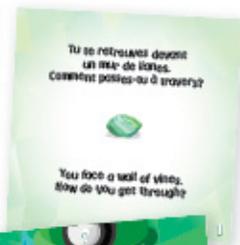
6-7 ans : 60 secondes

8-11 ans : 30 secondes

12+ ans : 5 secondes (comptées à rebours à voix haute par les autres joueurs afin d'augmenter le défi).

NOTE :

Une réponse différente de la carte peut être acceptée si le joueur donne une explication valable et cohérente.



LES INFÉRENCES

Inférer, c'est être capable de tirer une conclusion à partir d'indices à notre disposition. En d'autres mots, inférer, c'est parvenir à lire «entre les lignes». Cette habileté est fortement sollicitée au quotidien et est nécessaire dans plusieurs domaines d'apprentissage scolaire. Les inférences favorisent la gestion de la compréhension de l'enfant en fonction de ses connaissances du monde et de ses expériences passées. Il est donc important d'aider l'enfant à développer cette compétence dès le plus jeune âge.

Posez des questions!



Pour aider votre enfant à développer sa capacité à générer des inférences, demandez-lui d'expliquer POURQUOI il a choisi cet objet pour résoudre le problème. Par exemple, vous pourriez lui demander pourquoi il a choisi la planche de bois pour déplacer une grosse pierre qui lui barrait le chemin.

L'AVENTURE AMÉTHYSTE

PAROLES DE MINUS

 30 SECONDES

Ce jeu travaille les inférences en lien avec le contexte d'une situation.

(Vous aurez besoin de la planche-image, des 6 têtes de Minus, des cartes AMÉTHYSTE et du chronomètre.)

Lorsqu'un joueur obtient cette aventure sur le dé, il pige une carte **AMÉTHYSTE** comportant des wagons avec des Minus qui discutent. Il la lit à voix haute (ou un adulte peut lire la carte pour les lecteurs débutants). Le joueur doit identifier qui parle avec qui en replaçant dans le bon ordre les Minus du bas de la carte à côté de ceux situés dans les wagons en haut de la carte. Pour ce faire, le joueur prend les têtes de Minus de couleur et les place sur sa planche-image, sur les silhouettes noires. On enclenche le chronomètre de **30 secondes** dès que le joueur s'empare des têtes de Minus.

Une fois que le joueur a terminé de placer les Minus dans les wagons, il retourne la carte pour voir la solution. Si le joueur a une bonne réponse, il gagne un diamant qu'il peut placer sur sa planchette de Minus. Si le temps alloué est écoulé ou s'il donne une mauvaise réponse, il remet la carte sous le paquet et son tour de jeu prend fin.

 **6-7 ans :** Les sujets des deux wagons sont différents.

 **8-11 ans :** Les sujets des deux wagons sont semblables et comportent une ambiguïté.

 **12+ ans :** Un 3^e Minus est ajouté dans chaque wagon. Le 1^{er} Minus entreprend la conversation, le 2^e lui répond et le 3^e dit un énoncé qui permet de poursuivre la conversation.



Quelques astuces pour maximiser son temps!



Prenez le temps de lire tous les énoncés de la carte avant de vous emparer des têtes de Minus. Dès que vous avez les têtes de Minus en main, placez en premier sur votre planche-image les 2 Minus qui sont déjà dans les wagons sur la carte.

Pour les niveaux 6-7 ans et 8-11 ans, mettez de côté les têtes de Minus bleue et orange car vous n'en avez pas besoin.



L'AVENTURE DIAMANT

À VOS COLLIERS

Ce jeu est une épreuve de rapidité et d'analyse visuelle.



(Vous aurez besoin de la planche-image, des diamants colorés, des cartes DIAMANT et du chronomètre.)

Lorsqu'un joueur obtient cette aventure sur le dé, **tous les joueurs participent simultanément** au jeu. Chacun prend une carte **DIAMANT** du niveau de difficulté qui lui convient et on place le coffret de diamants à la portée de tous. On enclenche ensuite le chronomètre de **30 secondes**. Le premier à fabriquer son collier en plaçant les diamants des bonnes couleurs aux bons endroits sur le fil illustré sur sa planche-image **crie « DIAMANT! »**. Les autres joueurs terminent leur collier jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Chaque joueur retourne ensuite sa carte pour connaître la solution. Si le joueur qui a terminé le premier a la bonne réponse, il gagne 2 diamants. Tous les autres joueurs qui ont réussi à terminer leur collier correctement en 30 secondes gagnent aussi 1 diamant.

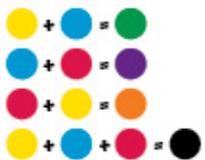
ATTENTION! Si le joueur qui a crié « DIAMANT! » **n'a pas la bonne réponse**, il doit remettre dans le coffret un diamant provenant de sa planchette de Minus (s'il en a au moins un).

6-7 ans : 3 couleurs primaires (jaune, rouge et bleu). Le joueur doit placer sur sa planche-image les diamants correspondants.

8-11 ans : 3 couleurs primaires et 3 couleurs secondaires (vert, violet et orange). Pour ces couleurs, le joueur doit placer les 2 couleurs de diamants qui, une fois mélangées, donneront la couleur demandée. (Voir l'encadré des mélanges à gauche.)

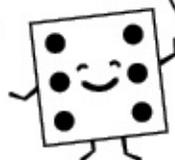
12+ ans : 3 couleurs primaires, 3 couleurs secondaires et le noir. Pour le noir, le joueur doit placer les 3 couleurs de diamants sur sa planche-image.

MÉLANGES DE COULEURS



CE JEU CONTIENT :

- | | | |
|-----------------------|--------------------|-----------------------------|
| - 4 planches-images | - 1 dé | - Un coffret de 90 diamants |
| - 4 planchettes Minus | - 6 autocollants | de 3 couleurs |
| - 16 cartes-outils | - 6 têtes de Minus | - 167 cartes-aventures |
| d'expert mineur | - 1 aide-mémoire | (4 aventures) |



Regarde le bijou « suspendu » sur ta planche-image afin de t'aider avec les mélanges de couleurs.

