



CONNECTO

Fiche animateur Silverflip



Proposition d'accompagnement, afin de simplifier la prise en main du jeu pour un public plus âgé.

 « Le pitch », l'amorce du jeu :

« Nous avons tous, un jour ou l'autre, réalisé des dessins-mystères avec des points numérotés à relier dans l'ordre. Dans Connecto, c'est encore plus facile : il faut relier des icônes, même pas des nombres, pour faire apparaître quelque chose ! ... »



De plus, le public Silver préférera plus certainement jouer à Connecto en binôme. Binômes équilibrés de façon à ce qu'au moins un des deux joueurs puisse bien voir les icônes de la carte au centre de la table sans la déplacer. Ainsi, il transmet les détails de l'icône à trouver à son partenaire qui, lui, est responsable de leur plateau de jeu et de retrouver cette icône. Cela lui permet de se focaliser sur un seul document, et dans un empan visuel court en utilisant ses outils habituels (loupe par exemple).

 **Amener la règle du jeu de façon simple : en jouant tous ensemble, pas à pas, une première manche :**

En amont du début de la partie, l'animateur s'est bien assuré d'avoir le tutoriel de cartes dans l'ordre : la carte de démonstration de niveau vert, suivie des cartes du tutoriel de niveau vert, puis le même ensemble en bleu et pour finir, l'ensemble rouge.

Il redit aux joueurs que le but est de **faire ces tracés** reliant les icônes pour faire apparaître un dessin. Il montre le résultat sur la carte-modèle en rappelant bien aux joueurs que c'est uniquement sur cette première carte que la réponse est apparente.

Puis il énonce clairement **un premier icône, le décrit précisément (avec ses détails qui le distingue des autres)** et s'assure que chaque équipe l'a repéré et a posé son feutre (ouvert) dessus. Il verbalise bien qu'**il suit le tracé blanc de la carte** centrale jusqu'à l'icône suivant (qu'il détaille tout autant) et demande aux joueurs de les relier sur leur plateau.

Il est attentif à ce que les tracés soient rectilignes et traversent les icônes comme sur le tutoriel.

Si une équipe se trompe d'icône et en prend un approchant, mais pas le bon (par exemple un cadenas à la place de l'autre), il la **REMERCIÉ et explique avec humour que c'est bien là que le jeu cherche à piéger les équipes. C'est le défi ! Bien prendre les bons repères.**

Et il continue d'accompagner ce premier tracé en verbalisant autant que possible chaque choix et chaque action.

Il s'arrête dans son explication avant le dernier ou l'avant-dernier trait du dessin-mystère.

Stop ! Et là ? Même sans finir ? Qui reconnaît ce qu'on est en train de dessiner ?



Une équipe au moins répondra. C'est le bon moment pour indiquer la dernière partie de la règle



Alors vous écrivez très vite sur le côté, et en secret, ce que vous avez trouvé. Vous cachez (retournez le plateau) pour qu'on ne sache pas ce que vous avez écrit.

Il est souvent plus facile que ce soit l'animateur qui retourne le sablier à ce moment-là et qui soit garant (souple) du temps.

Il est important à cette phase du jeu de bien donner le point (quitte à insister) à tous ceux qui donnent la réponse, qu'elle soit écrite ou orale.

L'équipe qui a provoqué le retournement du sablier marque un deuxième point.

Selon les possibilités du public de la partie, on peut donner au gagnant de ce deuxième point, le gage de jouer en noir en blanc comme le stipule la règle. Ou on peut pivoter leur plateau de 180°, en gardant ainsi la couleur.

Rendre très visible

1

En jouant en binôme, il est assez simple de laisser un joueur avec sa loupe habituelle s'occuper du plateau, et de confier le repérage sur la carte au joueur plus visuellement plus autonome.

2

On peut également proposer des supports agrandis et plastifiés pour l'ensemble du matériel, ou même projeté pour les cartes.

3

Il peut arriver que la dissociation du dessin-mystère et des icônes soit vraiment difficile. Dans ce cas, il est possible de glisser le plateau dans une pochette de classeur ou sous un rhodoïd pour pouvoir, le moment venu, séparer le tracé du plateau.

Une variante qui dédramatise

Il peut, bien entendu, arriver qu'une ou plusieurs équipes soient très décalées en terme de rythme. La version en coopération leur conviendra probablement bien mieux.

On peut, dans ce cas, utiliser la variante coopérative prévue dans la règle.

Dans tous les cas, quel que soit l'usage choisi, l'utilisation libre du matériel de Connecto, son but ultime reste toujours de favoriser le lien social entre les joueurs, et de maintenir des compétences cognitives en les utilisant et en les mettant en valeur.