

Le Relais

4-8 joueurs

Préparation

On pose au sol deux rangées de 10 cartes face visible. Les joueurs se répartissent en deux équipes et on tire au hasard une rangée de cartes pour chacune. Chaque équipe est divisée en deux moitiés, qui se rendent aux deux extrémités de leur rangée de cartes.

But du jeu

Se relayer le plus vite possible d'un bout à l'autre de sa rangée de cartes.

Comment jouer ?

Au top départ, un premier joueur de chaque équipe tente de traverser le plus rapidement possible les 10 cartes de sa rangée. Pour cela, il doit trouver le symbole identique entre la carte qui se trouve sous ses pieds et la carte située juste devant lui, puis le nommer à voix haute. Il peut alors avancer d'une carte. Après quoi, il répète l'opération afin de poursuivre sa progression.

Quand un joueur arrive au bout de sa rangée, il tape dans la main d'un coéquipier pour lui passer le relais. Ce coéquipier doit alors parcourir la rangée de cartes dans l'autre sens pour passer le relais à un autre joueur de son équipe.

Le gagnant

Les gagnants sont les joueurs de l'équipe qui sont les premiers à avoir tous traversé leur rangée de cartes en se passant le relais à tour de rôle.

Variante à 2 joueurs

Chaque joueur doit traverser sa rangée de cartes dans un sens puis dans l'autre. Le gagnant est celui qui fait l'aller-retour le plus vite.



Le Loup

3-8 joueurs

Préparation

On forme au sol une figure de 4×5 cartes face visible. Un joueur est le Loup et se place sur une des 4 cartes occupant les coins. Ensuite, chacun des autres joueurs se place sur une carte de son choix.

But du jeu

Échapper au Loup.

Comment jouer ?

Au top départ, tous les joueurs (y compris le Loup) se déplacent vers une carte voisine (en ligne ou en colonne, mais pas en diagonale). Pour se déplacer, il faut trouver le symbole identique entre la carte qui se trouve sous ses pieds et la carte sur laquelle on veut aller. Dès lors, il suffit de le nommer à voix haute (« Clé ! », « Coccinelle ! », « Éclair ! », etc.) et de se déplacer. Les joueurs doivent échapper au Loup, qui essaye de les attraper. Deux joueurs ne peuvent pas être sur une même carte.

Dès que le Loup arrive sur la même carte qu'un autre joueur, ce dernier sort du jeu.

Le gagnant

Le dernier joueur qui échappe au Loup est déclaré vainqueur. Il sera le Loup durant la prochaine partie !



Règle mise en ligne par

didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Le Cercle

2-8 joueurs

Préparation

On forme un cercle de 20 cartes que l'on pose au sol face visible. Tous les joueurs se placent sur une carte de leur choix en veillant à être à peu près uniformément espacés les uns des autres. Tout le monde va dans la même direction : la course se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu

Rester dans la course !

Comment jouer ?

Au top départ, chaque joueur tente de trouver le symbole identique entre la carte qui se trouve sous ses pieds et la carte située juste devant lui. Dès qu'il le voit, il le nomme à voix haute (« Bonhomme de neige ! », « Dinosaur ! », « Fleur ! », etc.), puis il avance. Après quoi, il recommence : pour avancer à nouveau, il doit donc trouver le symbole identique entre la nouvelle carte qui se trouve sous ses pieds et la suivante, et ainsi de suite. Évidemment, tout le monde joue et avance simultanément. Dès qu'un joueur arrive sur la même carte qu'un autre joueur, ce dernier doit immédiatement quitter le cercle. La partie est finie pour lui !

Le gagnant

La course se termine quand il ne reste plus qu'un seul joueur : c'est lui le grand gagnant de la partie !

NOTICE D'UTILISATION - Conservez ces informations pour vous y référer ultérieurement

- Veillez au bon état des différents matériaux et au respect des conditions d'utilisations.
- A utiliser sous la surveillance d'un adulte.
- Pratiquez sur des surfaces lisses, régulières et propres.
- Ne pas utiliser sur un sol glissant, mouillé ou souillé, sur des graviers, des plaques de verglas...



Le Bêret

Préparation

Un joueur joue le rôle d'arbitre et empile toutes les cartes du jeu face cachée. Les autres joueurs se répartissent en deux équipes égales. Les joueurs de chaque équipe se mettent secrètement d'accord sur le numéro de chacun : un joueur sera le n°1, un autre le n°2, etc.

But du jeu

Rempporter le plus de cartes possible.

Comment jouer ?

Au top départ, l'arbitre appelle un numéro à voix haute, puis il place au sol les deux premières cartes de la pile face visible. Pour ajouter un peu de piment, l'arbitre peut s'il le veut appeler les numéros dans le désordre (par exemple, « n°5 ! », « n°1 ! », « n°3 ! », etc.), mais il doit être bien sûr d'appeler tous les numéros à tour de rôle.

Les deux joueurs de chaque équipe qui ont le numéro appelé doivent courir le plus vite possible vers les deux cartes découvertes : le premier des deux joueurs qui nomme le symbole identique entre les deux cartes les ramène à son équipe. Puis l'arbitre appelle un nouveau numéro et révèle deux nouvelles cartes, et ainsi de suite jusqu'à ce que la pile soit épuisée.

Le gagnant

L'équipe qui a remporté le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

- Ranger le produit après chaque utilisation.
- Le produit peut être lavé en surface à l'eau savonneuse.
- Les décors peuvent s'altérer avec le temps en fonction de l'utilisation.
- Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace pour jouer sans obstacle autour de vous
- Les cartes doivent être placées de manière à ce que les joueurs puissent passer de carte en carte sans avoir à sauter.