

Le lutin Plus et Moins

*** But du jeu :**

Etre le premier à arriver sur la case "gagné"

*** Nombre de joueurs :**

Ce jeu se joue à quatre personnes maximum!

***Comment commencer ?**

La personne qui obtiendra le plus grand nombre en lançant le dé commencera.

***Déroulement du jeu :**

Chaque joueur lance le dé une seule fois. Le joueur avance du nombre de cases qui apparait sur le dé. Selon la couleur de la case où il tombe, le joueur de sa droite, prend la carte de la même couleur que la case où il est tombé. Il formule l'opération au joueur qui a lancé le dé. S'il répond correctement, il avance d'une case et s'il ne répond pas correctement, il recule d'une case.

Ensuite, c'est le tour au joueur qui vient de lire la question qui doit lancer le dé.

***Matériel :**

- 50 cartes - 1 plateau de jeu

- 4 jetons de couleur - 1dé

LE JEU DES LUTINS

But du jeu : Arriver à la troisième case du tableau.

Matériel : 25 cartes question et 16 cartes lutin.

Nombre de joueurs : 2 joueurs et un arbitre.

Règles du jeu : Les 3 élèves se placent autour d'une table. L'arbitre prend une carte question et lit le nombre de cartes lutin qu'il faut placer sur la table, face visible. Il les place puis il compte jusqu'à 10. Pendant ce temps, les 2 joueurs doivent mémoriser les cartes lutin, surtout les détails. L'arbitre retourne les cartes lutin et lit à haute voix la question écrite sur la carte question. Le joueur à droite de l'arbitre donne sa réponse : si elle est juste, il avance d'une case sur le tableau. Si elle est fautive, l'autre joueur doit donner sa réponse. Si les deux réponses sont fausses, on passe à une autre carte. A la question suivante, le joueur à gauche de l'arbitre commencera à donner sa réponse. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur arrive à la troisième case du tableau.

Som m en o

RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU : Obtenir le plus **GRAND** nombre de cartes

MATERIEL : 11 paires de cartes placées avec l'étoile face visible sur une surface plate.

DEROULEMENT DU JEU : le plus jeune joueur commence !

Il retourne 2 cartes. Si la somme affichée sur l'une des cartes **correspond** au résultat affiché sur l'autre, le joueur garde ces cartes et peut rejouer à nouveau.

Si la somme et le résultat **ne correspondent pas**, il remet les cartes à sa même place avec l'étoile **face visible**. C'est le tour au deuxième joueur !

FIN DU JEU : le jeu termine quand il n'y a plus de carte.

RÈGLE DU JEU



But du jeu : Être le premier à arriver sur la case de la tête du serpent.

Matériel : La valisette contient quatre pions, un plateau de jeu et un dé électronique.

Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs

Déroulement du jeu : Chaque joueur appuie sur le dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le premier joueur appuie sur le dé :

- Si le nombre est pair il avance du nombre de case indiqué par le dé.
- Si le nombre est impair il recule d'une case.

Attention :

- Si le joueur lance le dé lors de son premier tour et il obtient un nombre impair alors il passe son tour.
- Si un joueur tombe sur la case "maison", alors il attend un tour.
- Si un joueur tombe sur la case "sourire", alors il avance deux cases.
- Si un joueur tombe sur la case "tristesse", alors il recule deux cases

Règles du jeu :

But du jeu : Etre le premier à arriver sur la case "arrivée".

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Déroulement : le plus jeune joueur commence. Il lance le dé, et en fonction du nombre obtenu, il avance son pion sur le plateau.

⇒ S'il tombe sur une case avec un lutin, un autre joueur doit tirer une carte au hasard, et lui poser la question écrite :

- S'il répond correctement, il avance d'une case.
- S'il se trompe, il recule d'une case.

⇒ S'il tombe sur une case "tête de mort", il retourne à la case départ.

⇒ S'il tombe sur une case sans dessin, il n'y a aucune action et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

CALCUL-DOMINO

- But du jeu : Celui qui reste sans pièce a gagné.
- Matériel : 28 pièces
- Nombre de joueurs : 2 minimum et 4 maximum

Déroulement :

- Début du jeu : On distribue 7 dominos à chaque joueur. Le plus jeune commence. Il place une de ses pièces sur la table et celui qui se trouve à sa droite doit placer une de ses pièces à la suite. Pour cela, il doit placer une pièce qui corresponde au résultat de la pièce déjà posée sur la table.

Les joueurs suivants font de même.

Remarques :

- Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche un domino.
- Lorsque la pioche est finie, les joueurs qui doivent piocher, passent leur tour.

Bonne chance !

CALCUCAR

But du jeu : réunir quatre cartes de la même famille.

Matériel : il y aura 16 cartes

Nombre de joueurs : 4 joueurs

Déroulement du jeu : Distribuer 4 cartes par joueur. À tour de rôle un des joueurs dira "1, 2, 3!" puis chaque joueur passera au joueur de droite la carte dont il n'a pas besoin. Quand un des joueurs a réuni 4 cartes dont le résultat est le même il dira à haute voix "calculcar". Les autres joueurs vérifieront que les 4 opérations ont le même résultat, et le jeu sera terminé.

Math-matik nouveau jeu des mathématiques

->But du jeu : arriver le première en parcourant 16 cases et en répondant correctement aux calculs.

->Le jeu possède un plateau avec des calculs inachevés, un dé électronique et 4 pions de différentes couleurs.

-> Nombre de joueurs : deux personnes minimum.

->Règle du jeu :

•On avance case par case.

•Le premier joueur appuie sur le dé, il réalise le calcul posé dans la case avec le numéro affiché sur le dé électronique.

La réponse doit être validé par l'autre joueur. Si le calcul est juste, il avance et fait le calcul suivant après avoir relancé le dé.

•Si le calcul est faux, c'est le tour au joueur suivant qui devra réaliser les mêmes étapes.

•Ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs arrive à la case finale.

LES MARIAGES

- But du jeu : Rassembler le plus possible de paires de cartes.
- Matériel : 20 cartes.
- Nombre de joueurs : entre 3 et 5 joueurs.
- Jeu : pour commencer, on doit mettre les cartes à l'envers sur la table. A tour de rôle, chacun doit retrouver deux cartes : une avec le calcul, l'autre avec le résultat. Si ces deux cartes ne sont pas des couples, alors on remet les cartes à l'envers. La personne qui a le plus de paires gagne.

BUT DU JEU

- Remplir entièrement le fromage avant d'arriver à la fin du plateau.

MATÉRIEL

- . deux fromages
- . un plateau
- . une valisette
- . des pions (20)
- . un dé électronique
- . un sablier

DEROULEMENT DU JEU

- Faire deux équipes de 2 à 5 joueurs.
- L'équipe qui a le plus grand nombre en activant le dé commence.
- Activer le dé et faire l'épreuve indiquée dans la case correspondante à la couleur.
- Si l'épreuve est réussie avant que le temps finisse, on met un pion dans le fromage. C'est à l'autre équipe de jouer.
- Si l'épreuve n'est pas réussie, on ne prend pas de pion et c'est à l'autre équipe de jouer.

DIFFÉRENTES ÉPREUVES- TABIAL

- **QUESTIONS DE FRANÇAIS (BLEU)** : On doit répondre à la question demandée. Il faut répondre à la question avant le temps limite.
- **MIMIQUE (ORANGE)** : Un joueur de l'équipe doit faire deviner le mot écrit sur la carte à son équipe avant le temps limite. Le joueur qui fait deviner ne pourra ni parler, ni faire du bruit, (si on fait un bruit, l'épreuve sera terminée et ce sera à l'autre équipe de jouer).
- **QUESTIONS DE MATHÉMATIQUES (VERT)** : L'équipe doit répondre à la question demandée.
- **DESSIN (ROUGE)** : Un joueur de l'équipe doit dessiner le mot écrit sur la carte et le faire deviner au reste de l'équipe. On ne peut pas parler (si on parle, l'épreuve sera terminée, et ce sera à l'autre équipe de jouer)
- **LIBRE (BLANC)** : On peut choisir l'épreuve qu'on préfère.

Attention : pour les questions de mathématiques et de français, c'est l'autre équipe qui pose la question. Tous les joueurs de l'équipe peuvent réfléchir ensemble mais une seule réponse peut être donnée.

Règles du jeu :

But du jeu :

La première équipe qui aura 50 points gagnera la partie. Le tableau affiche 2 à 50 car chaque question vaut 2 points.

Nombres de joueurs :

2 équipes composées de 2 joueurs.

Déroulement :

- Chaque équipe lance le dé. Celle qui obtient le chiffre le plus grand commence la partie.
- Un des joueurs de l'équipe qui commence, pioche une carte. Son compagnon devra choisir un thème : sport ou mathématiques. Une fois le thème choisi, la personne qui a pioché la carte lit la question à son compagnon. La personne interrogée aura 40 secondes pour y répondre, les secondes seront comptées par un sablier.
- Si la réponse est la bonne, l'équipe gagnera 2 points; le tour sera pour l'équipe suivante.
- Les points gagnés par l'équipe s'accumuleront sur le tableau de jeu, l'équipe pourra placer un pion en fonction des points obtenus.

Matériel :

- 1 plateau
- 1 sablier
- 2 pions
- 25 cartes
- 1 dé

Règle du jeu : Parcours Spatial

But du jeu :

Le but du jeu est d'arriver le premier sur le *Soleil*.

Matériel:

1 plateau de jeu , 6 pions et un dé électronique.

Combien de joueurs ?

On peut jouer de 2 à 6 joueurs

Comment se déplacer sur le plateau ?

Une fois avoir appuyé sur le dé électronique , vous vous déplacerez avec le pion sur les petits trous qui correspondent à des cases (si vous tirez un 5, vous avancez de 5 cases). Si vous tombez sur la même case qu'un autre joueur, vous le "mangez" et celui-ci devra retourner au début du jeu. Pour terminer le jeu, vous devez tomber juste sur le soleil. Dans le cas où vous feriez un nombre trop élevé, vous retournerez en arrière et ainsi de suite jusqu'à tomber juste sur le *Soleil*. Il existe une fusée qui permet de faire avancer le pion depuis une case après la planète *Jupiter* jusqu'à une case avant la planète *Mercury*.

Pénalités et bonus:

- Les planètes *Uranus*, *Jupiter* et *Mars* sont des planètes sur lesquelles il faut obligatoirement tomber et rester un tour. Si vous ne tombez pas sur ces planètes, vous devrez retourner en arrière de 6 cases.
- *Saturne* et la *Terre* sont des planètes "prison" : si vous tombez dessus, vous devrez rester 3 tours sans jouer.
- *Mercury* est une planète "morte" : si vous tombez dessus, vous devrez retourner au début du jeu.



ALIGNÉ AVEC LE CHAT, C'EST GAGNÉ !

But du jeu : Le but du jeu consiste à aligner quatre pions horizontalement, verticalement ou diagonalement.

Nombre de joueurs : Deux joueurs (il est aussi possible de jouer avec deux équipes de deux joueurs au maximum)

Déroulement : Chaque joueur choisit sa couleur de pions. Chaque joueur dispose de 21 pions dont 4 pions avec une lettre **C** qui signifie chat. Ces pions sont appelés pions "félins" et permettent de jouer 2 pions successivement dans le même tour.

Avant de jouer, tous les pions doivent être à plat de telle manière qu'on ne puisse pas différencier les pions félins des autres pions.

A tour de rôle, chaque joueur pioche un pion de sa couleur et le joue sur le plateau. Chaque s'empile sur le plateau de bas en haut, S'il pioche un pion "félins", il peut piocher et jouer un second pion.

Matériel : 21 pions rouges et 21 pions bleus dont 4 pions sont félins de chaque couleur et le plateau.

QUI VEUT DES CARTES ?

Règle du jeu:

Nombre de joueurs: 4

But du jeu: Le joueur qui réussit à se débarrasser le premier de toutes ses cartes gagne la partie. Avant de commencer à jouer une carte de la pile sera posée au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 8 cartes. Le but du jeu consiste à poser une carte de la même couleur ou avec le même numéro.

Déroulement: Quand un joueur ne peut pas poser une de ses cartes, il doit en piocher une de la pile et essayer de jouer . S'il ne peut pas , c'est le tour du joueur suivant .

Matériel: 12 cartes de chaque couleur dont 11 sont numérotées de 1 à 11, puis une carte qui fait que le prochain joueur en pioche 2 (carte +2) et 2 cartes qui font sauter le tour au prochain joueur (carte STOP) .