

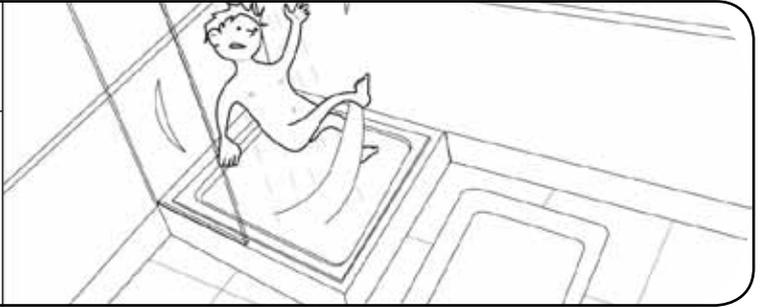
Cycle
3

**Atout
sûr !**

40 risques en 3 manches!

But du Jeu :

En trois manches et en un minimum de temps, un enfant doit faire découvrir à ses partenaires le plus possible de risques ou de dangers.



Nombre de joueurs :

| 9 à 30 joueurs par équipes de 3 à 5 joueurs.

Règles du Jeu

Situation initiale

40 cartes « situation » sont mélangées dans une boîte avec couvercle. Des équipes de plusieurs joueurs sont constituées. (3 à 6 équipes de 3 à 5 joueurs).

Règle

À chaque manche, un joueur essaie de faire deviner le plus de risques possibles à son équipe pendant le temps fixé au départ (30 secondes à 1 min).

1. Lors de la première manche, un joueur de la première équipe pioche une première carte. Il la décrit pour faire découvrir le risque à ses partenaires sans nommer ce risque.

- Dès qu'un partenaire nomme le risque, la carte est gagnée. Le joueur pioche immédiatement une nouvelle carte.
- Si ses partenaires ne trouvent pas, le joueur peut « passer » et piocher une nouvelle carte si le temps imparti n'est pas écoulé.
- Les joueurs des autres équipes doivent être attentifs car les cartes gagnées seront réintégrées dans le jeu lors des manches suivantes.
- Cette première manche se poursuit de la même manière avec les autres équipes.
- La manche se termine quand toutes les cartes ont été gagnées. On comptabilise alors le nombre de cartes gagnées par chaque équipe et on replace toutes les cartes dans la boîte.

2. La deuxième manche se déroule sur le même principe mais avec un nouveau joueur qui ne peut prononcer qu'un seul mot pour faire deviner la carte à ses partenaires.

3. La troisième manche se déroule sur le même principe mais avec un nouveau joueur qui doit faire deviner la carte à ses partenaires en n'utilisant que le mime.

L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de cartes gagnées à l'issue des trois manches.



Comment jouer?

Nombre de cartes

40 cartes « situation ».

Matériel

1 sablier ou 1 chronomètre.