

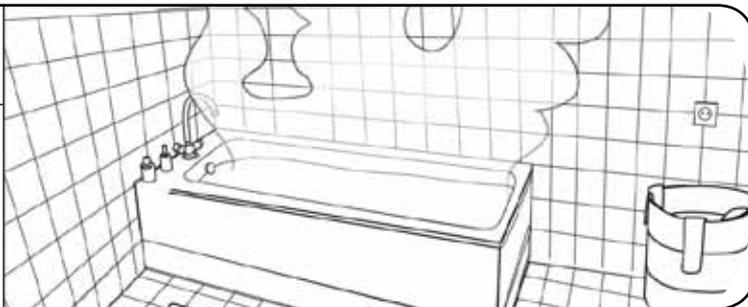
Cycles
1-2-CE2

**Atout
sûr !**

A chacun son critère !

But du Jeu :

Mémoriser un critère donné par le meneur de jeu puis être capable de retrouver toutes les cartes qui correspondent à ce critère, en justifiant son choix.



Organisation pédagogique :

| Travail par atelier.

Nombre de joueurs :

| De 3 à 4 joueurs individuellement ou par équipes de 2.

Règles du Jeu

Situation Initiale

Chaque joueur se voit attribuer une fiche sur laquelle est noté ou représenté ou dessiné un critère choisi par l'enseignant. Toutes les cartes de jeu sélectionnées sont déposées sur la table, face cachée.

Règles

A tour de rôle, chaque joueur retourne la carte de son choix.

1- S'il pense que la carte appartient au critère qui lui a été attribué, il la prend et se justifie.

2- S'il pense valablement que la carte n'appartient pas à son critère, il la retourne pour la remettre en jeu et reçoit une carte « Prudou ».

Le meneur du jeu sollicite la validation des autres joueurs. Si le joueur s'est trompé et qu'un autre le signale, ce dernier reçoit une carte « Prudou ». Il se peut que la carte puisse être valablement choisie par un ou plusieurs joueurs. Certaines cartes peuvent en effet correspondre à plusieurs critères. Dans ce cas, donner une carte « Prudou » à ces joueurs pour remplacer la carte qu'ils auraient dû avoir.

Fin de partie

Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes cachées. Celui qui gagne est celui qui a le plus de cartes (cartes jeu ou cartes « Prudou »).



Comment jouer?

Critère de choix des cartes

Autant de critères que de joueurs ou d'équipes sans excéder 4.

Nombre de cartes

Au moins 6 cartes par critère. Il faut que chaque critère ait le même nombre de cartes.

Matériel

Quelques cartes « Prudou ».

