

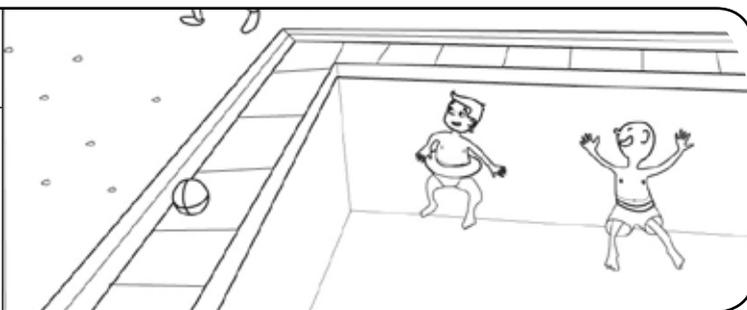
Cycles
2-3

**Atout
sûr !**

Logique du risque

But du Jeu :

Repérer tous les critères de tri possibles d'une carte.



Nombre de joueurs :

Par groupe ou par équipes, de 4 joueurs à la classe entière (si utilisation d'un vidéo projecteur).

Règles du Jeu

Situation initiale

Le meneur de jeu aligne 5 à 8 cartes ayant un critère commun, face cachée (ou utilise un vidéo projecteur).

Règle

1. Le meneur de jeu retourne la première carte de la série (ou affiche la première affiche). Le groupe énumère et note tous les critères qui peuvent correspondre à cette carte.
2. Quand il n'y a plus de propositions, le meneur de jeu retourne la deuxième carte (ou l'affiche). A partir de ce moment, les joueurs ne rajoutent plus de critères, ils suppriment ceux qui ne conviennent plus (cela incite les joueurs à envisager tous les possibles dès la première carte).
3. Le jeu se déroule de la même manière jusqu'à la dernière carte retournée (ou affichée). La partie est gagnée si un critère valable a été identifié, noté et non supprimé.

Variantes

1. On peut constituer plusieurs équipes jouant une manche chacune à son tour.
2. On peut aussi demander à chaque équipe de préparer les séries de cartes qu'elle proposera à l'équipe adverse.

Comment jouer?

Critère de choix des cartes

Autant de critères que de parties à jouer.

Nombre de cartes

Il faut constituer des séries de 5 à 8 cartes par critère.

