



La soupakoi ?

L'heure du repas approche : il est temps de préparer la soupe.

Mais qu'allons-nous y mettre ?

Ouvrons le livre de recettes, et mettons-nous au travail !



De 2 à 4 joueurs.

But du jeu :

Etre le premier à ne plus avoir de carte.

Compétences travaillées :

- Développer le sens de l'observation.
- Développer le sens logique.
- Manipuler les notions de « avec » et « sans ».
- Respecter les règles du jeu.
- Accepter de perdre.

Matériel : niveau 1 (niveau 2)

- 30 cartes « soupe » (une marmite rouge au dos de ces cartes). (*idem*)
- 24 cartes « recettes » avec l'image d'un légume, barré d'une croix ou non (au dos de ces cartes, un livre de cuisine bleu). 28 cartes « recettes » avec l'image de deux légumes, barré(s) ou non d'une croix.

Préparation du jeu :

- Disposer au centre de la table le tas de cartes « recette » (livre de cuisine).
- Distribuer 5 cartes « soupe » à chaque joueur. Chacun dispose ses cartes face découverte devant soi. Les cartes non distribuées constituent la pioche.
- Le distributeur retourne la première carte du tas « recettes » : selon la carte, il énonce la règle du premier tour : « une soupe avec du chou » par exemple, si la carte retournée représente un chou (ou « sans chou » si la carte est le chou barré d'une croix.).

Pour le niveau 2, l'énoncé de la recette sera plus complexe : « une soupe avec (ou sans) des pommes de terre et des carottes (ou sans) », etc.

Déroulement du jeu :

- Le joueur à la gauche du distributeur se défausse d'une de ses cartes et la pose à côté du tas de cartes « recettes » et justifie son choix. Puis chacun fait de même, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si un joueur n'a pas de carte « soupe » correspondant à la carte « recette », il pioche une carte, et joue immédiatement si c'est possible. Sinon, il passe son tour et garde la carte devant lui.
- Quand tous les joueurs ont passé leur tour, le joueur à la gauche du distributeur initial retourne une autre carte « recettes ». Le suivant se défausse, puis le joueur à sa gauche... et ainsi de suite.
- Pour l'intérêt du jeu, veiller à faire retourner une carte « recettes » à chaque tour de jeu.
- Le premier joueur qui réussit à se défausser de toutes ses cartes « soupe » a gagné. (On pourra ou non continuer le jeu avec les joueurs ayant encore des cartes.)