

LOTO "Dans la cour"

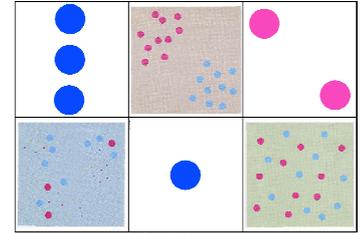


DESCRIPTION DU MATERIEL :

- 24 cartes "images",
- 4 planches de six cases chacune représentant une constellation ou une illustration.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 5.

OBJECTIFS : Dénombrer une constellation ou
Nommer le texte correspondant à l'illustration.
Respecter une règle de jeu.
Apprendre à jouer à plusieurs.



BUT : Remplir tous les supports en respectant la règle de jeu.

REGLE DU JEU : Chaque joueur choisit une planche support, les 24 cartes "images" sont disposées, faces cachées, dans une barquette.

A tour de rôle, chaque joueur découvre une carte et annonce ce qu'elle représente. S'il a la même image sur sa planche, il pose la carte dessus. Sinon, il donne la carte à celui qui l'a sur sa planche support.

Le premier qui a rempli sa planche gagne la partie. Le jeu est terminé lorsque toutes les images des planches supports sont recouvertes.

Variante : Mettre tous les supports au milieu de la table de jeu.

SBV- PS 2015

LOTO "Dans la cour"

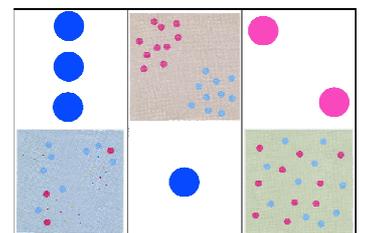


DESCRIPTION DU MATERIEL :

- 24 cartes "images",
- 4 planches de six cases chacune représentant une constellation ou une illustration.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 5.

OBJECTIFS : Dénombrer une constellation jusqu'à 3 ou
Nommer le texte correspondant à l'illustration.
Respecter une règle de jeu.
Apprendre à jouer à plusieurs.



BUT : Remplir tous les supports en respectant la règle de jeu.

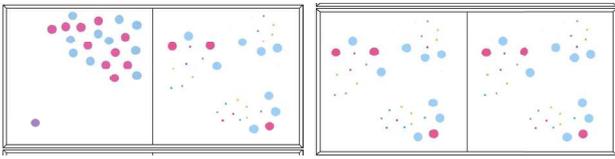
REGLE DU JEU : Chaque joueur choisit une planche support, les 24 cartes "images" sont disposées, faces cachées, dans une barquette.

A tour de rôle, chaque joueur découvre une carte et annonce ce qu'elle représente. S'il a la même image sur sa planche, il pose la carte dessus. Sinon, il donne la carte à celui qui l'a sur sa planche support.

Le premier qui a rempli sa planche gagne la partie. Le jeu est terminé lorsque toutes les images des planches supports sont recouvertes.

Variante : Mettre tous les supports au milieu de la table de jeu.

SBV- PS 2015



DOMINOS "Dans la cour"



DESCRIPTION DU MATERIEL : 28 dominos des constellations dont 7 doubles.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4.

OBJECTIF : Apparier des constellations identiques.

BUT : Etre le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.

REGLE DU JEU : identique à celle du jeu de dominos traditionnel.

Préparation du jeu :

Tous les dominos sont disposés sur la table faces cachées.

Un élève distribue 7 ou 6 dominos à ses camarades (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs) ou les joueurs chacun leur tour piochent 7 ou 6 dominos.

Chaque joueur garde ses dominos cachés, hors de la vue des autres joueurs.

Un domino est retourné parmi ceux restant, il sera le point de départ.

Les dominos restant servent de pioche.

Déroulement du jeu :

Les dominos sont posés les uns à la suite des autres, les doubles (c'est-à-dire les dominos comportant deux constellations identiques) sont posés perpendiculairement.

Si le premier joueur possède un domino comportant une des deux constellations du domino de départ il le pose à côté de la constellation correspondante. S'il ne possède aucun domino comportant l'une ou l'autre des constellations, il pioche, si le domino pioché possède l'une ou l'autre des constellations il pose le domino du côté de la constellation correspondante, si ce n'est pas le cas il passe son tour.

Les autres joueurs procèdent de la même manière jusqu'à ce qu'ils ne possèdent plus aucun domino.

Si personne ne pose tous ses dominos, c'est le joueur à qui il en reste le moins qui gagne.

Il est possible de faire une phase découverte/initiation avec les dominos des joueurs faces visibles.

Variante 1 : Jeu sans pioche

Dans ce cas : les joueurs auront 9 dominos s'ils sont trois et le double "rang par deux" servira de point de départ et 7 dominos s'ils sont quatre, le joueur qui aura le double "rang par deux" jouera le premier en le posant sur la table.

Variante 2 : le joueur qui a le double "rang par deux" commence par exemple.