

PRESENTATION DE LA REGLE DE BASE

Piocher 2 cartes au hasard et les poser au centre de la table, faces visibles.
Le premier joueur qui repère et nomme exactement l'objet commun aux 2 cartes pioche 2 autres cartes et on rejoue.

Recommencer autant que possible pour que tous les joueurs comprennent le jeu.
Une fois la règle de base comprise, il y a 5 jeux différents où il faut prendre la carte, puis la poser ou la défausser.

On peut jouer à un seul ou plusieurs de ces jeux, par choix ou par tirage au sort.
Si on joue à plusieurs jeux, le gagnant est celui qui marque le plus de points, selon le barème de chaque jeu.

LA TOUR INFERNALE

Poser une carte, face cachée, devant chaque joueur. Les cartes restantes, face visible, forment la pioche. Au top départ, chacun retourne sa carte.

Il faut repérer et nommer l'objet commun à sa carte et à celle de la pioche.

Le plus rapide prend la carte de la pioche. La partie continue jusqu'à épuisement de la pioche. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Barème de points : 1 point par carte récupérée.

LE PUIITS

Distribuer toutes les cartes, face cachée, une par une à chaque joueur. Garder la dernière carte, face visible, au centre de la table.

Il faut se débarrasser de toutes ses cartes. Au top départ, chacun retourne sa pioche.

Il faut repérer et nommer l'objet commun à la carte de sa pioche et à celle du centre du jeu.

Le plus rapide pose sa carte sur celle du centre du jeu. Le gagnant est le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes.

Barème de points décroissants :
du premier à se débarrasser de ses cartes jusqu'au dernier.

LA PATATE CHAUDE (se joue en plusieurs manches)

A chaque manche, distribuer une carte, face cachée, à chaque joueur.
Les autres cartes serviront pour les manches suivantes.

Au top départ, chacun retourne sa carte.

Il faut repérer et nommer l'objet commun à sa carte et celle d'un autre joueur.
Le plus rapide pose sa carte sur celle de son adversaire. Il a gagné et sort du jeu.

Le jeu se poursuit entre les joueurs restants. Le perdant est celui qui a récupéré toutes les cartes.

Barème de points décroissants :
du premier à se débarrasser de sa carte jusqu'au dernier.

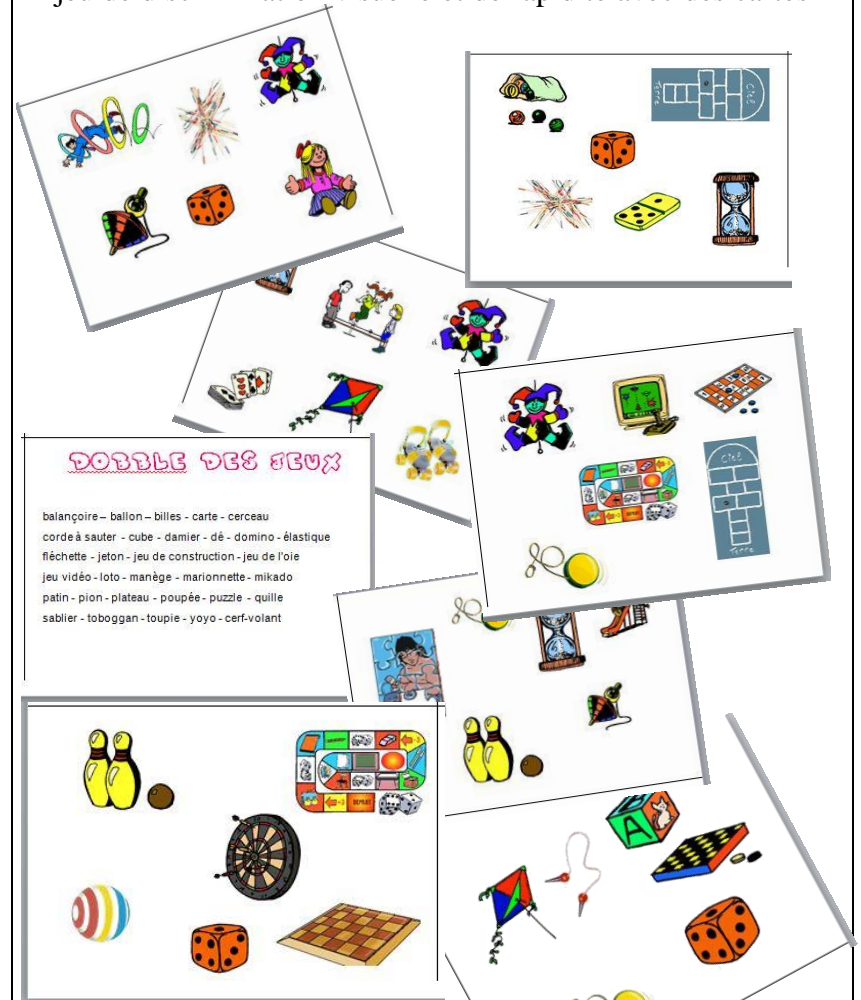
On commence la manche suivante. Le jeu s'arrête quand toutes les cartes ont été distribuées.

Le gagnant est celui qui a le plus de points sur l'ensemble des manches.

Suite des jeux à l'intérieur

DOBBLE DES JEUX

jeu de discrimination visuelle et de rapidité avec des cartes



Il y a plusieurs objets sur chaque carte...
Il y a toujours un seul objet identique entre chaque carte...

Il faut repérer et nommer le seul objet commun aux 2 cartes !!!

Site Clin, paroles d'amazonie <http://webtice.ac-guyane.fr/clin/>

DOBBLE DES JEUX

jeu de discrimination visuelle et de rapidité avec des cartes

LE CADEAU EMPOISONNE

Poser une carte, face cachée, devant chaque joueur.

Les cartes restantes, face visible, forment la pioche.

Au top départ, chacun retourne sa carte.

Il faut repérer et nommer l'objet commun à la carte de n'importe quel joueur et à celle de la pioche.

Le plus rapide prend la carte de la pioche et la pose sur la carte du joueur concerné.

La partie continue jusqu'à épuisement de la pioche. Le gagnant est celui qui a le moins de cartes.

ATTRAPEZ-LES TOUS

se joue en plusieurs manches

A chaque manche, poser une carte, face visible, au centre du jeu.

Poser, autour de la carte centrale, faces cachées, autant de cartes qu'il y a de joueurs.

Les autres cartes serviront pour les manches suivantes.

Il faut repérer et nommer l'objet commun à une carte extérieure et celle du centre.

Retourner les cartes extérieures.

Dès qu'un joueur a nommé l'objet identique, il récupère la carte extérieure concernée.

La carte centrale n'est jamais récupérée.

Quand les cartes extérieures ont toutes été récupérées, on commence une nouvelle manche.

Le jeu s'arrête quand toutes les cartes ont été distribuées.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.