

## Le dé décide

Une mongolfière!



Nommer ou mimer la carte correspondant à un numéro tiré au hasard avec un dé.

**NOTE :** Les règles sont expliquées en fonction du jeu « 50+ façons de jouer avec Les moyens de transport ». C'est un exemple. Vous devez adapter le jeu en fonction des cartes que vous voulez utiliser pour jouer.



**TYPE DE JEU** Dynamique



**MATÉRIEL REQUIS**



**ÂGE** 7 et +



**JOUEURS** 1 à 6

> Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les moyens de transport »

> Dé



**DURÉE** 15 minutes



**PRÉPARER LE JEU**



**BUT DU JEU**

> Gagner un maximum de jetons en nommant les moyens de transport qui correspondent aux chiffres sur le dé.

> Sélectionner les cartes « Moyen de transport » (contour rouge) connues des joueurs (pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).

> Placer 6 cartes en 1 colonne sur l'espace de jeu (photo visible).

> Bien mélanger les cartes restantes, puis en faire une pioche.



**INTENTION PÉDAGOGIQUE**

> Nommer les différents moyens de transport et connaître leurs caractéristiques.



**BÉNÉFICE**

> Apprendre à compter.

Vidéo explicative : [amelio.tv/MJ\\_OO5](https://amelio.tv/MJ_OO5)

1/2



## JOUER

### L'animateur doit :

- › Attribuer un numéro de 1 à 6 aux 6 cartes en jeu (*désigner les cartes en comptant de 1 à 6*).
- › Désigner le 1<sup>er</sup> joueur (*le dernier qui est monté dans un autobus*), puis jouer dans le sens horaire.

### À tour de rôle, chaque joueur doit :

- › Lancer le dé et nommer le chiffre indiqué (*ex. : 2*).
- › Compter les cartes jusqu'à celle qui correspond au chiffre désigné par le dé.
- › Nommer le moyen de transport qui se trouve sur la carte (*ex. : la carte numéro 2 correspond à la bicyclette*). 
- › Nommer 1 caractéristique du moyen de transport (*ex. : ce moyen de transport possède 2 roues*). 
- › Vérifier ses réponses avec le verso de la carte.
- › Défausser la carte et la remplacer par 1 nouvelle carte de la pioche.

**Jouer plusieurs manches jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche.**

**Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie.**



## POINTAGE

### Le joueur qui :

- › Nomme correctement le moyen de transport désigné par le chiffre du dé gagne 1 jeton « Point ».
- › Nomme une bonne caractéristique du moyen de transport gagne 1 autre jeton.
- › Ne nomme pas correctement le moyen de transport perd 1 jeton (*pas de décompte négatif*). Dans ce cas, le joueur doit laisser la carte sur l'espace de jeu et passer son tour.



## POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

### OPTION A :

- › Ne pas défausser systématiquement les cartes jouées. Si un joueur désigne une carte qui a déjà été jouée, il doit donner une caractéristique différente de la précédente. Défausser la carte seulement lorsque 3 caractéristiques auront été dévoilées.

### OPTION B :

- › Augmenter le nombre de caractéristiques à nommer pour gagner (*ex. : nommer au moins 2 caractéristiques pour gagner 1 jeton « Point »*).