Châteaux de cartes

Créer un château avec les cartes qui respectent certains critères.

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 Relationnel

ÂGE 7 et + **JOUEURS** 1 à 3

DURÉE 5 minutes

BUT DU JEU

› Être le 1er à terminer son château de cartes tout en respectant certaines consignes.

INTENTION PÉDAGOGIQUE

› Connaître les différentes caractéristiques des moyens de transport.

BÉNÉFICE

› Savoir suivre des consignes.

MATÉRIEL REQUIS

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

› Sablier

PRÉPARER LE JEU

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

› Bien mélanger les cartes choisies.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_026

v1.0

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.

JOUER

L'animateur doit :

- Distribuer équitablement les cartes aux joueurs.
- Définir 2 consignes pour la construction du château de cartes en fonction des cartes sélectionnées. *(Ex. : Construire un château le plus rapidement possible en utilisant :*
  - *Tous les moyens de transport à 2 roues pour la base.*
  - *1 seul animal dans sa construction et en le plaçant uniquement au sommet du château. Si le joueur n'a pas d'animal dans sa main, il doit placer une carte dont le type de propulsion ne se retrouve nulle part ailleurs dans son château de cartes.)*

À votre signal et le temps d'un sablier *(1 min)*, chaque joueur doit :

- Construire son château en suivant les consignes et en n'utilisant que les cartes qui respectent les critères donnés.

Lorsqu'un joueur pense avoir terminé son château selon les consignes, il doit :

- Coucher le sablier et lever la main.
- Valider le respect de chaque consigne avec les autres joueurs.

Jouer 5 manches *(ou autant de manches qu'il y a de joueurs)* en redistribuant les cartes à chaque manche.

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

POINTAGE

Le joueur qui :

- Termine son château en 1er et qui a respecté toutes les consignes gagne 1 jeton « Point ».
- N'a pas respecté une des consignes ou qui s'est trompé doit défaire son château et le reconstruire avant que le temps soit écoulé *(redémarrer le sablier)*.

POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- Augmenter le nombre et la complexité des consignes :
  - Donner 2 consignes pour la base *(ex. : alterner les moyens de transport à 2 roues avec ceux à 4 roues)*.
  - Imposer un nombre d'étages au château.
  - Fournir une consigne négative *(ex. : aucun moyen de transport dont le type de propulsion est l'hydrocarbure ne doit se trouver au sommet du château)*, etc.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_O26

v1.0

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.