

## Qui sera le dernier ?



Voici 3 lignes de cartes. À tour de rôle, vous devez enlever des cartes sur une seule ligne. Celui qui récupère la dernière carte a perdu!

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



**TYPE DE JEU** Intellectuel



**MATÉRIEL REQUIS**



**ÂGE** 7 et +



**JOUEURS** 2

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



**DURÉE** 5 minutes



**PRÉPARER LE JEU**



**BUT DU JEU**

> Ne pas récupérer la dernière carte d'une ligne.

> Sélectionner 15 cartes « Mammifère » (contour rouge) connues des joueurs (pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).

> Bien mélanger les cartes choisies.

> Étaler les cartes sur l'espace de jeu (photo visible) de manière à former 3 lignes.



**INTENTION PÉDAGOGIQUE**

> Connaître le nom de différents mammifères.

• Sur la 1<sup>re</sup> ligne, placer 7 cartes.

• Sur la 2<sup>e</sup> ligne, placer 5 cartes.

• Sur la 3<sup>e</sup> ligne, placer 3 cartes.



**BÉNÉFICE**

> Développer des aptitudes stratégiques et tactiques.



## JOUER

### L'animateur doit :

- > Désigner le joueur qui commence (*celui qui a mangé un fruit le plus récemment*).
- > Expliquer le but du jeu : il ne faut pas être celui qui prend la dernière carte d'une ligne.

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

- > Retirer le nombre de cartes de son choix sur une seule des 3 lignes (*ex. : le 1<sup>er</sup> joueur retire 4 cartes de la 1<sup>re</sup> ligne, il en reste donc 3 sur cette ligne*).
- > Nommer chacun des mammifères qu'il retire (*ex. : rhinocéros, phoque commun, chauve-souris nordique et hermine*).
- > Valider ses réponses avec le verso des cartes.
- > Défausser les cartes qu'il a retirées et qu'il a correctement nommées.

### Si le joueur :

- > Se trompe en nommant un mammifère, il doit remettre la carte sur la ligne où il l'a prise.
- > Est obligé de prendre la dernière carte d'une ligne, il perd la partie.

**Le gagnant est le joueur qui n'a pas pris la dernière carte d'une ligne.**



### POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- > Augmenter le nombre de cartes étalées sur chaque ligne. Par exemple :
  - Sur la 1<sup>re</sup> ligne, placer 9 cartes.
  - Sur la 2<sup>e</sup> ligne, placer 7 cartes.
  - Sur la 3<sup>e</sup> ligne, placer 5 cartes.