



Vite, vite ...

avant l'orage !!





Vite, vite ... avant l'orage !!

Type de jeu

Jeu collaboratif

Nombre de joueurs

4 joueurs

Âge

Entre 5 à 7 ans

Durée

+/- 25 minutes

But du jeu

Gagner les défis pour pouvoir dépendre tous les vêtements de la corde à linge avant que l'orage n'arrive.

Matériel

- 30 cartes jeu (10 rouges, 10 bleues et 10 jaunes)
- 30 cartes consignes
- 5 cartes « Lance le dé »
- 10 planches correction pour les défis jaunes
- 20 sachets « collection » numérotés de 1 à 10
- 10 bonshommes « bâton »
- 1 planche nuage
- 10 jetons « gouttes de pluie »
- 10 vêtements
- 1 planche en bois (base de la corde à linge)
- 2 poteaux reliés par une corde
- 2 vis
- 1 clé alène
- 20 pinces à linge
- 1 fiche « Règles du jeu »



Règles du jeu

1. Déterminer les rôles de chaque élève.

- Maitre du jeu → Lire les règles.
- Maitre de la pioche → Mélanger les cartes « *CONSIGNES* » et déposer la pioche face cachée sur la table.
- Maitre préparateur → Disposer les cartes, la corde à linge et le nuage sur la table.
- Maitre du rangement → Déterminer qui range quel matériel et vérifier que tout soit remplacé dans la boîte de jeu.

2. Le maitre du jeu lit les règles du jeu.

3. Le maitre du rangement commence. Il pioche la première carte consigne de la pioche, lit le code couleur ainsi que le défi à haute voix.

4. Les cartes ayant un bord jaune travaillent la sériation, les cartes ayant un bord rouge travaillent le dénombrement et la comparaison, et les cartes ayant un bord bleu travaillent la représentation analogique du nombre.

5. Il retourne ensuite une carte « *JEU* » de la couleur correspondante et réalise le défi (*avec l'aide des autres joueurs si nécessaire*).

6. Si le défi est réussi, le joueur peut enlever un vêtement du fil à linge. Si le défi n'est pas réussi, il place une goutte d'eau dans le nuage.

7. C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer son tour.

8. Lorsqu'un joueur pioche une carte « *Lance le DÉ ...* », il réalise l'action en lançant ce dernier et enlève/ajoute 1 ou 2 vêtements de/sur la corde à linge ou ajoute/enlève 1 ou 2 gouttes sur le/du nuage.

9. Fin de la partie : le jeu s'arrête si les joueurs ont réussi à dépendre tous les vêtements du fil à linge, ou si le nuage est entièrement rempli d'eau. Dans le premier cas, les joueurs ont gagné. Dans le second, c'est le nuage qui l'emporte.

10. Le rangement : les joueurs replacent le matériel comme à leur arrivée ou le rangent dans la boîte du jeu.

Vite, vite . . . avant l'orage !

But du jeu

Dépendre tous les vêtements de la corde à linge avant qu'il ne pleuve.

Consignes



Le maître du rangement pioche une carte consigne et la lit.



Il retourne une carte jeu de la bonne couleur.



Si c'est correct → il enlève un vêtement.

Si c'est faux → il ajoute une goutte d'eau sur le nuage.



Ensuite, c'est au suivant de jouer.



Si vous arrivez à enlever tous les vêtements de la corde à linge avant qu'il ne pleuve, vous avez gagné !

Bon amusement !