

Vu

## Lire des règles du jeu.

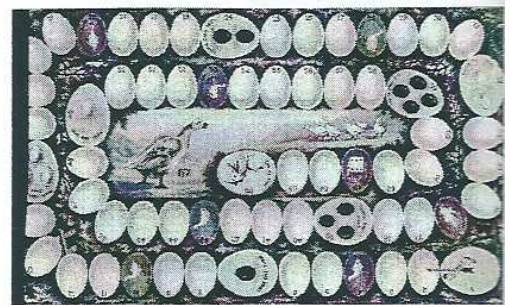
Une règle du jeu sert à expliquer comment on joue à un jeu.

Notre projet : expliquer des jeux aux élèves de CP de Mme Pierrot.

### 1. la silhouette d'une règle du jeu.

## Le jeu de l'oie traditionnel : la règle du jeu

Le jeu de l'oie est un jeu de société de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés. Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case. (source : Wikipedia)



### Les différentes cases

La règle de base est intangible. Le jeu se joue avec 2 dés. Un premier coup décide de celui qui va commencer.

L'oie signale les cases fastes disposées de 9 en 9. Nul ne peut s'arrêter sur ces cases bénéfiques et double alors le jet.

Qui tombe à 6, où il y a un pont, ira à 12.

Qui tombe à 19, où il y a un hôtel, se repose quand chacun joue 2 fois.

Qui tombe à 31, où il y a un puits attend qu'on le relève.

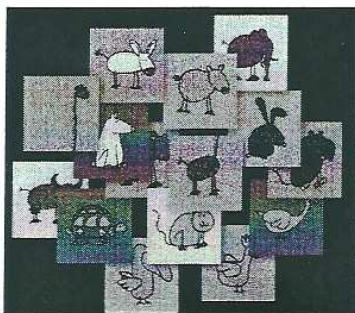
Qui tombe à 42, où il y a un labyrinthe retourne à 30.

Qui tombe à 52, où il y a une prison attend qu'on le relève.

Qui tombe à 58, où il y a la mort recommence.

Le premier arrivé à 63, dans le jardin de l'oie, gagne la partie, à condition de tomber juste sinon il retourne en arrière.

## Memory : la règle du jeu



Le jeu se compose de paires de cartes portant des illustrations identiques. L'ensemble des cartes est mélangé, puis étalé face contre-table. À son tour, chaque joueur retourne deux cartes de son choix. S'il découvre deux cartes identiques, il les ramasse et les conserve, ce qui lui permet de rejouer. Si les cartes ne sont pas identiques, il les retourne faces cachées à leur emplacement de départ.

Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été découvertes et ramassées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires. (source :

## Légende:

Nom du jeu

Matériel

Nombre de joueurs

Début

But du jeu (=fin)



## 2. Aide pour expliquer le memory:

1. Le nom.
2. Le matériel (les cartes par paires).
3. Début: Plouf!
4. Règle du jeu.
5. But du jeu.

## 2) Aide pour expliquer le jeu de l'oe:

- 1) Nom du jeu
- 2) On présente le matériel
- 3) On montre le départ, le <sup>parcours</sup> et l'arrivée.
- 4) On explique le but du jeu.
- 5) Les règles, les CASES SPÉCIALES

P.S. Pour le (2), les élèves recopient uniquement le jeu qu'ils expliqueront aux élèves de classe de CP que nous « parrainons » (VOIR PROJET).