

Les ateliers jeux de société

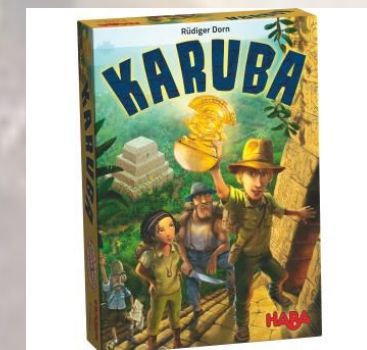
Le vendredi après-midi, nous réalisons des ateliers divers. Il y a deux ateliers de jeux de sociétés où nous pouvons jouer à différents jeux que les maitresses nous proposent.



6 qui prend : c'est un jeu où l'on doit ranger des cartes dans l'ordre croissant tout en calculant les écarts entre les nombres. Mais attention on ne doit pas être la personne qui pose la sixième carte sinon on prend toutes les cartes de la ligne en pénalité.



Karuba : on doit aider les aventuriers à rejoindre leurs cités perdues. Pour cela on doit construire des chemins dans la végétation dense. On dispose tous des mêmes cartes chemin mais on n'a pas tous la même vision du trajet que l'on doit faire. Qui va trouver sa cité perdue le plus rapidement possible?

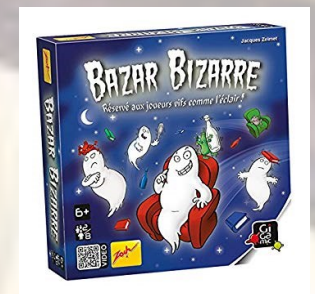




Triomino : c'est un jeu de dominos mais avec des nombres et les pièces de jeux sont triangulaires. On doit faire correspondre deux côtés de triangles. Mais cela n'est pas aussi simple qu'il y paraît car on ne peut pas placer les pièces comme on le veut.



Bazar bizarre : ce jeu porte bien son nom ! On doit se saisir le plus rapidement possible de l'objet qui n'est pas représenté sur la carte. Il faut que l'on fasse attention à ce qui est dessiné mais aussi aux couleurs utilisées ! Quel bazar pour ne pas se mélanger les pincesaux.



Cache tomate : il y a 7 catégories d'objets et 7 objets par catégorie. Une carte est placée face cachée devant sa catégorie puis une carte est prise au hasard de la pioche. C'est alors le joueur le plus rapide à indiquer ce que représente la carte face cachée de la même catégorie qui gagne le point. La mémoire et la rapidité seront de rigueur car c'est le bazar dans la ferme !

