Ascenseur pour le futur - Nadia COSTE SYROS

Deux familles pour Lulu

Agnès LACOR, BAYARD JEUNESSE

Géant - Jo HOESTLANDT, MAGNARD

Banzaï Sakura - Véronique DELAMARRE BELLÉGO, OSKAR ÉDITEUR Qui veut le cœur d'Artie Show?

Emmanuel TRÉDEZ, NATHAN

Huit saisons et des poussières

Séverine VIDAL, ill. Anne MONTEL LES P'TITS BÉRETS

Une voix en nord - Véronique PETIT OSKAR ÉDITEUR

OBJECTIFS DU JEU

Développer le sens de l'observation et les réflexes. Lire rapidement les mots.

DOBBLE

Il y a 8 mots par carte et toujours un et un seul mot identique entre chaque carte (même forme, même couleur, seule la taille peut être différente). Imprimez les cartes sur du papier cartonné et découpez-les.

INSTALLATION

Mélangez les cartes, posez-en une face cachée devant chaque joueur et composez une pioche avec les cartes restantes que vous placez face visible, au milieu des joueurs.

BUT DU JEU

Récupérer le plus de cartes de la pioche.

COMMENT JOUER?

Au top départ, chaque joueur retourne sa carte face visible. Chaque joueur doit être le plus rapide à repérer le mot identique entre sa carte et la première carte de la pioche. Le premier joueur à le trouver le nomme, prend la carte de la pioche et la pose devant lui sur sa carte.

En prenant cette carte, une nouvelle carte est révélée et la partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

LE GAGNANT

Le jeu s'arrête dès que toutes les cartes de la pioche ont été récupérées. Le gagnant est le joueur qui a récupéré le plus de cartes.















