Livre des défis

But du jeu

Les 4 joueurs jouent ensemble pour gagner un maximum de pièces avant que la grille du trésor ne se referme.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 1 grille attachée avec des « scratchs » au trésor.
- 1 dé avec 4 faces nombres de 1 à 4, 1 face grille, 1 face pièce (Dé A)
- 1 « dé pièces » qui détermine le nombre de pièces gagnées par le joueur à la fin de l'épreuve (Dé B)
- 1 sablier
- 4 coffres
- 200 pièces
- 20 jetons
- 1 bandeau cache-œil
- 62 cartes défis
- 24 cartes « Félindra »
- Manuel du jeu

Disposition du jeu

Chaque joueur choisit un pion qui le représentera et le place sur la case départ.

Les cartes « Félindra » sont placées sur le plateau à l'endroit prévu pour.
Les cartes défis sont placées en 7 tas, triées par rapport au dos des cartes.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a eu son anniversaire en dernier commence la partie.

Le joueur lance le dé A. Si le dé tombe sur la face « pièce », le joueur gagne 1 pièce qu'il place dans son coffre.

Si le dé tombe sur la face « grille », le joueur descend la grille d'un cran, sur le trésor.

Si le dé tombe sur une face « nombre » (1 à 4), le joueur avance son pion du nombre de case(s) indiquée(s) sur le dé. Une fois arrivé sur la case, le joueur tire une carte dans la le tas « défis » correspondant à la case sur laquelle il se trouve. Le joueur lit la Règle du défi et prend le matériel nécessaire à la réalisation de l'épreuve. Pour cela, il doit se référer au manuel de jeu.

Le joueur réalise le mieux qu'il peut l'épreuve dans le temps imparti du sablier. Une fois l'épreuve réussie, il lance le dé B, avec les faces « pièces ». Il reçoit alors le nombre de pièces indiquées sur le dé et les met dans son coffre.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre ; le joueur suivant lance le dé A à son tour.

Lorsqu'un joueur passe sur la case départ, il reçoit 2 pièces.

Si le joueur tombe sur la case « Félindra », il prend une carte du tas de cartes « Félindra » placé au centre du tableau, qui lui apportera un avantage ou un inconvénient.

Le jeu se finit lorsque toutes les pièces ont été gagnées par les joueurs ou que la grille s'est refermée sur le trésor.

Inventaire des défis

1. *OXO* 6
2. *Le voleur de cartes* 6
3. *Le labyrinthe du fort* 7
4. *Traverse le fort* 7
5. *Énigme* 8
6. *Accomplis la mission* 8
7. *Trie les cartes* 8
8. *Tigre ou pièce* 9
9. *Fort Speed* 9
10. *Fort Addict* 10
11. *Pièce ou tigre* 11
12. *Rouge et bleu* 11
13. *Reproduis ce que tu entends* 12
14. *Répète après moi* 12
15. *Sois attentif : n°1* 13
16. *Sois attentif : n°2* 13
17. *Sois attentif : n°3* 13
18. *Sois attentif : n°4* 14
19. *Sois attentif : n°5* 14
20. *Sois attentif : n°6* 14
21. *Sois attentif : n°7* 15
22. *Sois attentif : n°8* 15
23. *Sois attentif : n°9* 15
24. *Sois attentif : n°10* 16
25. *Complète le tableau !* 16
26. *Quel beau paysage !* 16
27. *Répèpète !* 17
28. *Programme du jour* 17
29. *Memory* 18
30. *Répète les chiffres !* 18

31. Répète les mots !..... 19
32. Fais ce qu'on dit !..... 19
33. Défi coloriage..... 19
34. Des paroles et des chansons..... 20
35. Chef d'œuvre 20
36. Il était une fois... 21
37. Des chiffres et des lettres 21
38. Cartes à replacer 22
39. Détails importants 22
40. Attention aux intrus 23
41. Attention aux intrus 23
42. Racontons-nous des histoires..... 23
43. Vous avez dit « Fort Boyard ? »..... 24
44. Ouvre l'œil..... 24
45. Des signes et des symboles 25
46. Où est la clé ? 25
47. Attention aux souris ! 26
48. À la recherche du trésor..... 26
49. Cache-cache ! 27
50. Le compte des clés 27
51. Gare aux intrus !..... 28
52. Entendre à l'envers... 28
53. Voir à l'envers..... 29
54. Ni oui, ni non..... 29
55. Tabou..... 30
56. Jacques a dit..... 30
57. En rouge et noir..... 31
58. Attrape le totem !..... 31

1. *OXO*

Règles

L'objectif est d'avoir trois de tes pions alignés avant ton adversaire. Chaque joueur place un pion à son tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux réalise une ligne horizontale, verticale ou diagonale.

Les X commencent toujours.

Matériel

- Plateau de OXO aimanté.

2. *Le voleur de cartes*

Règles

Dans le temps imparti, range toutes les cartes devant toi de manière logique pour toi. À la fin du sablier, ferme les yeux.

Père Fouras prend 3 cartes lorsque tu as les yeux bandés. Une fois qu'il a fini, enlève le bandeau et essaye de retrouver les cartes manquantes en t'aidant du classement que tu as réalisé.

Aide-toi des images, et des couleurs des cartes.

Matériel

- Cartes images/couleurs
- Bandeau cache-œil

3. *Le labyrinthe du fort*

Règles

Pendant le temps du sablier, observe attentivement le labyrinthe et planifie dans ta tête le chemin que Père Fouras va devoir effectuer.

Une fois que le sablier est fini, prends le marqueur et trace le chemin de Père Fouras d'un trait, sans retourner en arrière.

Matériel

- Fiche du défi 3 : le labyrinthe
- Marqueur Velléda.
- Sablier

4. *Traverse le fort*

Règles

Père Fouras (orthopédagogue) te donne une liste de différentes étapes par lesquelles tu dois passer pour traverser le fort. Réalise toutes ces étapes en le moins de temps possible et en évitant les allers-retours.

Aide-toi du schéma du fort pour y parvenir.

Matériel

- Fiche du défi 4 : Schéma du fort
- Sablier

5. *Énigme*

Règles

Père Fouras (l'orthopédagogue) te lit une énigme (il en choisi une parmi les 3).

Résous celle-ci dans le temps imparti.

Matériel

- Fiche du défi 5
- Sablier

6. *Accomplis la mission*

Règles

Père Fouras (orthopédagogue) te dicte différentes étapes par lesquelles tu dois passer pour traverser le fort. Réalise toutes ces étapes en le moins de temps possible et en évitant les allers-retours.

Aide-toi du schéma du fort pour y parvenir.

Matériel

- Fiche du défi 4 : Schéma du fort.
- Sablier

7. *Trie les cartes*

Règles

Place devant toi, en un tas faces cachées, les cartes images mélangées.

Tu dois retourner les cartes unes à unes et les trier.

Premièrement en fonction de leur **image**.

Si l'image du fort apparait, tu dois les trier en fonction de leur **couleur**.

Retourne un maximum de cartes dans le temps imparti.

Matériel

- Cartes images/couleurs

8. Tigre ou pièce

Règles

Le joueur face à toi prend les cartes, les mélange et les retourne unes à unes.

Lorsque tu vois un tigre, fais « GRRR »

Lorsque tu vois une pièce dis « Trésor »

Si le fort apparait, inverse.

Retourne un maximum de cartes dans le temps imparti.

Matériel

- 5 cartes tigre
- 5 cartes pièce
- 2 cartes fort.

9. Fort Speed

Règles

Les cartes sont distribuées à chaque joueur.

Chacun retourne une carte à son tour.

Les joueurs dévoilent une à une les cartes devant eux, formant un petit tas retourné. Chacun à son tour dévoile une carte, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque deux joueurs ont la même IMAGE, le premier qui attrape le sablier placé au centre du plateau remporte la manche et donne ses cartes retournées au perdant.

Si le FORT apparaît, ce n'est plus l'image qui doit être la même mais la COULEUR. Si un FORT réapparaît, la consigne redevient la première.

La partie se fini lorsqu'un joueur fini son tas de cartes.

Matériel

- Cartes images/couleur.
- Sablier

10. Fort Addict

Règles

Le joueur face à toi prend les cartes et les retourne unes à unes.

Lorsque tu vois la carte, tu dois dire à voix haute l'image que tu vois.

Si le FORT apparaît, la consigne change et tu dois dire à voix haute la couleur des cartes suivantes. Si la carte FORT apparaît, la consigne change à nouveau.

Retourne un maximum de cartes dans le temps imparti.

Matériel

- Cartes images/couleur.

11. Pièce ou tigre

Règles

Le joueur face à toi prend les cartes, les mélange et les retourne une à une sans te les montrer.

Le joueur face à toi prend les cartes et les retourne une à une sans te les montrer.

Lorsque tu entends : « tigre », fais « GRRR »

Lorsque tu entends : « pièce » dis « trésor »

Si l'autre joueur dit « FORT », inverse.

Retourne un maximum de cartes dans le temps imparti.

Matériel

- 5 cartes tigre
- 5 cartes pièce
- 2 cartes fort.

12. Rouge et bleu

Règles

Place devant toi deux tas de cartes. 1 tas avec les cartes bleues et un tas avec les cartes rouges.

Lorsque ton voisin dit bleu, place une carte rouge au milieu. Lorsque ton voisin dit rouge, place une carte bleue au milieu.

Lorsque ton voisin dit « FORT », la Règle est inversée, place une carte au milieu de la couleur dictée par ton voisin, jusqu'à ce qu'il dise à nouveau « FORT », ce qui signifie que la Règle redevient celle de départ.

Retourne un maximum de cartes dans le temps imparti.

Matériel

- Cartes bleues sauf les cartes fort.
- Cartes rouges sauf les cartes fort.

13. Reproduis ce que tu entends

Règles

Mets-toi debout et écoute le gardien de la cage qui te dicte ce que tu dois faire.

S'il te dit assis : reste debout

S'il te dit debout : assieds-toi

S'il dit « ECOUTE MOI », inverse.

Réalise cela pendant la durée du sablier.

Matériel

- Sablier

14. Répète après moi

Règles

Réponds le contraire de ce que le gardien de la cage te dit.

Ex : Vrai / Faux ; Blanc / Noir ; Froid / Chaud

S'il te dit « ECOUTE MOI », répète ce qu'il dit jusqu'au prochain « ECOUTE MOI » qui te fait revenir à la première consigne.

Matériel

- Mots de la fiche du défi 14

15. Sois attentif : n°1

Règle

Dès que tu entends le mot « trésor », prends un jeton.

Matériel

- Mots de la fiche du défi 15 qui doivent être dictés par un copain ou le maître du jeu
- Jetons

16. Sois attentif : n°2

Règles

Dès que tu entends le mot « tigre », pose la main droite sur la table.

Matériel

- Mots de la fiche du défi 16 qui doivent être dictés par un copain ou le maître du jeu

17. Sois attentif : n°3

Règles

Dès que tu entends un mot qui existe, prends un jeton.

Matériel

- Mots de la fiche du défi 17 qui doivent être dictés par un copain ou le maître du jeu

18. Sois attentif : n°4

Règle

Dès que tu entends le nom d'un animal, frappe dans les mains.

Matériel

- Mots de la fiche du défi 18 qui doivent être dictés par un copain ou le maître du jeu

19. Sois attentif : n°5

Règle

Dès que tu entends le nom d'un objet jaune, souffle.

Matériel

- Mots de la fiche du défi 19 qui doivent être dictés par un copain ou le maître du jeu

20. Sois attentif : n°6

Règle

Dès que tu vois l'image d'un « trésor », frappe dans les mains.

Matériel

- Cartes images/couleurs qui doivent être distribuées les unes à la suite des autres par un copain ou le maître du jeu

21. Sois attentif : n°7

Règle

Dès que tu vois l'image d'un animal, prends un jeton.

Matériel

- Cartes images/couleurs qui doivent être distribuées les unes à la suite des autres par un copain ou le maître du jeu

22. Sois attentif : n°8

Règle

Dès que tu vois l'image d'une « pièce », frotte-toi le nez.

Matériel

- Cartes images/couleurs qui doivent être distribuées les unes à la suite des autres par un copain ou le maître du jeu

23. Sois attentif : n°9

Règle

Dès que tu vois l'image d'un animal à quatre pattes, touche ton oreille.

Matériel

- Cartes images/couleurs qui doivent être distribuées les unes à la suite des autres par un copain ou le maître du jeu

24. Sois attentif : n°10

Règle

Dès que tu vois l'image d'un « fort », frappe deux fois dans les mains.

Matériel

- Cartes images/couleurs qui doivent être distribuées les unes à la suite des autres par un copain ou le maître du jeu

25. Complète le tableau !

Règles

Tu as entre 5 et 10 secondes pour observer le tableau rempli par des lettres. Ton but sera de compléter le tableau vide à l'identique.

Matériel

- Fiche du défi 25
- Marqueur Velléda

26. Quel beau paysage !

Règles

Tu as entre 5 et 10 secondes pour observer un paysage. Tu devras en faire une description la plus précise possible à tes camarades. Sans avoir vu le paysage, ceux-ci doivent dessiner ce que tu décris. Ensuite, comparez les dessins et l'original !

Matériel

- Feuille paysage de la fiche 26
- Feuille pour dessiner (feuille blanche) de la fiche 26
- Marqueur, crayon, Bic

27. Répèpète !

Règles

Tu lis le début de phrase que tu trouves sur la carte. Par exemple : je vais au marché acheter ….
Ton but est de compléter cette phrase, par exemple : « je vais au marché acheter des pommes ». Le joueur suivant devra répéter ton mot et ajouter le sien à la suite.
Cela va donner : « je vais au marché acheter des pommes et des œufs ». Le joueur d'après devra répéter toute la phrase et ajouter son mot et, ainsi de suite.
Si l'un des joueurs se trompe, le jeu est terminé.
Pour gagner, il ne faut pas se tromper avant la fin du sablier.

Matériel

- Fiche du défi 27

28. Programme du jour

Règles

Tu as entre 5 et 10 secondes pour lire la petite conversation de deux personnages. Tu vas devoir retenir le programme de la journée de ces deux personnes et le réciter aux autres joueurs.

Matériel

- Fiche du défi 28

29. Memory

Règles

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table.
Tu retournes deux cartes, si c'est la même image qui apparaît sur les deux, tu gagnes les cartes. Tu peux alors en retourner deux à nouveau. Si les deux cartes ne vont pas ensemble, tu les replaces faces cachées à l'endroit exact où elles étaient. C'est alors au joueur suivant de retourner deux cartes.

Matériel

- Cartes images/couleurs

30. Répète les chiffres !

Règles

Tu vas entendre deux séries de nombres. Ton but sera d'en répéter un maximum dans le même ordre.
Pour gagner, tu devras réciter l'entièreté de la carte soit, dans un premier temps, la ligne qui compte 4 chiffres et, dans un deuxième temps, la ligne qui en compte 6.

Matériel

- Cartes « nombres » de la pochette plastique n°30

31. Répète les mots !

Règles

Tu vas entendre une série de mots. Ton but sera d'en répéter un maximum. Pour gagner ce jeu, tu dois répéter au moins la moitié des mots entendus.

Matériel

- Cartes « mots » de la pochette plastique n°31

32. Fais ce qu'on dit !

Règles

Ecoute attentivement les consignes que tu entends car tu devras les reproduire dans l'ordre après.
Si tu te trompes, le jeu est terminé.

Matériel

- Fiche du défi 32

33. Défi coloriage

Règles :

Colorie de la bonne couleur le dessin du défi 3. Attention à ne pas dépasser le temps du sablier !

Si tu vois un carré, colorie-le en bleu. Si tu vois un cercle, colorie-le en jaune. Si tu vois un triangle, colorie-le en rouge. Si tu vois un rectangle, colorie-le en vert.

Matériel :

- Fiche du défi 33
- Marqueurs Velléda (bleu / jaune / rouge / vert)
- Fiche plastifiée avec le dessin à colorier.
- Sablier

34. Des paroles et des chansons

Règles

Mets-toi debout et tiens-toi prêt, tes copains vont te chanter une chanson. Dès qu'ils commencent à chanter, mime tout ce que tu entends.

Matériel

- Fiche du défi 34

35. Chef d'œuvre

Règles

Prends un crayon et un bout de papier et sois attentif. Le maître du jeu va te dicter quelque chose à dessiner. N'oublie aucun détail.

Attention, tu n'as que le temps d'un sablier.

Matériel

- Fiche du défi 35 et 35 bis.
- Crayon ordinaire
- Feuille de papier
- Sablier

36. Il était une fois...

Règles

Prends un crayon et un bout de papier et sois attentif à ce qu'on va te raconter. Essaie de dessiner les personnages principaux de l'histoire.

Matériel

- Fiche du défi 36
- Crayon ordinaire
- Crayons de couleur
- Feuille de papier

37. Des chiffres et des lettres

Règles

Pour commencer, trouve la lettre A et le chiffre 1. Il faut ensuite que tu relies de manière aléatoire une lettre et un chiffre, dans l'ordre croissant et dans l'ordre alphabétique.

Fais attention, tu n'as que le temps d'un sablier.

Matériel

- Fiche du défi 37
- Marqueur Velléda
- Sablier

38. Cartes à replacer

Règles

Comme tu le vois, il s'agit d'un tableau à double entrée. Regarde attentivement la couleur et l'image des cartes et replace-les dans les bonnes cases. Attention, sois bien attentif aux deux informations.

Attention, tu n'as que le temps du sablier.

Matériel

- Fiche du défi 38
- Cartes images/couleurs
- Sablier

39. Détails importants

Règles

Le maitre du jeu va retourner les cartes devant toi, de façon assez rapide.

Tu dois être attentif à tous les détails.

Si tu vois une carte avec un bord bleu et un animal dedans, tape dans tes mains.

Si tu vois une carte avec un bord rouge et quelque chose se rapportant à un trésor dedans, lève les bras en l'air.

Tu as le temps du sablier pour faire le plus de cartes possible.

Matériel

- Cartes images/couleurs
- Sablier

40. Attention aux intrus

Règles

Le meneur de jeu va te dire des séries de mots. Tu dois essayer de trouver quel mot n'a pas sa place dans la liste citée par le maître du jeu. Sois bien attentif jusqu'au bout !

Matériel

- Fiche du défi 40

41. Attention aux intrus

Règles

Observe bien la série d'images sur la fiche devant toi. Essaye de trouver quelle image n'a pas sa place dans cette liste. Sois bien attentif jusqu'au bout !

Matériel

- Fiche du défi 41

42. Racontons-nous des histoires...

Règles

Quelqu'un va te bander les yeux à l'aide d'un cache-œil. Tu ne vas rien devoir faire d'autre qu'écouter attentivement.

Chaque autre enfant autour de la table va raconter une histoire, tous en même temps. Sélectionne un seul joueur et écoute ce qu'il a à te raconter.

Une fois l'histoire finie, essaie de nous raconter l'histoire que tu as entendue.

Matériel

- Fiche du défi 42 – une histoire par personne.
- Bandeau cache-œil

43. Vous avez dit « Fort Boyard ? »

Règles

Le maitre du jeu va te raconter une histoire. A chaque fois que tu entends un mot qui se rapporte à Fort Boyard, tu devras taper dans tes mains le plus rapidement possible.

Sois bien attentif !

Matériel

- Fiche du défi 43

44. Ouvre l'œil

Règles

Place le plateau de jeu devant toi. Il faut que, lorsque tout est assemblé, les pièces forment un cercle. Une fois que le matériel est placé devant toi, le maitre du jeu peut te donner les 5 pièces à observer. Tu auras le temps du sablier pour retrouver les images que tu as reçues sur le plateau de jeu.

Matériel

- Plateau du jeu « Lynx »
- 5 pièces spéciales
- Sablier

45. Des signes et des symboles

Règles

Tu as devant toi une grille avec différents symboles. Au-dessus de celle-ci, il y a une suite d'images que tu dois retrouver plusieurs fois dans la grille en question.

Attention, tu n'as qu'un sablier pour tout retrouver.

Matériel

- Fiche du défi 45
- Marqueur Velléda
- Sablier

46. Où est la clé ?

Règles

Nous avons perdu une des clé de Fort Boyard dans le dessin. Aide-nous à la retrouver en cherchant partout !

Une fois trouvée, entoure-la à l'aide de ton marqueur Velléda.

Attention, tu n'as qu'un sablier pour la retrouver.

Matériel

- Fiche du défi 46
- Marqueur Velléda
- Sablier

47. Attention aux souris !

Règles

Le maître du jeu va te dicter plusieurs mots l'un à la suite de l'autre. Dès que tu entends le mot « souris », attrape une pièce rapidement. Fais attention à sélectionner le bon mot, certains se ressemblent.

Tu n'as que le temps du sablier pour trouver toutes les souris !

Matériel

- Fiche du défi 47
- Sablier

48. À la recherche du trésor

Règles

Le maître du jeu va te dicter plusieurs mots l'un à la suite de l'autre. Dès que tu entends le mot « trésor », attrape une pièce rapidement. Fais attention à sélectionner le bon mot, certains se ressemblent.

Tu n'as que le temps du sablier pour trouver tous les trésors !

Matériel

- Fiche du défi 48
- Sablier

49. Cache-cache !

Règles

En cherchant un nouveau sablier pour une des pièces de Fort Boyard, Passe Partout a mis une grosse pagaille dans le débarras. Aide-nous à tout trier et à tout ranger.

Observe bien l'image qui suit et essaie de trouver le bon nombre d'objets qui se sont emmêlés, et quels sont leurs noms ?

Pour t'aider, n'hésite pas à repasser sur les traits des différents objets à l'aide d'un marqueur Velléda.

Attention, tu n'as qu'un sablier pour tout trier et dénommer.

Matériel

- Fiche du défi 49
- Marqueurs Velléda (plusieurs couleurs)
- Sablier

50. Le compte des clés

Règles

A l'aide de ton marqueur Velléda, analyse l'image du défi 50 et essaie de retrouver toutes les clés qui se sont perdues.

Attention, tu n'as que le temps du sablier.

Matériel

- Fiche du défi 50
- Marqueur Velléda
- Sablier

51. Gare aux intrus !

Règles

Tu te trouves face à deux tableaux. Dans chacun d'eux, des intrus se sont glissés. Essaie de les retrouver et de les entourer de ton marqueur Velléda.

Attention, tu n'as que le temps du sablier !

Matériel

- Fiche du défi 51
- Marqueur Velléda
- Sablier

52. Entendre à l'envers...

Règles

Lorsqu'on dit « flèche qui va vers la gauche », il faut reproduire une flèche qui va vers la droite. Et, inversement.
Lorsqu'on dit « flèche qui va vers le bas », il faut dessiner une flèche allant vers le haut. Et, inversement.

La partie se joue le temps d'un sablier.

Matériel

- Sablier
- Feuilles blanches

53. Voir à l'envers

Règles

Lorsque tu vois une flèche allant vers la droite, tu dois dire « gauche ».
Lorsque tu vois une flèche allant vers la gauche, tu dois dire « droite ».
Lorsque tu vois une flèche allant vers le haut, tu dois dire « bas ».
Lorsque tu vois une flèche allant vers le bas, tu dois dire « haut ».

La partie se joue le temps d'un sablier.

Matériel

- Feuille flèches
- Sablier

54. Ni oui, ni non

Règles

Le joueur tombé sur la case du jeu devra répondre aux questions des autres joueurs. Pour ce faire, chacun lira à tour de rôle une question sur les cartes questions de la fiche 54.
Le joueur ne doit répondre ni par « oui », ni par « non ». Si le joueur répond « oui » ou « non » à une question, la partie est terminée.

La partie se joue le temps d'un sablier

Matériel

- Cartes questions fiche 54
- Sablier

55. Tabou

Règles

Votre objectif sera de faire deviner le mot en gras sans utiliser les mots interdits.
Lorsqu'un joueur fait deviner un mot, il doit être surveillé. Le joueur qui surveille doit signaler lorsqu'un mot interdit est prononcé. Dans ce cas, la partie est terminée.
Lorsqu'un mot est deviné, le joueur peut prendre une autre carte et tenter de faire deviner un autre mot.

La partie se joue le temps d'un sablier.

Matériel

- Cartes avec les mots dans la fiche plastique n°55
- Sablier

56. Jacques a dit

Règles

Tous les joueurs se tiennent devant le meneur de jeu pour écouter ses commandes mais attention, ils doivent seulement suivre les commandes précédées de « Jacques a dit ».
Le meneur est choisi par les joueurs, n'importe lequel d'entre eux peut être le meneur.
Le jeu est perdu si la moitié des joueurs est éliminée.

La partie se joue le temps d'un sablier.

Matériel

- Sablier

57. En vert *et* bleu

Règles

Placer une carte verte et une carte bleue devant le joueur.
Le meneur du jeu devra prononcer « vert » ou « bleu » selon ses envies. Lorsqu'il dit « vert », le joueur devra alors placer une carte noire sur le tas rouge. Lorsqu'il dit « bleu », le joueur devra mettre une carte verte sur le tas bleu.

La partie se joue le temps d'un sablier.

Matériel

- rtes
- Sablier

58. Attrape le totem !

Règles

Chaque joueur a son tas de cartes de couleur identique de façon à ce que tout le monde en ait le même nombre.

Chaque joueur retourne la première carte de son paquet sans la regarder. Lorsqu'au moins deux joueurs ont la même image, il faut attraper le totem.

Celui qui attrape le totem gagne les cartes et les met dans une pile défaut à côté de lui.

La partie se joue le temps d'un sablier.

Matériel

- Le jeu se joue avec les cartes couleurs/images . S'il y a 4 joueurs, il faut prendre toutes les cartes de 4 couleurs différentes.
- Sablier