

Jeu de CARTACHARIS

En individuel ou à plusieurs

PRINCIPE :

Le joueur doit réaliser des paires de cartes en associant la carte-question à sa carte-réponse.

Pour vérifier qu'elles vont bien ensemble, à la fin, il les retournera et cela lui dira s'il a réussi, ou non.

DEMO :

avec un jeu sur drapeaux, mais la règle peut être déclinée sur toutes les disciplines.

1 : le joueur étale les Cartacharis devant lui, face écrite dessus.

2 : il essaie de reconstituer toutes les paires

Il y a un petit dessin dans le coin de chaque carte (une serrure/une clé). Le joueur doit retrouver la clef de chaque serrure ou l'os de chaque chien, ce qui permet de différencier les cartes-solutions des cartes-questions.

Dans l'exemple ci-dessous, l'e joueur doit associer des contraires. Il fait glisser les cartes devant lui pour essayer de reconstituer des paires.

Attention, il n'a pas encore le droit de les retourner, à cette étape.

3 : Il vérifie

Quand il pense avoir bien reconstitué toutes les paires, pour l'autocorrection, il retourne les Cartacharis..

Si « c'est pareil », c'est gagné, sinon, il s'est trompé...

JEU à 2 joueurs (ou 3) :

C'est la même chose, mais on joue chacun son tour (et en plus, on peut jouer sans dire un mot ! Ce n'est pas idéal, ça ?) : On étale les cartes, face visible, entre les deux joueurs. Le premier joueur essaie de trouver deux cartes qui vont ensemble. Il les retourne ensemble. S'il ne s'est pas trompé, il gagne les cartes, sinon il les laisse en place. Dans tous les cas (gagné/perdu), c'est à l'adversaire de jouer. A la fin, celui qui a le plus de cartes a gagné. Simple, non ?

LIENS DE CARTES à IMPRIMER :

- [Thème Mythologie](#)
- [Thème Drapeaux](#)
- [Thème Arts](#)
- [Thème Prévention routière](#)
- [Thème Fleurs](#)
- [Thème Empreintes d'animaux](#)
- [Thème Volcans](#)

