

Sauvons la planète

Un jeu réalisé par les CE1 de Melle Mathieu
Isle Aumont



Sauvons la planète

Règle du jeu

Nombre de joueurs : 2 équipes de 3

But du jeu : avoir le plus de cartes « Nature »

Matériel :

le plateau

les pions

un dé et un sablier (non fournis)

la pâte à modeler

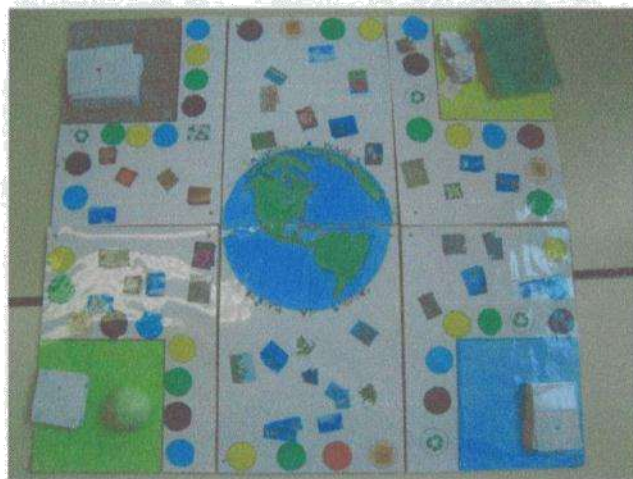
les cartes (noires, bleues, vertes et jaunes)

les sachets

les cartes « Nature »

Préparation du plateau :


-Placer les cartes « Nature » sur le plateau.



Déroulement :

Placer les pions sur la case départ (la case rouge).

Le joueur d'une équipe lance le dé et avance son pion.

S'il tombe sur  , l'équipe passe son tour.

S'il tombe sur  , il rejoue.

Si le joueur tombe sur une case **jaune**, il pioche une carte jaune et essaie de mettre le déchet dans le bon sachet (noir, jaune, vert, bleu). **C'est à l'équipe adverse de valider ou non le tri du déchet.** Si le joueur a mis le déchet dans le bon sachet, il choisit une carte « Nature », sinon, il ne prend rien.

Si le joueur tombe sur une case **bleue**, il pioche une carte bleue. **C'est à l'équipe adverse de lire la question.** Seul le joueur qui a lancé le dé a le droit de répondre à la question ; ses deux partenaires n'ont pas le droit de l'aider. En cas de bonne réponse, il prend une carte « Nature ».

Si le joueur tombe sur une case **noire**, **il choisit un élève parmi l'équipe adverse pour affronter sur ce défi.** Le but du défi est de trouver le plus rapidement possible l'intrus parmi quatre déchets, c'est-à-dire le déchet qui ne va pas dans la même poubelle que les autres.

Le gagnant remporte une carte « Nature ».

Si le joueur tombe sur une case **verte**, il pioche une carte verte.

-carte mime : le joueur mime l'expression écrite sur sa carte et la fait deviner à ses partenaires.

-carte pâte à modeler : le joueur façonne l'objet de la carte avec de la pâte à modeler.

Si l'un des partenaires trouve la bonne réponse avant la fin du sablier, l'équipe gagne une carte « Nature ».