

les 10 jeux

au tableau!

le jeu qui a la classe...

Chaque joueur a 10 élèves et doit les faire passer dans la classe supérieure.

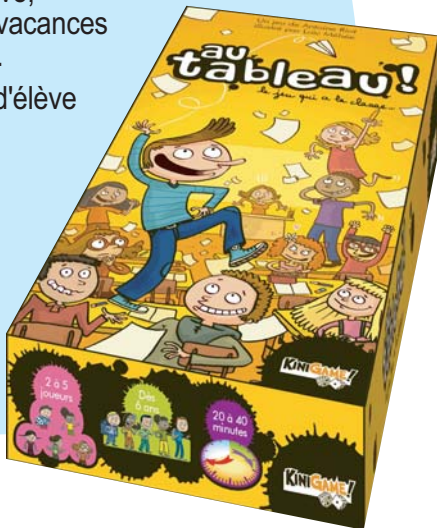
A son tour, il joue une carte de sa main. Parmi celles-ci 10 épreuves : réflexes, imitation, concentration...

Quand il gagne une épreuve, un élève passe et part en vacances (il est rangé dans la boîte).

Le 1^{er} joueur qui n'a plus d'élève gagne la partie.

Contenu :

la règle du jeu et 110 cartes (50 élèves, 49 jeux, 10 actions et 1 surprise).



bavardage

"Je te tiens, tu me tiens, par la barbichette..."
Chatouilles autorisées !



Calcul

Combien de doigt ?
Plus les miens ???



Gymnastique

Réflexes, rapidité, touche les mains de ton adversaire avant qu'il ne les enlève !

6 duels



travaux manuels

"Bataille des Pouces" ou "Bras de fer Chinois".
Attrape le pouce de ton adversaire le temps de dire : "1, 2, 3, Bras de fer Chinois"



Pierre feuille ciseaux

Ou Chi Fou Mi...
Pas de Puit !



récré

Adapté du jeu de "bérêt".
Attrape la carte sans te faire toucher la main.

4 pour tous les joueurs



Sciences Nat'

Choisis un animal, tout le monde l'imité !



l'édac'

Choisis un thème, chacun doit en trouver un élément sans répéter.



chacun son pot

Une main en forme de pot.
Un doigt dans son pot.
Mélange tout le monde !



ni oui ni non

Attention !
Le jeu continue pendant le "niouinon".