

Règles du jeu « La course aux livres »

Jeu Collaboratif



*Matériel :

- un plateau de jeu
- des pions de couleur différente
- un dé (non fourni)
- des cartes « livres »
- des « sacoches » pour poser les trouvailles
- des cartes « Bibliothécaire »

*Nombre de joueurs (conseillé) : 4 voire 8 en équipe.

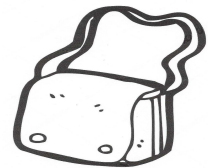
*Temps de jeu estimé : (vos retours me permettront de l'indiquer)

*But du jeu

Remplir la sacoche avec les 10 livres perdus avant que le bibliothécaire ne s'impatiente.

*Déroulement

- Chaque joueur, ou duo, choisit un pion
- Les élèves reçoivent une « sacoche » pour ranger les livres, une pour tout le groupe.
- Les pions sont placés sur la case « départ ».
- Le premier joueur lance le dé et avance en fonction du nombre de cases indiqué. Il peut choisir son chemin quand il y en a deux possibles.
- Pour récupérer un livre, il doit tomber sur une case avec une couverture de livre. Il prend alors la carte du livre qu'il a trouvé et le dépose dans « sa sacoche ».
- Le joueur ne lance le dé qu'une fois puis c'est à un autre camarade de jouer. SAUF si il tombe sur la case « dé » qui permet de rejouer.
- Si un joueur tombe sur la case « Bibliothécaire », il doit alors prendre une pièce du puzzle et commencer à reconstituer l'écureuil bibliothécaire. Il y a 9 cartes pour ce puzzle.
- Le jeu se termine quand :
 - les élèves ont rempli leur sacoche avec les 10 livres différents. Ils ont alors gagné ensemble !
 - OU - le puzzle du bibliothécaire est entièrement reconstitué. Alors les élèves ont échoué dans leur mission.



*variantes possibles

- Imposer un sens de circulation sur le plateau de jeu, par exemple en interdisant de reculer.
- Chaque élève, ou duo, a une sacoche personnelle à remplir.
- version individuelle : le but de jeu serait alors de remplir le premier « sa sacoche », la case bibliothécaire pourrait dans ces cas faire perdre un livre à l'élève.