Le père Noël s'habille

(jeu pour Noël)

Matériel : 1 plateau de jeu. Dé, pions
1 père Noël à colorier pour chaque joueur.

Nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs

But du jeu : habiller le père Noël en premier.

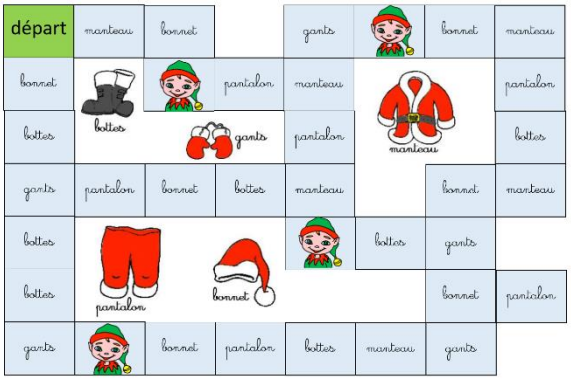
Compétences :
Se déplacer sur un plateau de jeu.
Colorier un dessin.

Mise en place :
Placer son pion sur le départ.

Règle du jeu
A tour de rôle, un joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiquées par le dé.

Au fur et à mesure qu'il arrive sur les habits du père Noël, il habille celui-ci en coloriant les habits trouvés : bonnet, gants, botte, pantalon, manteau.

Quand un jour tombe sur le lutin, il peut choisir l'habit qu'il veut.



Mémory de Noël

(jeu pour Noël)

Matériel : 24 cartes x 2.

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

But du jeu : retrouver les deux cartes identiques pour faire des paires.

Compétences :
Mémorisation des emplacements des cartes.

Mise en place :
Les 42 cartes sont posées les unes à côté des autres 6 lignes de 7 cartes.

Règle du jeu
A tour de rôle, un joueur retourne deux cartes.

Si ce sont les même dessins, il garde les cartes et peut rejouer.

Si les dessins sont différents, il retourne à nouveau les cartes avec dessin non visible sans les changer de place.

<u>Conseil préparation</u> : photocopier en deux exemplaires les 24 cartes, les poser sur du papier cadeau avant de les plastifier.

Le voleur de cadeaux

(jeu pour Noël)

Matériel : 40 cartes + 1 voleur.

Nombre de joueurs : 4 à 8 joueurs

But du jeu : appareiller des cartes qui représentent le même cadeau (écriture en lettres ou dessin).
Ne pas se retrouver avec la carte voleur.

Compétences :
Reconnaître des images identiques, des mots identiques dans différentes écritures.
Lire des mots.

Mise en place :
Distribuer toutes les cartes.

Règle du jeu
A tour de rôle, un joueur fait piocher une carte de son jeu à son voisin et regarde s'il peut appareiller 2 cartes.

Si c'est le cas, il dépose les 2 cartes au centre.

Le voleur ne s'appareille pas.

Le perdant est celui qui se retrouve à la fin, avec la carte du voleur en main.

La hotte du père Noël est vide

(jeu pour Noël)

Matériel : 1 plateau de jeu, un dé, des pions, une carte hotte à remplir pour chaque joueur et 4 images des 7 cadeaux à récolter.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

But du jeu : remplir la hotte du père Noël en récoltant les 7 cadeaux.

Compétences :
Se déplacer sur un plateau de jeu avec un pion en fonction du nombre de points affichés sur le dé.
Être malin dans ses déplacements.

Mise en place :
Les joueurs mettent leur pion sur une case départ (4 cases possible).

Règle du jeu
A tour de rôle, un joueur lance le dé. Il peut avancer, reculer, aller sur le côté du nombre de cases indiquées par le dé.

A chaque fois qu'il arrive sur une case cadeau, il récupère le cadeau en question s'il ne l'a pas déjà et rempli sa hotte.

Le gagnant est celui qui a rempli sa hotte en premier.

<u>règle bis</u> : le joueur peut prendre plusieurs fois le même cadeau et le proposer en échange avec un autre joueur. (si aucun autre joueur ne veut le cadeau proposé en échange, celui-ci est reposé au tour suivant… pour ne pas bloquer le jeu)