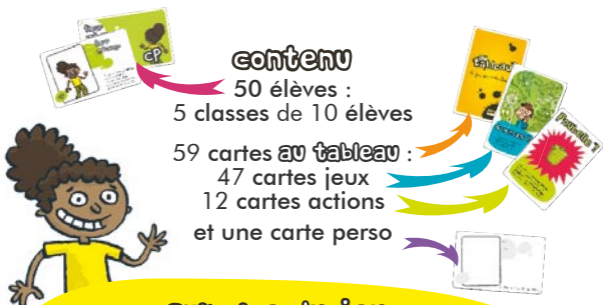


# au tableau!

la règle du jeu qui a la classe!





## Principe du jeu

Joue une **carte jeu** pendant ton **tour** ou participe aux **jeux** des autres **joueurs**.  
Si tu gagnes ce **jeu** ton **élève au tableau** **pass**e dans la classe supérieure (tu le ranges dans la boîte) et un autre vient **au tableau**.

Le premier **joueur** qui fait passer tous ses **élèves** **gagne** la partie.

## Préparation du jeu

- Chaque **joueur** prend une classe de 10 élèves.

cp

ce1

ce2

cm1

cm2

*Pour une partie courte, on pioche 5 élèves au hasard dans sa classe.*

*Si tu as personnalisé la carte perso utilise-la comme une carte élève de la classe correspondante.*

- Les **classes** et **élèves** en trop sont rangés dans la boîte du jeu.

- Pose tes **élèves** devant toi **de dos**, côte à côte et en plusieurs rangs : ils sont **assis en classe**. Puis retourne 1 **élève** au choix : il est **au tableau**.

- Mélange les **cartes au tableau**, distribue en 1 à chaque **joueur**, puis pose le reste, face cachée, au milieu de la table : c'est la **pioche**.

Les **cartes au tableau** que tu utiliseras pendant la partie seront posées à côté de la **pioche**, en un seul paquet, qui s'appelle la **défausse**.

Le **joueur** qui est rentré de l'école en dernier est le **1<sup>er</sup> joueur**.

## le tour d'un joueur

Chaque joueur joue à son tour, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

A ton tour, si tu veux, tu peux faire les étapes suivantes dans l'ordre que tu préfères.

- Piocher 1 carte **au tableau**.
  - Utiliser une fois l'effet de ton élève **au tableau** au bon moment (lire la carte élève de face).
  - Jouer 1 jeu de ta main : lis la carte et pose-la dans la défausse après le jeu.
- Tu peux jouer les cartes action quand tu veux.

## effet des élèves

Chaque élève a un effet quand il est **au tableau**, il faut le lire et l'utiliser au bon moment.

Certains se jouent **au début du tour**, d'autres seulement quand l'élève **passe**, d'autres tout le temps...

*Si tous les joueurs ne savent pas bien lire on jouera sans utiliser les effets des élèves.*



## piocher une carte au tableau

Quand tu pioches une carte **au tableau** tu la mets dans ta main en la cachant aux autres joueurs.

Tu peux piocher des cartes jeu ou des cartes action.



## Jouer une carte jeu

Les 10 jeux sont :

bavardage, calcul, gymnastique,  
pierre feuille ciseaux, récré,  
travaux manuels, chacun son pot,  
rédac', sciences nat' et ni oui ni non.



Ils sont expliqués au dos de ces règles.

Les jeux ne se jouent que pendant ton tour.

Si c'est un jeu à 2 joueurs, tu choisis ton adversaire, sinon tout le monde joue.

Si tu gagnes, prends ton élève au tableau et range-le dans la boîte :

il passe dans la classe supérieure.

Puis retourne un autre élève au tableau.

Si tu perds, pioche 1 carte au tableau si tu veux.

## Jouer une carte action

Les 5 actions sont :

coup pour du beurre, miroir,  
poubelle, punition et saute mouton.

Elles sont expliquées au dos de ces règles.

Tu peux jouer les cartes action de ta main quand tu veux, même pendant le tour des autres joueurs.

Mais attention, il faut que ce soit le bon moment.



Lis la carte :

Si c'est un coup pour du beurre, un miroir ou une poubelle : pose la carte dans la défausse après son effet.

Si c'est une punition ou un saute mouton : pose-la devant le joueur que tu choisis.

Quand son tour arrive, il doit suivre l'effet de la carte action.

Il la pose dans la défausse quand c'est fait.

Réponses au jeu de la photo de classe sur la boîte :  
il y a 5 fleurs, 3 animaux (un lapin, un oiseau, un chat),  
7 élèves qui ont des lunettes (en comptant les lunettes de soleil) ; Kevin, des eml, n'est pas sur la photo mais denis, des ep, y est deux fois.

Trouve d'autres jeux sur [www.kinigame.com](http://www.kinigame.com)

# les jeux

## bavardage

Autrement appelé la barbichette

Pour 2 joueurs.

Attrapez chacun le menton de l'autre et chantez : «Je te tiens, tu me tiens par la Barbichette, le 1<sup>er</sup> de nous deux qui rira aura une tapette !»

A la fin de la chanson, il est **interdit de dire un mot ou de bouger**, mais les autres joueurs peuvent faire des grimaces, des chatouilles ou des bruits bizarres.

**Le 1<sup>er</sup> qui rit ou qui bouge a perdu.**

L'élève de l'autre joueur passe dans la classe supérieure.

Si le jeu est trop long, il y a égalité.

Attention : une tapette c'est gentil.



## Calcul

Pour 2 joueurs.

Chacun cache une main dans son dos.

Au signal (1, 2, 3) chaque joueur sort sa main en montrant entre 0 et 5 doigts (0 poing fermé).

**Ajoute** le nombre de doigts que tu montres avec les doigts visibles sur la main de ton adversaire.

**Le 1<sup>er</sup> qui dit le bon résultat gagne.**

Son élève passe dans la classe supérieure.



## Gymnastique

Autrement appelé les mains chaudes.

Pour 2 joueurs.

Mets tes mains devant toi, paumes vers le haut. Ton adversaire place les siennes au dessus dans l'autre sens, sans toucher tes mains.

Essaie de toucher ses mains en passant par au-dessus, lui doit essayer de les enlever avant.

**Si tu rates, c'est à son tour : il met les mains en dessous...**

**Si tu touches tu gagnes 1 point et tu recommences !**

**Le 1<sup>er</sup> à 3 points gagne.**

Son élève passe dans la classe supérieure.

C'est un jeu de réflexes, pas de force :

il ne faut pas faire mal.



## Pierre feuille ciseaux

Autrement appelé le chi fou mi.

Pour 2 joueurs.

Chacun cache une main.

Au signal, on montre soit une **pierre** (poing fermé), soit une **feuille** (main à plat), soit des **ciseaux** (2 doigts en V).

- La **feuille** recouvre la **pierre**, gagne 1 point.
- La **pierre** casse les **ciseaux**, gagne 1 point.
- Les **ciseaux** coupent la **feuille**, gagne 1 point.

Si on montre le même symbole, on ne gagne pas de point et on rejoue.

Le 1<sup>er</sup> à 3 points gagne.

Son élève passe dans la classe supérieure.

Dans cette règle il n'y a pas de puits !



## Récré

Autrement appelé le bérét.

Pour 2 joueurs.

Place la **carte Récré** entre vous et posez une main à côté de la **carte**.

Au signal essaie d'attraper la **carte** et de la rapprocher de toi,

si tu y arrives tu **gagnes 1 point**.

Si ton adversaire attrape la **carte** avant toi, essaie de toucher sa main avant qu'il n'ait fini son mouvement, si tu y arrives tu **gagnes 1 point**.

Le 1<sup>er</sup> à 3 points gagne.

Son élève passe dans la classe supérieure.

Il est interdit de toucher la main du joueur avant qu'il n'attrape la carte.



## travaux manuels

Autrement appelé le bras de fer chinois ou la bataille des pouces.

Pour 2 joueurs.

Chacun pose un coude sur la table et attrape les doigts de son adversaire **comme sur le dessin de la carte**.

Au signal tente de bloquer le pouce de ton adversaire avec le tien.

Le 1<sup>er</sup> qui bloque le pouce de l'autre, le temps de dire "1-2-3 travail manuel !" a gagné !

Son élève passe dans la classe supérieure.

Les coudes doivent rester bien posés sur la table et les doigts bien accrochés sinon ça ne compte pas.



## Chacun son pot

Pour tous.

Chaque joueur met une main au centre de la table, en forme de pot à crayon comme sur le dessin de la carte.

- Tu dis "Chacun son pot !" : tu mets un doigt dans ton pot, tout le monde t'imité.
- Tu dis "Pot du voisin !" : tu mets un doigt dans le pot d'un voisin (le 1<sup>er</sup> joueur à droite ou à gauche), les autres doivent choisir leur voisin comme toi.
- Tu dis "Pot commun !" : choisis le pot que tu veux et tous les joueurs mettent un doigt dedans.

Si un joueur se trompe, il perd et ne participe plus.

**Le dernier en jeu gagne.**

*Son élève passe dans la classe supérieure.*

*Si tu perds, c'est ton voisin de droite qui dirige.*



## Rédac'

Pour tous.

Choisis un sujet simple (les animaux de la ferme, les ustensiles de cuisine, les sports de ballon, etc...).

Chacun son tour, les **joueurs** disent un mot qui fait partie du sujet.

Quand un joueur fait une répétition, ne sait pas répondre, se trompe ou prend trop de temps, il perd.

**Le dernier qui donne un mot juste gagne.**

*Son élève passe dans la classe supérieure.*



## Sciences nat'

Pour tous.

Choisis un animal qui a un cri (pas un poisson par exemple !!!).

Tous les **joueurs**, en commençant par toi, imitent le cri de cet animal, l'un après l'autre.

Quand tout le monde a fait une imitation, au signal, **tous en même temps**, on montre du doigt celui qui a fait la meilleure imitation

**Celui qui a le plus de voix gagne.**

*Son élève passe dans la classe supérieure.*

*Il est interdit de voter pour soi.*

*S'il y a des ex-æquo, ils refont chacun l'imitation et les autres joueurs votent.*

*A 2 joueurs tu peux voter pour toi mais il faut être très honnête.*



## Ni oui ni non

Pour tous.

Personne ne doit plus dire ni "oui", ni "non" (ni "ouais" ou d'autres mots ressemblant, en français ou dans une autre langue).

Quand un joueur dit un mot interdit il perd.

Le dernier en jeu gagne.

Son élève passe dans la classe supérieure.

Attention : on continue à jouer aux autres jeux pendant le **ni oui ni non**, la partie continue.



## actions

### Coup pour du beurre

On recommence le jeu que tu viens de perdre.



### Miroir...

Quand le tour du joueur est fini, on change le sens.

A 2 joueurs utilise-le comme un saute mouton.



### Poubelle !

Annule l'effet d'une carte au tableau au moment où elle est jouée ou quand elle est posée sur la table (punition ou saute mouton) : défaisse-la.



### Punition !

Pose la punition devant un joueur : il doit gagner 2 jeux pour que son élève passe dans la classe supérieure. Il défaisse la punition quand il gagne le 1<sup>er</sup> jeu, mais son élève reste au tableau.



### Saute mouton

Le joueur que tu choisis saute son prochain tour. Il défaisse le saute mouton au lieu de jouer.

