

[Marché des connaissances]

jeux coopératifs sans parole

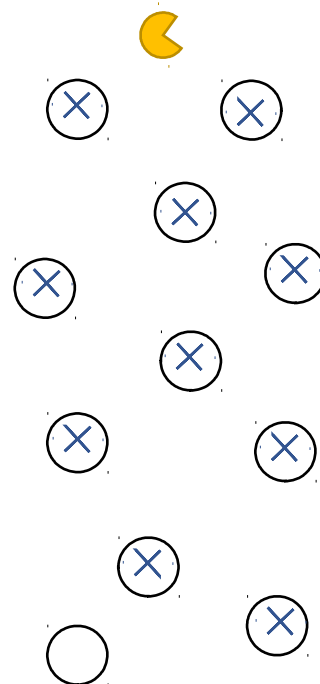
« Pacman » ou *le jeu du furet*

Matériel :

- Un cerceau par joueur (ou autre matérialisation de « maisons » individuelles)
- Un chronomètre

Structure : un contre tous

	PACMAN	Fantômes
<u>But du jeu :</u>	Entrer dans une « maison » vide	Empêcher le fantôme d'atteindre une maison vide
<u>Règles :</u>	Se déplace en marchant	Peuvent se déplacer de la façon qu'ils souhaitent
La parole est interdite		



« Macintosh » ou *jeu de la rivière*

Matériel :

- Matérialiser un quadrillage au sol d'au moins 9 par 6 cases.
- Chronomètre

Pour le maitre du jeu :

- Une feuille avec le quadrillage
- Un crayon
- Une cloche (ou autre objet sonore)

But du jeu : tout le groupe doit traverser la rivière.

Préparation du jeu : le maitre du jeu colorie le chemin unique qui permet de traverser la rivière : une case par ligne.

/!\ le chemin doit être constitué de cases qui se touchent au moins par un angle.

Déroulement :

5 min de préparation pour les joueurs.

Traversée (silencieuse)

Règles :

- La communication verbale est interdite.
- Un seul joueur à la fois peut être sur le quadrillage.
- Les joueurs peuvent se déplacer autour du quadrillage sauf du côté du maitre du jeu.
- Si le joueur qui est sur le quadrillage se trompe de case, le maitre du jeu sonne la cloche et le joueur doit sortir pour laisser la place à quelqu'un d'autre.

En cas de non-respect des règles, par n'importe quel joueur, le maitre du jeu sonne la cloche, ce qui oblige le joueur à sortir du quadrillage.

