

CRANIUM

Matériel:

pour les enseignants:

- un plateau de jeu
- un dé
- des cartes "mission" à piocher (mime, détournement d'objet, images séquentielles, identification d'images, compréhension)
- un chronomètre
- 1 pion par équipe (deux équipes de trois à quatre joueurs)
- une chaise, une bougie, une poubelle, un seau, un crayon

pour les élèves: aucun matériel nécessaire.

Durée: 20 min

But du jeu: la première équipe qui arrive sur la queue du serpent remporte la partie.

Règles du jeu:

1. Pour commencer la partie, une équipe tire une carte mission de son choix et répond. Si la réponse est bonne, l'équipe tire le dé et avance du nombre indiqué. L'équipe adverse peut alors tirer une carte à son tour.

La particularité du jeu réside dans le fait qu'une équipe ne peut avancer sur le plateau de jeu, qu'une fois qu'elle a gagné son défi.

2. La première équipe arrivée dans la queue du serpent a gagné.