



## Fiche élève

Prénom : .....

Date .....

### Jeu n°1

#### Le bérét

**Matériel :** un bérét ou un objet léger (foulard, chiffon, balle ...)

**Nombre de joueurs :** un groupe d'enfants. 1 meneur de jeu.

**But du jeu :** Récupérer un objet avant l'adversaire.

#### Règles :

- Les enfants sont répartis en deux groupes. Chaque enfant reçoit un numéro (ou une couleur, un nom d'animal ...)
- Le meneur de jeu appelle un numéro. Les enfants appelés doivent vite aller chercher l'objet placé au centre et le rapporter dans leur camp pour rapporter **un point** à leur équipe.
- Si le joueur porteur de l'objet est touché par son adversaire avant d'arriver dans son camp, **le point est donné à l'équipe adverse**.

#### Variantes :

- Changer la taille du terrain (plus petit ou plus grand).
- Appeler deux numéros en même temps.



### Jeu n°2

#### Puissance 4

**Matériel :** ▪ Le plateau du jeu ; les 42 jetons de 2 couleurs différentes

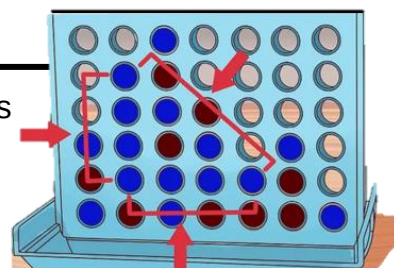
**Nombre de joueurs :** 2

**But du jeu :** Être le premier à aligner 4 jetons de sa couleur horizontalement, verticalement et diagonalement.

**Règles :** ▪ Pour commencer une partie de **puissance 4**, on désigne le premier joueur. Celui-ci met un de ses jetons de couleur dans l'une des colonnes de son choix. Le jeton tombe alors en bas de la colonne.

▪ Le deuxième joueur insère à son tour son jeton, de l'autre couleur dans la colonne de son choix. Et ainsi de suite jusqu'à obtenir une rangée de 4 jetons de même couleur.

▪ Le premier joueur à faire un alignement de 4 jetons remporte la partie.





Prénom : ..... Date .....

**1 Je réponds aux questions.**

**Je découvre ce qu'est une règle de jeu.**

**1/ D'où sont extraits ces deux textes ?** Coche la bonne réponse.

☐ d'un règlement de classe    ☐ d'une règle de jeu    ☐ d'une liste de courses

À quoi le vois-tu ?  
.....

**2/ Pour quels jeux ces règles s'appliquent-elles ?**

.....

**3/ À quoi servent ces 2 textes ?** Entoure les bonnes réponses.

- a. à expliquer comment on organise un jeu.
- b. à raconter une histoire de béret et de jetons.
- c. à expliquer comment on joue à un jeu.

**4/ Quel temps utilise-t-on pour écrire ces règles de jeu ?**

.....

**5/ Observe le jeu n°1.** Coche la bonne réponse.

- |                                                           |                               |                               |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| On ne peut jouer qu'avec un béret.                        | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |
| On appelle les mêmes numéros dans chaque groupe.          | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |
| Le gagnant est celui qui récupère l'objet en dernier.     | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |
| C'est le meneur de jeu qui appelle les numéros.           | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |
| Le porteur de l'objet perd le point s'il se fait toucher. | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |

Prénom : ..... Date .....

6/ Observe le jeu n° 2.

1- De quel matériel a-t-on besoin pour jouer à puissance 4 ?

.....

2- Peut-on y jouer à plus de 2 joueurs ? Coche. ☐ Oui ☐ Non

3- Que faut-il faire en premier pour remporter la partie ?

.....

4- Dans quelles positions différentes, peut-on placer les jetons ?

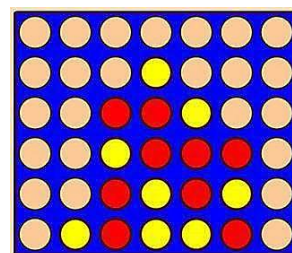
.....

5- Dans ce plateau de jeu :

a. Trouve l'alignement des jetons qui ont permis au joueur de remporter la partie. Barre-les jetons gagnants.

b. Dans quelle position les joueurs les a-t-il placés ?

.....



6- Classe ces informations dans la rubrique qui convient en mettant les numéros.

- 1- 2 joueurs      2- Récupérer un objet avant l'adversaire.  
3- Le meneur de jeu appelle un numéro.      4- Le béret  
5- 2 groupes d'enfants      6- Changer la taille du terrain.  
7- Le deuxième joueur insère à son tour son jeton.      8- Puissance 4  
9- un béret ou un objet léger.      10- Être le premier à aligner 4 jetons de sa couleur.  
11- un plateau de jeu et jetons.

| Nom du jeu | matériel | Nombre de joueurs |
|------------|----------|-------------------|
| .....      | .....    | .....             |
| But du jeu | Règles   | Variante de jeu   |
| .....      | .....    | .....             |

Vers la réécriture

4 Je m'entraine et prépare ma réécriture.

1/ Voici un jeu d'adresse « le chamboule-tout ».

A partir des indices fournis, tu vas devoir compléter la règle du jeu. Observe bien les éléments des dessins.

Le .....

Matériel :

des boîtes de .....décorées

Trois .....

Une ..... de résultats

Nombre de joueurs : 2

But du jeu :

Faire tomber .....

.....

Règles :

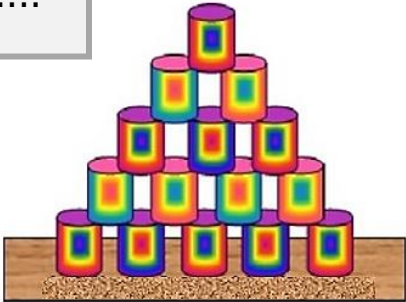
1 enfant ..... la boule sur le .....- tout.

On ..... sur la feuille de résultats combien ..... sont tombées sur .....

L'autre ..... lance à son .....

Le gagnant est celui .....

En cas d'égalité, on ..... un tour.





www.pass-education.fr

## 2/ Voici un jeu de parcours : « la course à l'œuf »

Tu vas devoir compléter la règle de jeu à partir des informations données. Puis tu découperas les étiquettes des règles et les colleras dans l'ordre.

**La course à l'œuf**

**Matériel :**

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

**Nombre de joueurs**

.....



**But du jeu :** .....

.....

**Règles**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**



Puis, ils se lancent sur le parcours.

Chacun pose un œuf dans une cuillère avant de prendre le départ de la course.

Le gagnant est celui qui ne casse pas son œuf et qui passe la ligne d'arrivée en premier.

4 enfants se placent sur la ligne de départ tracée à la craie.

Ils doivent monter sur les chaises et passer au-dessus des haies.