Jeux de cartes et de dés

Enlever les jetons :

|  |  |
| --- | --- |
| Nombres de joueurs | 2 et plus |
| Matériels | 2 dés, 250 jetons, grand bol |
| Comment jouer | À tour de rôle, le joueur roule les dés, compte le nombre de points et enlève le nombre de jetons de son bol. Il les dépose dans le grand bol. Le premier joueur à qui il ne reste qu’un jeton dans son bol gagne. |

Compte et croque :

|  |  |
| --- | --- |
| Nombres de joueurs | 2 et plus |
| Matériels | 2 dés, 250 jetons, un petit bol par élèves, feuille et un crayon |
| Comment jouer | À tour de rôle, le joueur roule les dés, compte le nombre de points et prend ce nombre de jetons. Il les dépose dans son bol. Chaque joueur à 10 tours. Lorsque les dix tours sont terminés, les joueurs comptent tous les jetons. Celui qui en a le plus gagne! |

L’as gagne :

|  |  |
| --- | --- |
| Nombres de joueurs | 2 à 4 joueurs |
| Matériels | 2 dés, un jeu de cartes |
| Comment jouer | Chaque joueur a une suite de cartes faces ouvertes de l’as jusqu’à la dame. Le but du jeu est d’enlever toutes ses cartes jusqu’à ce qu’il ne reste que l’as.  À tour de rôle, le joueur roule les dés, compte et enlève la carte qui égale le nombre des deux dés ensemble. Si la carte a déjà été enlevée, le joueur peut rouler les dés à nouveau pour obtenir un nouveau nombre.  Le gagnant est celui qui ne lui reste que l’as. |

Décollage :

|  |  |
| --- | --- |
| Nombres de joueurs | 2 à 4 joueurs |
| Matériels | 2 dés, un jeu de cartes |
| Comment jouer | Chaque joueur dépose ses cartes en ordre, faces ouvertes de l’as jusqu’au 10.  Le but du jeu est d’enlever toutes ses cartes dans le décompte jusqu’à ce qu’il ne reste que l’as.  À tour de rôle, le joueur roule les dés, il doit obtenir un 10, puis 9, …  Le premier joueur à avoir éliminé toutes ses cartes dans le décompte et dont il ne reste que l’as est le gagnant. |