

JEU N°1 : MEMORY

Type de jeu / description

Jeu de mémoire (discrimination visuelle) – 2 à 4 joueurs
Choisir une thématique (Memory de la forêt, des animaux, de la cuisine, des couleurs, etc.)



Contenu de la boîte

48 cartes. On peut choisir moins de cartes en fonction des capacités des enfants.

Règle du jeu

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes. Si les images sont identiques, il gagne la paire constituée et rejoue. Si les images sont différentes, il les repose faces cachées là où elles étaient et c'est au joueur suivant de jouer. La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

Objectif Langage

Utiliser par exemple des constructions clivées (*C'est l'écureuil que je dois trouver*), des constructions de but (*Pour gagner, il faut trouver deux cartes pareilles*), des constructions avec *parce que* (*Il rejoue parce qu'il a trouvé une paire*).

Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

► L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Je vous montre les cartes qui sont dans la boîte. Sur les cartes, il y a des dessins (*en nommer plusieurs : voici un écureuil, un champignon, un nid...*). Avez-vous remarqué qu'il y a deux fois la même carte pour chaque image (pour chaque animal) ? Elles vont par paires. Pour commencer, je mélange les cartes et je les pose faces cachées sur la table. »

► L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Chacun à votre tour, vous allez retourner deux cartes l'une après l'autre. Vous devez trouver deux cartes identiques, c'est-à-dire des cartes qui sont pareilles. Par exemple, si je retourne la carte où il y a un écureuil je dois alors trouver le deuxième écureuil. Si vous retournez les mêmes cartes, vous gagnez la paire et vous rejouez. Si les cartes sont différentes, vous les reposez à leurs places à l'envers. Et c'est à votre copain de jouer. »

► L'adulte explique la finalité du jeu

« Celui qui gagne est celui qui aura le plus grand nombre de paires de cartes. »

2 • Au cours du jeu

- « C'est à X de jouer. Retourne une carte. Qu'est-ce que c'est ? Pour gagner, que dois-tu faire ? Pense à retourner une carte que nous n'avons pas encore découverte car tu sais peut-être où se trouve son double/l'autre carte. »
- « Maintenant que tu as retourné l'écureuil, souviens-toi : X a retourné l'autre écureuil tout à l'heure. Tu te souviens où il l'a reposé ? C'est l'autre carte avec l'image de l'écureuil que tu dois trouver. »
- « Bravo. Tu as trouvé une paire d'écureuils. Donc, tu les gardes et tu choisis une autre carte. » ou « Comme cette carte n'est pas la même que la première carte que tu as retournée, tu as fini de jouer et tu reposes les cartes à leurs places. »

3 • À la fin du jeu

- « C'est X qui a gagné parce qu'il a trouvé le plus de paires de cartes semblables. »
- « Y a gagné. Il a réussi à avoir le plus grand nombre de cartes qui sont identiques. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : Avant de commencer à jouer à ce jeu/ Pour se souvenir de comment on joue au Memory / Comme j'ai oublié comment on joue, on va redire la règle du jeu. X, peux-tu nous rappeler d'abord ce qu'il y a dans la boîte de ce jeu ? Qu'est-ce qu'il faut pour jouer ?...

Enfant(s) : Dans la boîte, il y a des cartes avec des images qui vont par deux...

Adulte : Y, peux-tu nous dire ce qu'il faut faire avant de commencer à jouer ? Que fait-on avec les cartes ?...

Enfant(s) : Il faut mélanger les cartes et les poser à l'envers sur la table...

Adulte : Oui, avant de jouer, il faut poser les cartes faces cachées sur la table.

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Z, tu peux nous dire ce qu'il faut faire pour jouer ? Qu'est-ce que je dois faire pour gagner une paire de cartes ?...

Enfant(s) + Adulte : Il faut/je dois retourner deux cartes. Si j'ai trouvé deux cartes avec le même dessin/pareilles, je les gagne et je rejoue. Si les deux cartes ne sont pas pareilles/ sont différentes, alors je les repose sur la table à leurs places...

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : X, peux-tu nous dire comment on sait qu'on a gagné ? Quand est-ce qu'on gagne ?...

Enfant(s) : On gagne quand on a le plus grand nombre de paires/ C'est celui qui a le plus de paires qui gagne...

JEU N°2 : QUAK (éditions HABA)

Type de jeu / description

Jeu de stratégie – 2 à 4 joueurs

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu qui représente une mare avec des nénuphars et des fleurs de différentes couleurs, 48 grenouilles, 1 dé à faces de couleur.



Règle du jeu

Chaque joueur prend six grenouilles. Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et placent une de leurs grenouilles sur l'élément (fleurs ou nénuphars) de la mare qui correspond à la couleur de la face du dé. Si la place est déjà prise par une grenouille, le joueur doit prendre la grenouille. Si la face obtenue est bleue, le joueur fait plonger une grenouille dans la mare (le trou dans le support). Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses grenouilles.

Objectif Langage

Utiliser par exemple des constructions de causalité (*Comme il y a déjà une grenouille sur les fleurs jaunes, tu dois... ; tu dois faire plonger ta grenouille dans le trou parce que...*), des complétives (*C'est vert, ça veut dire que tu peux mettre ta grenouille sur le plateau.*)

Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

► L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Je vous montre ce qu'il y a dans la boîte : il y a un plateau qui représente une mare avec des fleurs et des feuilles. Il y a un trou dans lequel les grenouilles pourront plonger. Voici les grenouilles : prenez-en six chacun. On utilisera ce dé, qui a des faces de couleur. »

► L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Je dois placer mes grenouilles sur la mare selon ce que m'indique le dé : si la face du dé est jaune, je pose une grenouille sur une fleur jaune (même explication pour les autres faces du dé, sauf bleu). Mais, attention, si la place est déjà occupée par une grenouille, je ne peux pas rajouter ma grenouille, et je récupère en plus celle du plateau. Si la face du dé est bleue, je fais plonger une grenouille du plateau dans la mare. »

► L'adulte explique la finalité du jeu

« Pour gagner, je ne dois plus avoir de grenouilles / je dois me débarrasser de toutes mes grenouilles. », « Le gagnant est celui qui n'a plus de grenouilles. »

2 • Au cours du jeu

- « C'est à X de jouer. La face du dé est rouge. Ça veut dire que tu peux placer une grenouille sur les fleurs rouges de la mare. Mais il y a déjà une grenouille sur les fleurs rouges : que dois-tu faire ? »
- « La face du dé est bleue, ça veut dire que tu peux faire plonger une grenouille dans le trou de la mare. »

3 • À la fin du jeu

- « Tu as gagné puisque tu n'as plus de grenouilles. »
- « C'est Y qui a gagné parce qu'il a réussi à placer toutes ses grenouilles sur la mare. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : Il faudrait rappeler le nom et la règle de ce jeu car nous n'avons pas joué depuis longtemps... Que doit-on faire avec ces grenouilles ? Que représente ce plateau de jeu ?...

Enfant(s) : Il faut donner des grenouilles à chaque enfant...

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Que doit-on faire pour jouer ?...

Enfant(s) : Il faut faire plonger les grenouilles...

Adulte : On ne peut faire plonger de grenouilles que si la face du dé est bleue. Tu lances le dé. Si la face du dé est orange, tu dois... Mais s'il y a déjà une grenouille sur la fleur orange, alors tu la prends et ça t'en fait une de plus...

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : Tu te souviens de ce qu'il faut faire pour gagner ?...

Enfant(s) : Il ne faut plus avoir de grenouilles...

Adulte : Voilà, celui qui gagne est celui qui a réussi à placer toutes ses grenouilles sur le plateau.

JEU N°3 : LE VERGER

(Obstergarten - éditions HABA)

Type de jeu / description

Jeu de coopération – 2 à 4 joueurs

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu représentant un verger (4 arbres fruitiers),
10 pommes, 10 poires, 10 prunes, 10 cerises, 4 paniers,
1 dé avec couleurs et symboles, 1 puzzle représentant un corbeau.

Règle du jeu

Le dé détermine les actions des joueurs. Lorsque la face obtenue est une face « couleur », le joueur ramasse un fruit correspondant. Lorsque la face obtenue indique le symbole « panier », le joueur ramasse deux fruits de son choix. Et enfin, lorsque la face obtenue indique le symbole « corbeau », le joueur place une pièce du puzzle sur le plateau. Pour gagner, les joueurs doivent cueillir tous les fruits avant l'arrivée du corbeau. Si le puzzle est reconstitué avant que tous les fruits ne soient cueillis, c'est le corbeau qui gagne.

Objectif Langage

Utiliser par exemple des constructions infinitives (*Il faut essayer de ramasser.../ tu dois cueillir...*) et des constructions circonstancielles : des hypothèses (*Si on ne ramasse pas tous les fruits...*), des temporelles (*On doit ramasser les fruits avant que le puzzle du corbeau soit fini*).



Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

▶ L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Sur le plateau de jeu, on peut voir un verger, avec des arbres fruitiers : un pommier, un poirier, un cerisier et un prunier. Pour installer le jeu, il faut placer les fruits dans les arbres. Je vous donne un panier à chacun et vous l'utiliserez pour récolter les fruits. Il y a aussi un dé avec des faces de couleurs ou des dessins et un puzzle de 9 pièces qui représente un corbeau. »

▶ L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Le corbeau a vu que les fruits du verger étaient bien mûrs, il a très envie de les manger. Vous devez ramasser tous les fruits avant son arrivée. Chacun votre tour, vous lancerez le dé. Si la face du dé est une couleur, vous cueillerez un fruit de la même couleur (si la face du dé est rouge je cueille une cerise...) et vous le mettez dans votre panier. Si la face du dé indique "panier", vous pourrez cueillir deux fruits de votre choix. Mais attention, à chaque fois que le dé indique le dessin du corbeau vous devrez mettre une pièce du puzzle. »

► L'adulte explique la finalité du jeu

« Nous pourrions gagner tous ensemble si nous avons ramassé les fruits avant l'arrivée du corbeau, c'est-à-dire avant que le puzzle ne soit complet. »

2 • Au cours du jeu

- « C'est à ton tour de jouer. Lance le dé. C'est la face jaune : que vas-tu ramasser ? Tu prends une poire, tu peux la mettre dans ton panier. »
- « Que dois-tu faire quand le dé tombe sur la face qui porte le dessin du panier ? »
- « Le dé indique le corbeau : tu vas devoir ajouter une pièce du puzzle. Attention ! Si vous tombez encore sur le corbeau vous allez perdre. »

3 • À la fin du jeu

- « Qui a gagné ? Avez-vous eu le temps de ramasser les fruits avant l'arrivée du corbeau ? »
- « Nous avons perdu : c'est le corbeau qui a été le plus rapide. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : Nous n'avons pas joué à ce jeu depuis un certain temps. Qui peut nous rappeler ce qu'il y a dans cette boîte ?... Comment s'appellent ces fruits / ces arbres / cet oiseau ?

Enfant(s) : Il y a des cerises... Il y a le corbeau qui veut manger les fruits...

Adulte : Que faut-il faire pour commencer le jeu ?

Enfant(s) : Il faut mettre les fruits dans les arbres / sur les mêmes dessins...

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Que doit-on faire pour gagner à ce jeu ?...

Enfant(s) : Il faut ramasser les fruits et les mettre dans son panier...

Adulte : Alors c'est facile : on n'est pas pressé...

Enfant(s) : Non ! il faut faire attention au corbeau. On doit tout ramasser avant qu'il arrive...

Adulte : Que se passe-t-il si on ne ramasse pas tous les fruits avant que le puzzle du corbeau soit terminé ?

Enfant(s) : C'est le corbeau qui gagne !

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : À la fin, comment on sait qui a gagné ?...

Enfant(s) : Si le puzzle du corbeau est fini, on a perdu. Si on a tout ramassé / ramassé tous les fruits alors on a gagné, on a été plus rapide que le corbeau...

JEU N°4 : HOPPEL-POPPEL (éditions HABA)

Type de jeu / description

Jeu de stratégie - 2 à 4 joueurs.

Contenu de la boîte

4 plateaux de jeux, figurines en bois représentant des animaux : 8 chats, 8 lapins, 8 poules, 8 canards et un dé avec des faces de couleurs différentes.



Règle du jeu

L'enfant le plus jeune commence la partie et pose deux de ses animaux sur la case « sortie » en bas à droite de son plateau de jeu. Puis il lance le dé : si la face de couleur correspond à celle d'un de ses deux animaux posés sur la case « sortie », l'enfant prend l'animal et le dépose sur son plateau. Si le joueur tombe sur la face blanche du dé, il peut poser ses deux animaux sur le plateau. Si c'est la face noire, il doit retirer un animal du plateau. Ensuite, le cas échéant, l'enfant complète la case « sortie » de son plateau et c'est au joueur suivant de lancer le dé. Le joueur qui pose le premier ses huit animaux sur son plateau remporte la partie.

Objectif langage

Verbalisation des couleurs et des animaux. Utiliser par exemple des constructions infinitives (*C'est à toi de jouer, tu dois poser ton lapin...*), des comparatives (*C'est la même couleur que ton chat*), des temporelles (*On gagne quand on arrive à poser tous ses animaux sur son plateau*).

Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

► L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Je vous montre tout ce qu'il y a dans la boîte : il y a un plateau pour chacun d'entre vous (pour chaque joueur) et des animaux en bois. Sur chaque plateau, on voit les silhouettes de 2 lapins, 2 canards, 2 chats et 2 poules. Il y a un dé avec une couleur sur chaque face : jaune, rouge, bleu et vert. Ce sont les mêmes couleurs que celles des animaux. Maintenant, je vous donne huit animaux. Pour commencer, vous devez d'abord choisir deux animaux parmi ceux que je vous ai donnés. Vous les posez sur la case en bas à droite du plateau. »

► L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Voici ce qu'il faut faire : chacun son tour, vous allez jeter le dé. Si la couleur du dé est la même que celle d'un des animaux que vous avez mis sur la case « sortie », alors vous pouvez prendre l'animal et le poser sur votre plateau. Si la couleur du dé n'est pas la même que celle d'un des animaux que vous avez mis sur la case « sortie », alors c'est au joueur suivant de lancer les dés. »

► L'adulte explique la finalité du jeu

« Pour gagner, il faut être le premier à poser tous ses animaux sur son plateau », « Dès qu'un d'entre vous aura complété son plateau en posant ses huit animaux, il aura gagné et la partie sera terminée. »

2 • Au cours du jeu

- « C'est à X de jouer. Tu lances le dé. C'est la face jaune qui est sur le dessus. Est-ce que tu avais choisi un animal jaune ? »
- « Comme tu avais posé un lapin rouge et que la face du dé est rouge, tu peux mettre ton lapin rouge sur ton plateau », « Tu as obtenu la même couleur que ton chat, tu peux le poser sur ton plateau. »
- « C'est la couleur verte, mais tu n'as pas d'animal vert, donc c'est à Y de jouer, tu peux lui donner le dé. »

3 • À la fin du jeu

- « X, tu as gagné parce que/puisque tu as posé tous tes animaux sur ton plateau. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : J'ai oublié comment on joue, on va redire la règle du jeu. X, tu peux nous rappeler ce qu'il y a dans la boîte de ce jeu ?

Enfant(s) : Dans la boîte il y a...

Adulte : Y, tu peux nous dire ce qu'il faut faire avant de commencer à jouer ?

Enfant(s) : Il faut donner des animaux, le même nombre à chacun...

Adulte : Oui, il faut donner à chaque enfant tous les animaux pour son plateau : 2 chats, 2 poules, 2 lapins et 2 canards.

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Z, tu peux nous dire ce qu'il faut faire pour jouer ?

Enfant(s) : Je choisis deux animaux dans mon paquet, je dois lancer le dé. Si c'est la même couleur je peux mettre mon animal sur mon plateau/ma planche...

Adulte : Oui tu as raison, quand la face du dé est de la même couleur que ton animal, tu peux le poser sur ton plateau.

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : Quand est-ce qu'on gagne ?

Enfant(s) : On gagne si/quand un enfant a mis tous ses animaux sur son plateau.

JEU N°5 : TATOUVU (éditions Éveil et jeux)

Type de jeu / description

Jeu d'observation (discrimination visuelle) – 2 à 4 joueurs

Contenu de la boîte

3 plateaux illustrés recto verso, 60 pastilles,
6 grilles numérotées de 1 à 10, un sablier,
une roue recto verso (disque fléché).

Règle du jeu

Chaque enfant a une grille numérotée avec dix pastilles correspondantes. Le premier joueur tourne la roue. Dans le temps imparti par le sablier, chaque enfant pose ses pastilles sur les illustrations du plateau correspondant à ce que la flèche indique. À la fin du temps imparti, on valide les pastilles posées ; chaque enfant peut alors poser ses pastilles correctes sur sa grille. Le premier enfant ayant rempli sa grille a gagné.

Objectif Langage

Verbalisation des noms des objets et situations représentés sur les plateaux. Utiliser par exemple des constructions clivées (*Ce sont des choses rondes que vous devez trouver*), des complétives (*La roue indique que vous devez chercher des objets verts*), des relatives (*Tu as trouvé trois personnages qui ont l'air content*), des interrogatives indirectes (*Tu cherches sur le plateau où il y a des lunettes*).

Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

▶ L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Je vous montre ce qu'il y a dans la boîte : il y a trois plateaux avec beaucoup de dessins. On va en choisir un. Il y a aussi une roue avec une flèche. Quand on tourne la flèche, elle s'arrête devant des écritures et des dessins : ce sont les éléments qu'il faudra retrouver sur le plateau. Il y a un sablier : quand je le retourne le sable coule et quand le sable a fini de couler, on doit arrêter de jouer. Je donne à chacun une grille avec dix pastilles de la même couleur. »

▶ L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Pour jouer, il faut chercher sur le plateau ce qui est indiqué par la flèche. Par exemple, il est écrit « Trouve un personnage content. ». Vous regardez sur le plateau, et quand vous voyez un personnage content, vous posez une pastille dessus. Il faut poser le plus de pastilles possible pendant que le sable coule. Ensuite, on regardera si vous avez juste. Si vous avez trouvé ce qui a été demandé alors vous gagnez les pastilles. »



► L'adulte explique la finalité du jeu

« Le gagnant est le premier qui a rempli toute sa grille avec ses dix pastilles. »

2 • Au cours du jeu

- « Je tourne la roue. Je lis ce qui est écrit : Trouver quelque chose de rond ».
- « Allez-y : je tourne le sablier et vous posez les pastilles quand vous trouvez quelque chose de rond sur le plateau. Si vous voyez quelque chose de rond, posez vos pastilles dessus. »
- « Est-ce que cet élément est rond ? Sur quoi as-tu posé ta pastille ? »

3 • À la fin du jeu

- « C'est Z qui a gagné, elle a rempli sa grille. »
- « C'est Y qui a gagné parce qu'il a réussi à mettre dix pastilles sur sa grille. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : Comme ça fait longtemps que l'on n'a pas joué et que j'ai oublié comment on joue à Tatouvu, on va réexpliquer la règle du jeu. X, peux-tu nous rappeler d'abord ce qu'il y a dans la boîte de ce jeu ? Qu'est-ce qu'il faut pour jouer ?...

Enfant(s) : Dans la boîte il y a.../ pour jouer il faut...

Adulte : Y, peux-tu nous dire ce qu'il faut faire avant de commencer à jouer ? A qui je donne les pastilles ?...

Enfant(s) : Il faut donner 10 pastilles et une grille à tous les enfants...

Adulte : Voilà, avant de commencer à jouer, je dois donner 10 pastilles et une grille à chacun d'entre vous.

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Z, peux-tu nous dire ce qu'il faut faire pour jouer ? Qu'est-ce que je dois faire pour poser des pastilles sur ma grille ?...

Enfant(s) : Il faut/je dois trouver ce qui est écrit quand on tourne la flèche. Il faut retrouver la même chose sur le plateau...

Adulte : La flèche indique ce que l'on doit trouver sur le plateau et quand le temps indiqué par le sablier s'est écoulé, on regarde si vous avez bien trouvé ce qu'il faut ou si vous vous êtes trompés.

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : X, peux-tu nous dire comment on sait qu'on a gagné ? Quand est-ce qu'on gagne ?...

Enfant(s) : On gagne quand on a dix pastilles sur sa grille / quand on a trouvé dix fois ce que la roue indiquait...

JEU N°6 : WOOLFY (éditions Djeco)

Type de jeu / description

Jeu de coopération – 2 à 4 joueurs

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu, 3 pions « cochon » de couleurs différentes, 1 pion « loup », 1 marmite, 1 maison de briques en quatre parties à assembler, 3 dés (de mêmes couleurs que les cochons) comportant les faces suivantes : les numéros 1, 2 et 3 ; deux faces "loup"; une face "maison".



Règle du jeu

Le but du jeu est de réussir collectivement à amener les trois petits cochons dans la maison de briques (après l'avoir construite) avant que le loup ne les attrape et ne les mette dans la marmite. Le dé, lancé à tour de rôle, indique les actions à réaliser : avancer les cochons d'une, deux ou trois cases, construire ou rentrer dans la maison, faire avancer le loup. Des indications sur les cases du plateau de jeu montrent également la marche à suivre : la case « marmite » permet de libérer un cochon prisonnier, la case « brique » permet de construire la maison.

Objectif Langage

Utiliser par exemple des constructions circonstancielles de but (*Pour libérer ce cochon il faut tomber sur la case « marmite »*) et de causalité (*Le loup peut prendre un cochon parce qu'il était sur son chemin*), des interrogations indirectes (*Tu sais où tu dois aller...*).

Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

► L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Regardez ce qu'il y a dans la boîte : un plateau avec un chemin sur lequel les cochons et le loup vont se déplacer, une marmite, le sol de la maison et les briques pour construire les murs. Il y a aussi trois dés de trois couleurs différentes qui vont servir à faire avancer les cochons (vers la droite ou la gauche), ou le loup (dans le sens des aiguilles d'une montre), d'une case « loup » à la case « loup » suivante, ou bien qui vont servir à construire la maison et à y entrer ensuite. »

► L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Je vous explique le jeu : les cochons doivent aller jusqu'à la maison de briques sans se faire attraper par le loup. Mais avant de pouvoir entrer dans la maison, il faut construire les murs avec des briques. On peut le faire à chaque fois qu'un cochon arrive sur la case « brique » ou que la face du dé indique la maison. Pour avancer, on lance le dé de la couleur du cochon que l'on veut faire avancer. On n'est pas obligé de toujours jouer avec le même cochon. Si le dé indique le numéro 1, 2 ou 3, on avance le cochon du même nombre de cases. Si la face du dé est le dessin du

loup, on avance le loup sur une case « loup ». Et si un ou plusieurs cochons se trouvent sur son passage, il le(s) met dans la marmite. Pour faire sortir un cochon de la marmite, un autre cochon doit arriver sur une case « marmite ». Si la face du dé indique le numéro 1, 2, 3 ou « maison », le cochon peut sortir, si elle indique « loup », il reste dans la marmite et le loup avance. Un cochon peut se mettre à l'abri si le dé indique « maison » ou s'il arrive sur la case juste devant l'une des trois maisons dessinées sur le plateau. »

► L'adulte explique la finalité du jeu

« On gagne si les trois cochons réussissent à construire la maison de briques et à s'y réfugier. Mais le loup gagne si les trois cochons sont dans la marmite. »

2 • Au cours du jeu

- « C'est à X de jouer, tu choisis quel dé pour faire avancer quel cochon? Si tu choisis le rose, ça veut dire que tu veux essayer de délivrer le cochon bleu. »
- « En lançant le dé tu as obtenu 2, ça veut dire que tu peux avancer le cochon rose de deux cases. Choisis bien le sens, en regardant où se trouve le loup pour éviter de te trouver sur son chemin. »
- « C'est la face « maison » du dé, que choisis-tu de faire? Tu te mets à l'abri ou tu construis une partie de la maison ? Regarde bien où se trouve le loup parce qu'il pourrait bientôt attraper un des cochons. »

3 • À la fin du jeu

- « Vous avez gagné puisque tous les cochons sont rentrés dans la maison. »
- « Vous avez perdu parce que tous les cochons sont dans la marmite. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : On va expliquer la règle de jeu à X qui n'était pas là... D'abord, à quoi sert tout ce qu'il y a sur la table ?

Enfant(s) : Le plateau c'est pour faire avancer le loup et les cochons, la marmite c'est pour mettre les cochons dedans quand ils sont attrapés par le loup...

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Pouvez-vous m'expliquer ce qu'on doit faire ?

Enfant(s) : Il faut faire avancer les cochons jusqu'à la maison de briques mais d'abord il faut la construire... et il ne faut pas se retrouver sur le chemin du loup sinon il nous jette dans la marmite.

Adulte : D'accord, avant de pouvoir se réfugier dans la maison, les petits cochons doivent la construire. Et qu'est-ce qui permet aux cochons de la construire ?...

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : Pouvez-vous me dire le but du jeu ? Avons-nous gagné si le loup a attrapé tous les cochons dans la marmite ?

Enfant(s) : Non ! il faut qu'ils soient dans la maison de briques.

JEU N°7 : DOCTEUR HERISSON

(Doktor Igel – éditions HABA)

Type de jeu / description

Jeu de coopération - 2 à 5 joueurs

Contenu de la boîte

Un hérisson avec une brosse de piquants sur le dos, 18 pommes, 18 poires, 3 ponts, 2 corbeilles à fruits, 1 plateau de jeu et 1 dé avec symboles.

Règle du jeu

Martin le muscardin et Riri le rouge-gorge sont malades. Bouboule le hérisson va les aider à guérir en portant des poires à Martin ou des pommes à Riri. Les symboles sur les faces du dé permettent de déterminer la marche à suivre : selon que le dé tombe sur la face avec une poire ou une pomme, l'enfant prend le fruit sur l'un des arbres et le pose dans la brosse du hérisson, en tournant la queue vers le bas. Si c'est une pomme et une poire, l'enfant en prend une de chaque et les pose dans la brosse du hérisson. Si c'est le rouge-gorge ou le muscardin, l'enfant fait avancer le hérisson jusqu'à la case où figure le rouge-gorge ou le muscardin. Puis, il prend une pomme/poire qui est sur le dos du hérisson et il la met dans la corbeille placée à côté de la case du rouge-gorge ou du muscardin. Il ramène ensuite le hérisson à la maison. Attention : tous les fruits qui tombent du dos du hérisson lors des déplacements sortent du jeu. Le but du jeu est que tous les joueurs collaborent pour placer plus de fruits dans les corbeilles que ceux perdus sur le chemin.

Objectif langage

Verbalisation de termes spatiaux (en particulier : à gauche, à droite, au-dessus). Utiliser par exemple des constructions circonstancielles : des hypothèses (*Si le Docteur Hérisson a des pommes sur son dos, il peut en porter une au rouge-gorge*), des gérondifs (*On peut guérir le muscardin en lui donnant des poires*) ; des constructions relatives (*On met de côté les fruits qui tombent du dos du hérisson*).

Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

▶ L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Je vous montre tout ce qu'il y a dans la boîte : sur le plateau deux arbres sont dessinés, il y a également la maison/tanière de Martin le muscardin et le nid de Riri le rouge-gorge. Ici se trouve la case du Docteur Hérisson. Maintenant, nous allons installer le jeu : on va mettre les pommes dans le pommier et les poires dans le poirier. On va poser sur le dos du hérisson les pommes et les poires qui restent. Ensuite, nous allons installer les trois ponts sur la rivière, mettre un panier à côté de la case du muscardin et un panier à côté de la case du rouge-gorge. Il y a aussi un dé. » [On peut décrire les différentes faces du dé]



► L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Riri le rouge-gorge et Martin le muscardin sont malades et vous allez aider le Docteur Hérisson à les soigner en leur apportant des fruits à manger sur son dos, sans les faire tomber en chemin. Pour cela, il faut lancer le dé chacun votre tour : si la face du dé est un ou deux fruits, il faut cueillir le ou les fruits et les mettre sur le dos du hérisson. Si la face du dé est le muscardin ou le rouge-gorge, il faudra que le hérisson emporte une poire pour le muscardin ou une pomme pour le rouge-gorge, à condition qu'il en ait déjà une sur son dos. » [On pourra décrire les différents déplacements possibles]

► L'adulte explique la finalité du jeu

« Il faut cueillir tous les fruits sur les arbres et il faut en apporter le plus possible au rouge-gorge et au muscardin en essayant de ne pas les faire tomber en chemin. Nous gagnons tous ensemble si nous avons réussi à apporter aux animaux plus de fruits que ceux qui ont été perdus en chemin. »

2 • Au cours du jeu

- « C'est à X de jouer, tu lances le dé. Sur la face du dé il y a le muscardin, donc ça veut dire qu'il faut lui apporter des poires. Est-ce que le Docteur Hérisson a des poires sur son dos qu'on pourrait lui apporter ? »
- « Par quel chemin dois-tu passer ? Oui c'est bien ce que tu me montres : tu dois passer au-dessus du pont pour aller voir le rouge-gorge. »

3 • À la fin du jeu

- « Est ce-que nous avons réussi à soigner les amis du hérisson ? Pourquoi ? »
- « Nous avons gagné parce que 8 pommes et 7 poires ont été apportées au rouge-gorge et au muscardin, alors que nous n'avons perdu qu'une pomme et deux poires en chemin. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : Il y a un moment que nous n'avons pas joué à ce jeu. X, tu peux me redire ce qu'il y a dans la boîte ? Y, peux-tu nous dire comment il faut installer le jeu ?

Enfant(s) : Dans la boîte il y a un hérisson, un oiseau et un muscardin / il faut mettre les fruits dans les arbres, donner un panier au rouge-gorge...

Adulte : Oui, nous avons des animaux et des fruits qu'il faut placer sur le plateau.

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Z, que doit-on faire pour gagner ?

Enfant(s) : Il faut soigner le rouge-gorge et le muscardin en leur apportant des fruits.

Adulte : Oui, il faut aider le Docteur Hérisson à apporter le plus de fruits possible aux animaux malades pour les aider à guérir.

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : Vous souvenez-vous de ce qu'il faut faire pour gagner ?

Enfant(s) : On gagne si on réussit tous ensemble à apporter plus de fruits aux amis du Docteur Hérisson que ceux qui sont tombés par terre.

JEU N°8 : PIQUE PLUME (Zicke Zacke, éditions Zoch)

Type de jeu / description

Jeu de mémoire et de poursuite - 2 à 4 joueurs

Contenu de la boîte

- 24 cartes en forme d'oeufs qui constituent le chemin autour de la basse-cour.
- 12 cartes octogonales qui représentent les animaux de la basse-cour.
- 2 poules et 2 coqs en bois, 4 plumes en bois de couleurs différentes.



Règle du jeu

Le but du jeu est de récupérer toutes les plumes. Pour prendre une plume, un joueur doit passer par-dessus la poule ou le coq qui est devant lui. Pour avancer, le joueur doit retourner la carte de la basse-cour qui correspond à la carte oeuf qui est devant sa poule ou son coq. Aussi longtemps que le joueur retourne des cartes basse-cour identiques aux cartes oeufs qui se trouvent devant lui, il peut continuer à avancer.

Remarque : pour simplifier le jeu, il est possible de jouer avec moins de cartes (par exemple : 12 cartes oeufs et 6 cartes basse-cour).

Objectif Langage

Utiliser par exemple des constructions de but (*Tu dois trouver la carte devant la poule pour pouvoir lui voler sa plume*), des comparatives (*J'ai la même carte que sur mon oeuf*), des relatives (*Tu as trouvé la carte sur laquelle il y a le lapin*).

Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

▶ L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Je pose sur la table tout ce qu'il y a dans la boîte : deux poules et deux coqs, des cartes ovales en forme d'oeufs et des cartes d'une autre forme avec des dessins, qui sont les cartes de la basse-cour. On retrouve les mêmes dessins sur les cartes ovales (les oeufs) et sur les cartes de la basse-cour. Regardez, il y a un lapin/une plume sur cette carte oeuf et le même lapin/la même plume sur cette carte basse-cour. Maintenant on va installer le jeu : je fais un chemin en rond avec les cartes oeufs et à l'intérieur de ce rond je mets les cartes basse-cour retournées. Choisissez une poule ou un coq et mettez-lui une plume dans les fesses (le croupion). Posez votre poule/coq sur le chemin/sur une carte oeuf. Attention, ils doivent être séparés du même nombre d'oeufs/ être tous à la même distance, je compte les oeufs entre chaque poule/coq. »

▶ L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Je vous explique le jeu : des poules et des coqs font la course. Pour avancer sur le chemin, vous devez retrouver dans la basse-cour la même carte que celle qui est devant votre poule/son coq.

Si la carte retournée de la basse-cour a la même image que celle de l'oeuf qui est devant votre poule/coq alors vous pouvez avancer. Et vous continuez à jouer en retournant une autre carte de la basse-cour. Si ce n'est pas la même image, c'est au copain à côté de jouer.

Quand une poule (ou un coq) arrive derrière une autre poule / un autre coq, elle essaie de le dépasser. Pour cela, il faut trouver dans la basse-cour la carte qui se trouve devant la poule / le coq de son copain. Si vous trouvez la bonne carte, vous sautez par-dessus la poule / le coq qui est devant vous et vous lui prenez sa plume. »

► L'adulte explique la finalité du jeu

« La poule ou le coq gagnant(e) est celui qui a pris les plumes des trois autres poules/coqs. »

2 • Au cours du jeu

- « C'est à X de jouer : tu retournes une carte de la basse-cour, il faut que tu trouves la carte sur laquelle on voit un poussin, souviens-toi, Z l'a retournée tout à l'heure, essaie de te souvenir où elle l'a reposée. »
- « Tu n'as pas trouvé la même carte, tu cherches le dessin des fleurs et tu as retourné le dessin du poussin, tu laisses ta poule là où elle est, et c'est à ton copain de jouer. »
- « Tu as trouvé le même dessin que sur l'oeuf, c'est bien tu as gagné, tu peux avancer sur l'oeuf qui est devant ta poule/ tu peux sauter par-dessus la poule devant toi et lui prendre sa plume, tu as deux plumes maintenant. »

3 • À la fin du jeu

- « C'est Z qui a gagné parce qu'il a réussi à prendre toutes les plumes. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : Z n'était pas là quand on a joué à ce jeu, on va lui expliquer la règle du jeu. Y, tu peux nous dire ce qu'il faut faire avant de commencer à jouer ? Comment je dois disposer les cartes ? Comment je dois mettre les poules et les coqs ?...

Enfant(s) : Il faut mettre les cartes ovales/les oeufs en cercle/en rond, donner une poule à chaque enfant, mettre les poules sur une carte ovale/un oeuf, poser les autres cartes au milieu, à l'envers...

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Z, tu peux nous dire ce qu'il faut faire pour jouer ? Qu'est-ce que je dois faire pour avancer ma poule? Comment je peux gagner une plume ?...

Enfant(s) + adulte : Il faut trouver la même carte : celle qui est au milieu et celle qui est devant ma poule. Si je trouve la même carte, je gagne et j'avance sur l'oeuf devant, et s'il y a une poule devant moi alors je dois chercher l'image qui est devant elle. Si je trouve la même image je peux prendre la plume de la poule...

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Enfant : J'ai gagné parce que j'ai attrapé toutes les plumes.

JEU N°9 : JEU DE L'OIE

Type de jeu / description

Jeu de plateau - 2 à 6 joueurs

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu, 6 oies et un dé

NB : choisir un jeu de l'oie avec une thématique et un niveau de difficulté adaptés aux capacités des enfants.



Règle du jeu

Le jeu de l'oie est un jeu de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats chiffrés du dé. Le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case.

Objectif Langage

Verbalisation de termes exprimant des mouvements dans l'espace (avancer, reculer, sauter deux cases...) et possibilité de description des cases du plateau. Utiliser par exemple des conditions (*Si tu arrives sur cette case, tu vas pouvoir avancer ton oie de deux cases*), des constructions de but (*Pour arriver sur la case X, il faut faire deux avec le dé*), des constructions avec *parce que* (*Il rejoue parce qu'il est tombé sur une case où est dessinée l'oie*).

Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

▶ L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Je mets sur la table le jeu de l'oie, des oies et un dé. Maintenant je vous donne une oie chacun. Vous choisissez une couleur : jaune, bleu... Vous mettez votre oie sur la première case, la case départ. Sur chaque face du dé, il y a un certain nombre de points, de 1 à 6. Le chiffre obtenu indique le nombre de cases que votre oie peut parcourir. »

▶ L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Je vous explique la règle : les oies font la course. Elles doivent suivre le chemin, mais attention il y a des cases spéciales où il est écrit/dessiné quelque chose : des cases avec des nombres en jaune mais aussi des cases avec des nombres en rouge, et des cases avec des oies. Par exemple, vous lancez le dé, la face du dé indique 3 : vous devez avancer votre pion de trois cases. En avançant votre pion de trois cases, vous arrivez sur cette case rouge où il est écrit « reculez de deux cases » : cela signifie qu'il faut reculer votre pion de deux cases. Ou encore si vous arrivez sur cette case jaune, cela signifie que vous pouvez aller directement au nombre 51. Je vous lirai à chaque fois ce qui est écrit dans les cases. »

► L'adulte explique la finalité du jeu

« Le but du jeu est d'arriver le premier à la case 63. »

2 • Au cours du jeu

- « C'est à X de jouer, tu lances le dé. Tu as fait 6, donc tu peux avancer de 6 cases. Maintenant, tu es sur la case 10, qui porte un nombre jaune. C'est une case spéciale. C'est écrit que tu dois aller directement à la case numéro 16. »
- « Le dé indique 4 points, tu avances de 4 cases, tu arrives sur une case où il y a une oie. Et comme c'est une case spéciale, c'est écrit que tu avances encore du même nombre de cases. Donc tu avances encore de 4 cases. »

3 • À la fin du jeu

- « C'est Z qui a gagné parce que/puisque il a réussi à faire tout le parcours avant les autres. Il est arrivé le premier à la case 63. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : Avant de commencer à jouer à ce jeu, qui peut nous rappeler ce qu'il y a dans la boîte ? Qu'est-ce qu'il faut faire pour jouer ?...

Enfant(s) : Pour jouer, il faut...

Adulte : Y, tu peux nous dire ce qu'il faut faire avant de commencer à jouer ?

Enfant(s) : Il faut choisir une oie et la mettre sur la case départ...

Adulte : D'accord. Avant de commencer à jouer, il faut mettre l'oie que l'on a choisie sur la première case, la case départ.

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Qu'est-ce que tu dois faire pour arriver à la case 63 ?

Enfant(s) : Je dois lancer le dé, j'avance du nombre de cases marqué sur le dé. Si c'est une case spéciale il faut regarder ce qui est écrit...

Adulte : Si on arrive sur une case spéciale, on doit faire ce qui est écrit dans la case comme par exemple avancer de deux cases.

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : X, tu peux nous dire comment on sait qu'on a gagné ?

Enfant(s) : On gagne si notre oie arrive à la case 63 avant les autres.

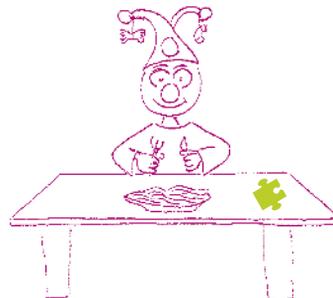
JEU N°10 : PASTA-PASTA (éditions HABA)

Type de jeu / description

Jeu de stratégie - 2 à 4 joueurs

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu, une figurine de cuisinier,
12 pâtes, 4 petits palets de couleur.



Règle du jeu

Chaque joueur choisit un palet de couleur. Chaque joueur dissimule dans sa main autant de pâtes qu'il le souhaite parmi toutes celles qu'on lui a distribuées (les joueurs peuvent aussi n'en prendre aucune). Chaque joueur cache avec son autre main les pâtes qui restent. L'un des joueurs pose la question : « Où va donc le chef cuisinier ? » et tout le monde ouvre son poing en même temps. On additionne alors le nombre de pâtes de toutes les mains et on déplace le chef cuisinier du même nombre de cases, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont le palet est de la même couleur que la case où s'arrête le chef peut jeter une pâte de sa provision dans la grande casserole dessinée au milieu du plateau de jeu. Le joueur qui gagne est celui qui a jeté le premier toutes ses pâtes dans la casserole.

Objectif Langage

Utiliser par exemple des constructions de causalité et des comparatives (*Comme c'est la même couleur que ton palet, tu peux jeter une pâte*), des constructions de but et des relatives (*Tu dois cacher le nombre de pâtes que tu veux, pour que nous puissions ensuite les compter toutes et faire avancer le cuisinier*).

Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

► L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Je mets sur la table le plateau de jeu, un cuisinier, des pâtes et des palets de quatre couleurs différentes : vert, jaune, violet et orange. Regardez la couleur des palets : il y a les mêmes couleurs sur les cases du plateau de jeu. Maintenant, je vais distribuer un palet et un nombre de pâtes identique à chacun. »

► L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Le jeu consiste à jeter vos pâtes dans la casserole qui est dessinée au milieu du plateau mais, pour cela, il faut que le cuisinier vous donne l'autorisation de le faire. Voici comment : chacun d'entre vous va mettre dans sa main le nombre de pâtes qu'il veut, 0, 1, 2, 3... Attention, il ne faut pas que les autres voient combien de pâtes vous avez cachées dans votre main. Ensuite, quand je dis : "Où va donc le chef cuisinier ?", tout le monde ouvre sa main.

Ensuite, je vais compter le nombre total de pâtes. Si, par exemple, je compte six pâtes en tout, alors on va faire avancer le cuisinier de six cases. Puis on regarde la couleur de la case sur laquelle le cuisinier s'arrête. Celui qui a le palet de la même couleur a le droit de jeter une pâte dans la casserole (une seule). Et puis on recommence. »

► L'adulte explique la finalité du jeu

« Le premier ou la première qui a jeté toutes ses pâtes dans la casserole gagne la partie. »

2 • Au cours du jeu

- « Chacun cache zéro ou plusieurs pâtes dans sa main, et on cache les pâtes qui restent avec son autre main. Maintenant X donne le signal. »
- « Tout le monde ouvre sa main : on compte le nombre de pâtes au total. Ça fait cinq pâtes en tout. Donc on avance le cuisinier de cinq cases. Il atterrit sur la case bleue : Qui a le palet bleu ? C'est toi Y. Tu peux mettre une pâte dans la casserole. »

3 • À la fin du jeu

- « C'est Z qui a gagné parce qu'elle a mis toutes ses pâtes dans la casserole. »



Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : X, tu peux nous rappeler ce qu'il y a dans la boîte de ce jeu ? A qui je donne les pâtes ? Où est-ce que je mets le cuisinier ?

Enfant(s) : Il faut donner trois pâtes à tous, il faut mettre le cuisinier sur une case...

Adulte : Oui, il faut donner trois pâtes à chacun, et puis après il faut faire avancer le cuisinier quand on a compté toutes les pâtes dans toutes les mains.

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Z, tu peux nous dire ce qu'il faut faire pour jouer ?

Enfant(s) + Adulte : On compte le nombre de pâtes que tout le monde a cachées dans sa main et on fait avancer le cuisinier du même nombre de cases. Le joueur qui a un palet de la même couleur que la case où se trouve le cuisinier a le droit de jeter une pâte dans la casserole...

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : Y, tu peux nous dire comment on sait qu'on a gagné ?

Enfant(s) : On gagne quand on n'a plus de pâtes.

Adulte : Oui, celui qui a gagné, c'est le joueur qui n'a plus de pâtes (dans sa réserve) parce qu'il les a toutes jetées dans la casserole.