

## Règle du jeu : les tenues de sport

SG/CP/CE1



**But du jeu** : le gagnant est celui qui a pu constituer 5 tenues complètes comprenant un maillot, un short et une paire de baskets

### Matériel à imprimer pour 3 joueurs + le banquier

30 maillots ; 30 shorts et 30 paires de baskets  
La page des tableaux d'échanges en 4 exemplaires.

**Nombres de joueurs** : 2 à 3 joueurs et un banquier pour les échanges

### Déroulement

Le banquier distribue 4 maillots à chaque joueur ainsi qu'un tableau d'échanges identique à chaque joueur.




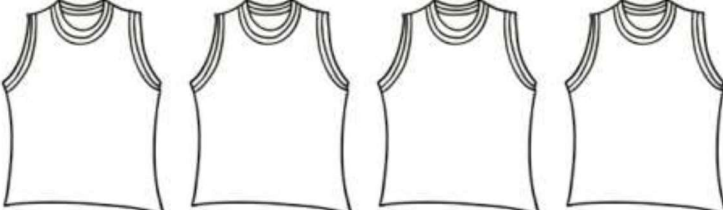
Il prend 8 maillots, 8 shorts et 8 baskets qu'il range par catégories ainsi qu'un tableau d'échanges  
Le reste est mélangé pour former la pioche.

Le premier joueur tire une carte dans la pioche et fait les échanges nécessaires pour former une tenue s'il le peut. S'il réussit à constituer une tenue, il la met de côté et tire une nouvelle carte dans la pioche. S'il ne peut constituer une tenue, c'est au joueur suivant de tirer une carte dans la pioche. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs réussisse à constituer 5 tenues complètes.


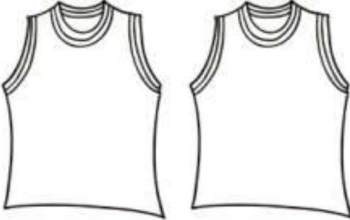

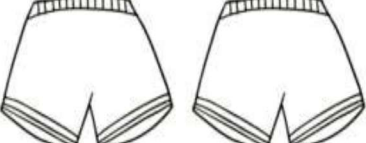
### Différenciation

- 4 niveaux de tableaux d'échanges sont proposés.

### Tableau d'échanges niveau 1

	↔	
	↔	




### Tableau d'échanges niveau 2

	↔	
	↔	

### Tableau d'échanges niveau 3

		
1 maillot	2 maillots	4 maillots

### Tableau d'échanges niveau 4

		
1	2	4

Cartes échanges

