



# Cour de Récré

N°5

**CADEAU!**

SPÉCIAL NOËL

- UNE CARTE POKÉMON
- UNE POCLETTE POWER CHIPS
- UNE CARTE ULTRA RARE GORMITI

# POKÉMON

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

Tout sur

## PLATINE

RIVAUX ÉMERGEANTS



**GORMITI**  
Les Seigneurs de la Nature

Les nouveaux jouets  
Les nouvelles règles  
Le poster géant  
de toutes les cartes

TOPPS  
**SLAM**  
★★★★★  
**ATTAX**  
TRADING CARD GAME

Maîtrise tes superstars

## POKÉMON

### Donjon Mystère

### EXPLORATEURS DU CIEL

Rentre dans la peau d'un Pokémon !

L 18955 - 5 - F : 5,00 € - RD



Bimestriel - décembre/janvier 2010 - France : 5 € - Belgique : 5,50 € - CH : 8,50 F - Can : 8,00 \$ CAD - Port. Cont : 5,60 € - Esp : 5,60 € - Dom/S : 6,00 € - Cal/S : 800 CFP - Pol/S : 850 CFP

Découpe les cartes sur la dernière page de ton magazine en suivant les pointillés.

Le but du jeu est de faire passer tous tes élèves dans la classe supérieure en gagnant des jeux pendant ton tour.

Prends d'abord les élèves, mélange-les et distribue-les tous.

Chacun pose ses élèves dos visible devant lui et en retourne un : il est **au tableau** !

Sur les autres cartes (dos jaune) il y a cinq jeux et un **saute-mouton**

Mélange et pose-les entre ton adversaire et toi.

Faites un **pierre feuille ciseaux** pour savoir qui commence (voir la règle ci-dessous).

À ton tour pioche une carte jaune et fais le jeu qui est dessiné dessus.

- Si tu gagnes, mets ton élève **au tableau** de côté (il passe dans la classe supérieure) et retourne un autre élève : il est **au tableau** !
- Si tu perds ou si c'est un **saute-mouton**, c'est au tour de ton adversaire.

Ton élève **au tableau** a un effet qu'il faut lire et utiliser.

Quand il n'y a plus de carte dans la pioche des jeux mélange celles déjà utilisées et retourne-les.

**Le premier qui a fait passer tous ses élèves a gagné !**



Les élèves et le dos des jeux



### Calcul

Chacun cache une main dans son dos. Au signal (1, 2, 3) chaque joueur sort sa main en montrant entre 0 et 5 doigts (0 = poing fermé). Additionne le nombre de doigts que tu vois sur ta main et celle de ton adversaire. Le 1<sup>er</sup> qui dit le bon résultat gagne.



### Sauter mouton

Le joueur qui pioche le **sauter mouton** saute son tour !



### Gymnastique

Mets tes mains devant toi, paumes vers le haut. Ton adversaire place les siennes au dessus dans l'autre sens. Essaie de toucher ses mains en passant par au-dessus. Lui doit essayer de les enlever avant.

- Si tu rates, c'est à son tour : il met les mains en dessous...
- Si tu touches, tu gagnes 1 point et tu recommences !

Le 1<sup>er</sup> à 3 points gagne.



### travaux manuels

Chacun pose un coude sur la table et attrape les doigts de son adversaire comme sur le dessin. Au signal tente de bloquer le pouce de ton adversaire. Le 1<sup>er</sup> qui bloque le pouce de l'autre, doit dire « 1-2-3 travail manuel ! » et il a gagné.



### ni oui ni non

On ne doit plus dire ni « oui », ni « non ». Si un joueur dit un mot interdit, son adversaire gagne et son élève passe dans la classe supérieure.

**Attention** : on continue à piocher des jeux pendant le **ni oui ni non**, la partie continue.



### Pierre feuille ciseaux

Chacun cache une main. Au signal, on montre soit une **pierre** (poing fermé), soit une **feuille** (main à plat), soit des **ciseaux** (2 doigts en V).

- La **feuille** recouvre la **pierre**, gagne 1 point.
- La **pierre** casse les **ciseaux**, gagne 1 point.
- Les **ciseaux** coupent la **feuille**, gagne 1 point.

Si on montre le même symbole, on ne gagne pas de point et on rejoue. Le 1<sup>er</sup> à 3 points gagne.

# au tableau!

Ce jeu est adapté du jeu édité par **KINIGAME**.

le jeu qui a la classe...

Va vite voir sur le site [www.kinigame.com](http://www.kinigame.com)

Des surprises t'y attendent !




19 rue Mirabeau  
16000 ANGOULEME  
06.30.09.15.12  
kinigame@hotmail.fr



Un jeu distribué par et disponible dans les boutiques spécialisées.

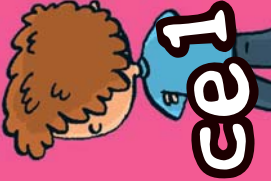


**Xavier Peyronnet**



Déjà un grand karatéka super-plume, il est toujours très excité.

**Glaude fouquet**



C'est un garçon sympa qui aime tout le monde. ~~brève~~, son grand frère qui est en ~~cm2~~, lui fait faire des bêtises.

**damien bardas**



C'est une vraie tête brûlée toujours prêt à tenter le coup de poker, le « quitte ou triple ».

**brice fouquet**



Une imagination débordante pour faire des bêtises, il pousse son frère ~~elabde~~ (en ~~cm2~~) à les faire.

**charlotte Jolie**



Elle a fait beaucoup de voyages avec ses parents. Elle a un talent fou pour les langues.

**rodolphe dumiel**



Handicapé suite à un accident ~~rodolphe~~ ne peut plus faire de sport, mais en classe, c'est un vrai génie.

**Émilie offermondo**




C'est une artiste. Elle adore dessiner et est très adroite de ses mains.

**Rose m'bango**



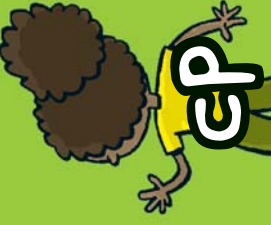
Arrivée de Côte d'Ivoire Elle est plutôt maligne, mais a un peu de retard en cours. Sa sœur, ~~fiueur~~, est en ~~cp~~.

**Jeanne drouot**



Elle n'a pas son pareil pour les jeux de construction. Plus c'est compliqué, plus elle aime.

**fleur m'bango**



Née en Côte d'Ivoire, elle est très rigolote. Sa grande sœur, ~~rose~~, est en ~~cm1~~.

**au tableau!**  
le jeu qui a la classe...



**au tableau!**  
le jeu qui a la classe...



**au tableau!**  
le jeu qui a la classe...



**au tableau!**  
le jeu qui a la classe...



**au tableau!**  
le jeu qui a la classe...



**au tableau!**  
le jeu qui a la classe...





**Xavier  
peyronnet**

Tu peux faire un  
planche, feuille, croquis  
au début de ton tour  
avant de piocher  
une carte.



**claudé  
fouquet**

Quand elle/le passe,  
si l'élève n'est pas  
au tableau : tu peux  
piocher deux jeux et  
choisir celui que tu veux.



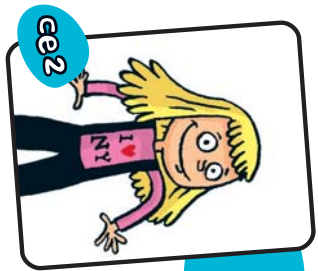
**damién  
bardas**

Quand tu perds un jeu,  
tu peux le repouer  
une fois.



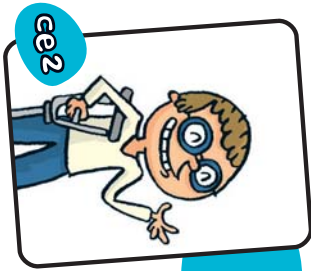
**brice  
fouquet**

Si elle/le  
est au tableau  
joue à lui son jeu.



**charlotte  
jolie**

Au début de ton tour,  
si tu sais dire « merci »  
dans une autre langue,  
l'élève passe.



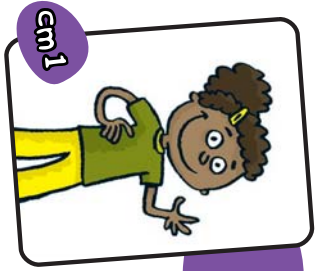
**rodolphe  
dumiel**

Tu peux faire un croquis  
au début de ton tour,  
avant de piocher  
une carte.



**émilie  
offermondo**

Tu peux faire des  
travaux manuels  
au début de ton tour,  
avant de piocher  
une carte.



**nose  
m'bangou**

Si l'élève est au tableau  
tu peux faire de la  
gymnastique au début  
de ton tour avant  
de piocher une carte.



**jeanne  
drouot**

Au début de ton tour,  
dis si la pioche est plus  
grande que la défaisse  
sans compter les cartes.  
Si tu as raison,  
l'élève passe.



**fleur  
m'bangou**

Si l'élève est au tableau  
tu peux annuler  
un jeu mouton.



**Pierre  
feuille  
ciseaux**



**hi oui hi non**



**Saute  
mouton**



**Calcul**



**travaux  
manuels**



**Gymnastique**