



Jungle Sons



Règles

Matériel : cartes (de base et/ou supplémentaires) + Totem du Jungle Speed / bouchon/ autre objet

But du Jeu : se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible (= même principe que le Jungle Speed).

Jeu :

1. Choisissez avec quelles cartes vous voulez jouer : tous les digraphes ou uniquement les digraphes que vous avez appris. Vous pouvez également utiliser les cartes du PDF supplémentaire si vous voulez vous concentrer sur des confusions de digraphes en particulier. → Par exemple le « ou » et le « on » : prendre les cartes « ou » et « on » du PDF de base et les cartes « ou » et « on » du PDF supplémentaire pour avoir plus de cartes avec lesquelles jouer.
2. Mettez le Totem/bouchon entre l'enfant et vous (au centre de la table).
3. Mélangez les cartes et distribuez-les face cachée et désignez le joueur qui commence.
4. Chacun à son tour, retournez une carte à la fois jusqu'au moment où deux joueurs ont le même symbole (= le même digraphe, pas forcément de la même couleur mais du même style d'écriture). Quand cela arrive, le premier qui attrape le Totem/bouchon donne son tas de cartes retournées à l'autre. Le perdant retourne une nouvelle carte et la partie reprend jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte.

Cartes spéciales :

- ▶ **Flèches vers l'intérieur** : attraper le Totem en premier, ensuite glisser son tas de carte en dessous du Totem.
- ▶ **Flèches vers l'extérieur** : tous les joueurs retournent en même temps une carte.
- ▶ **Flèches de couleur** : on joue avec les couleurs, les joueurs ayant une carte de la même couleur doivent attraper le plus vite possible le Totem... Le gagnant donne ses cartes au perdant!

Remarques :

- ▶ Si le totem tombe lorsqu'un joueur veut l'attraper ou s'il attrape le Totem alors qu'il n'avait pas à le faire; il ramasse le pot ainsi que toutes les cartes retournées de tous les joueurs!
- ▶ Chaque carte doit être retournée en direction des autres joueurs, pas vers soi, pas de tricherie!
- ▶ Si lors de la prise du Totem, les joueurs arrivent à égalité et attrapent tous les deux le Totem; le joueur ayant la main la plus en dessous est le gagnant...

