Régles des jeux







Contenu : 10 planches comportant 6 images chacune se rapportant à la Martinique et 60 images en carton

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Durée du jeu : 20 minutes (selon le nombre de participants)

Règles du jeu: Chaque joueur prend un nombre de planches égal. Toutes les images sont mises dans la pochette. Le plus jeune commence: il tire une image, la nomme et la montre aux autres. Celui qui possède cette image sur sa planche, la prend et la pose au bon endroit. C'est au suivant de jouer. Le premier qui a complété ses planches a gagné la partie.

Possibilité de jouer avec une partie des planches, dans ce cas, pensez à enlever les images correspondantes.



Variante pour les adultes : ne pas montrer l'image mais lire la description au dos de la vignette. à charge pour les joueurs de trouver l'image correspondante.

Objectifs pédagogiques :

- Développer les facultés d'observation, d'association et de mémorisation
- Se familiariser avec les noms des éléments du patrimoine de la Martinique
- Découvrir la Martinique en s'amusant

Contenu: 50 images

Nombre de joueurs: 2 joueurs minimum

Durée du jeu: 15 à 20 minutes (selon le nombre de participants)

Règles du jeu: mélanger les cartes puis les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puisse les identifier. Le plus jeune joueur commence. Il retourne deux cartes et dit à haute voix ce qu'elles représentent. Si les cartes sont identiques, il les conserve à côté de lui et rejoue.

Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau au même endroit. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées. Chaque joueur compte le nombre de paires qu'il possède. Le gagnant est celui qui en possède le plus.

Objectifs pédagogiques :

- Faire travailler la reconnaissance visuelle et l'association d'images
- Développer le sens de l'observation et la mémoire
- Découvrir la Martinique en s'amusant



Ce jeu de 2 à 4 joueurs se joue avec deux dés, chaque joueur joue à son tour et avance du nombre de points obtenus avec les dés.

Au commencement de la partie, si un joueur fait 9, il avance son pion immédiatement à la case 26 (la Savane).

Celui qui arrivera sur un manicou avancera de nouveau du même nombre de points.

Celui qui est rejoint par un autre joueur sur la même case ira prendre la place que vient de quitter l'autre.

Celui qui arrivera sur la case 3 (Aimé Césaire) se rendra à la case 12 (bibliothèque Schoelcher).

Celui qui arrivera à la case 6 (**pont du Prêcheur**) se rendra à la case 33 (**Rivière** de l'alma).

Celui qui arrivera à la case 13 (fort Saint-Louis) se rendra à la case 1 (iguane).

Celui qui arrivera à la case 16 (22 mai 1848 abolition de l'esclavage) ira à la case 37 (tambour).

Celui qui arrivera à la case 19 (hôtel impératrice) passera son tour.

Celui qui arrivera à la case 25 (Neg mawon) rejouera.

Celui qui arrivera sur la case 31 (tombeau des Caraïbes) attendra qu'un autre joueur prenne sa place ou devra faire 9 avec les dés pour jouer.

Celui qui arrivera sur la case 38 (Cap 110), se rendra à la case 17 (maison du bagnard).

Vous êtes perdus dans la forêt Montravail (case 42), retournez à la case 30 (Montmartre de Balata).

Celui qui arrivera à la case 46 (« TCSP ») reculera de cinq cases (montagne Pelée). La case 50 (tombolo) te permet de faire un saut de cinq cases (la vole).

Celui qui arrivera à la case 52 (**cachot de Cyparis**), attendra qu'un autre joueur prenne sa place ou devra faire 12 avec les dés pour se libérer.

Celui qui arrivera sur la case 58 (éruption de la montagne Pelée) retournera à la case départ.

La case finale n°63 (**le rocher du Diamant**) devra être atteinte par un nombre exact de points sinon le joueur devra reculer d'autant de cases supplémentaires.





Contenu: un plateau de jeu, deux dés, des pions.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

But du jeu : Arriver le premier sur la case 100.

Durée d'une partie : environ 30 minutes

Déroulement : Pour commencer le plus jeune des joueurs lance les dés et avance son pion du nombre indiqué sur les dés.

Le pion arrive sur le bas d'une échelle, on monte dans la case où il y a le haut de l'échelle.

Le pion arrive sur la queue du mabouya, on descend dans la case où il y a la tête du mabouya.

Le pion arrive sur une case manmandlo, il retourne à la case n°1.

Le pion arrive sur une case normale, on ne bouge pas.

Le pion arrive sur une case déjà occupée, on retourne à sa place. Si un joueur tire des dés qui ne lui permetent pas d'arriver exactement à la case 100, il recule du nombre de points supplémentaires sur les dés.

Le premier arrivé à la case 100 a gagné la partie mais les autres joueurs continuent jusqu' à ce qu'il n'en reste plus qu'un.



Illustrations manicou et Lumina Sophie: Christiane Laval

Photos : Thierry Négi, Charles Suvelor s/n Benny, Francesca Palli, Daniel Thérosiet, Georges Bullet, Tony Mardayé, Myriam Tiburce, Kathya Fatna Eli, J-Michel Sutour, Marcella Lamartinière, Pacotille, Fabienne Zizi, Patrick Edgard, Viviane Duval, Thierry Lesales, Nicomède Péronet

