

# OUGA BOUGA



3-8



15 min



CM1  
CM2

**Domaine** : compétences transversales

**Compétences** : mémoire orale

**Type** : jeu de mémoire



Auteur : Daniel Quodbach  
Editeur : Cocktail Games



Particulièrement adapté à ce niveau



Peut également convenir à ce niveau

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

#### Compétences transversales

- Mémoire
- Attention soutenue

### Remarques

Pour raccourcir les parties : n'utiliser que la moitié du paquet de cartes.

## Matériel

OUGA BOUGA

- 52 cartes
- 2 cartes règles du jeu

## Résumé des règles

OUGA BOUGA



3-8



15 min

### Principe du jeu

Etre élu chef du clan et pour cela avoir beaucoup d'attention et de mémoire pour répéter les sons de tout le clan.

### Préparation

Chaque joueur reçoit, face cachée, 3 cartes, qu'il place, empilées devant lui. Le reste forme la pioche, face cachée, sur le côté de la table.

### Déroulement

- ✓ Le 1<sup>er</sup> joueur **retourne une de ses cartes**, la pose au centre de la table, **prononce le son** indiqué ou réalise l'action, **défie un autre joueur** en le pointant du doigt tout en disant « HA ! ».
- ✓ Le joueur défié retourne à son tour une carte, la pose au centre, et prononce les sons des 2 cartes empilées. Puis défie un autre joueur (pas celui qui vient de le défier). Ainsi de suite...

**Erreur** : si un joueur se trompe, les autres peuvent l'accuser en le pointant du doigt et en disant « HO ! ». On vérifie : si c'est le cas, le joueur accusé reçoit une pénalité = les cartes du milieu de la table + 1 des cartes « pénalité », de chaque joueur accusateur ; si les accusateurs se sont trompés = ils récupèrent les cartes du milieu + les cartes pénalités du joueur accusé à tort.

**Ouga bouga** : si un joueur place sa dernière carte et répète toutes les cartes jusqu'à la sienne, il dit « OUGA BOUGA ! ». Il distribue aux autres joueurs, le tas de cartes visibles + ses cartes pénalité.

**Nouvelle manche** : après chaque interruption (accusation ou « Ouga Bouga »), on distribue des cartes de la pioche pour que la réserve des joueurs soit toujours composée de 3 cartes. Le joueur coupable ou celui qui a crié le « OUGA BOUGA ! » retourne une de ses cartes et joue comme indiqué précédemment...

### Fin de partie

La partie est finie quand il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour re-faire la réserve des joueurs. Chaque joueur compte toutes ses cartes visibles devant lui et celui qui en a le moins est élu chef de clan !

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.