

TURLUTUTU (Husch Husch)



2-6



15 min



Domaine : compétences transversales

Compétences : mémoire

Type : jeu de mémoire



Auteur : Heinz Meister
Editeur : Gigamic

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Compétences transversales

- Mémoire
- Attention soutenue

Matériel

TURLUTU

- 1 plateau de jeu
- 5 chapeaux de sorcière
- 5 pions-sorcières
- 1 dé

Résumé des règles

TURLUTU



2-6



15 min

Principe du jeu

Se souvenir de quelle sorcière se cache sous les chapeaux, pour être le premier à amener l'une d'elles sur la dernière case du jeu.

Préparation

- ✓ Placez un pion-sorcière en dessous de chaque chapeau et les mélanger.
- ✓ Alignez les 5 chapeaux, les uns à côté des autres, sur la case de départ (bande avec terre et galets).

Déroulement

A son tour, le joueur lance le dé, puis tente de trouver la sorcière dont la couleur est indiquée sur le dé, en soulevant un chapeau.

► Le joueur trouve la sorcière de la bonne couleur

Il recouvre la sorcière avec le chapeau et la déplace d'une case vers le haut du plateau. Il rejoue et ainsi de suite tant qu'il découvre des sorcières de la bonne couleur.

► Le joueur ne trouve pas la sorcière de la bonne couleur

Il remet le chapeau sur le pion sorcière sans le déplacer. Son tour est terminé, c'est au joueur suivant.

Le dé indique le symbole de la double flèche

le joueur ne soulève pas de chapeau, mais intervertit la position de deux chapeaux. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie

La partie est finie dès qu'un joueur a atteint la dernière case du plateau de jeu avec l'un des chapeaux cachant une sorcière.

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