

# 1, 2, 3 suite...

*Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.*

## But du jeu

Les joueurs d'une même équipe doivent constituer simultanément une suite de 3 cartes (1, 2, 3 ou 2, 3, 4 ou 3, 4, 5 ou 4, 5, 6) de la même forme (Coeur, pique, trèfle ou carreau).

## Matériel pour une équipe de 2 joueurs

Un plateau de jeu (avec les emplacements des cartes de 1 à 6)

Un jeu de 24 cartes (de 1 à 6 dans les 4 formes)

Un dé avec les constellations de 1 à 6.

## Déroulement

Pour commencer, on distribue 6 cartes à chaque joueur. Ensemble et en s'entraînant, ils les placent toutes sur le plateau en se préoccupant uniquement des valeurs : les 1 avec les 1, les 2 avec les 2...

Au signal donné par un adulte ou un enfant la partie commence: le premier joueur de chaque équipe lance le dé. Il prend la première carte qui correspond à ce qu'indique le dé : j'ai fait 6, je prends la carte 6 de cœur placée sur le dessus de ce tas. Je la pose sur la table devant moi de façon bien visible pour tous et je passe le dé au joueur suivant. Celui-ci lance le dé à son tour et prend la carte correspondante. Deux cas de figure :

- Il tombe sur un 5 ou un 4 de cœur, il doit la donner au premier joueur qui avait commencé une suite avec le 6 de cœur. S'il garde la carte pour lui, il gêne le jeu de son partenaire et l'équipe perd du temps.
- Il tombe sur n'importe quelle autre carte et peut commencer sa suite en la plaçant devant lui.

A chaque fois qu'un joueur prend une carte, il doit se poser ces 2 questions :

- Est ce que j'ai besoin de cette carte dans mon jeu ?
- Est ce que je la donne à mon partenaire qui en a besoin ?

Lorsque les 2 joueurs d'une même équipe ont chacun une suite, ils l'annoncent en levant la main et en disant Stop. Le maître du jeu vient vérifier si les suites sont correctes et valide la réussite de l'équipe en énonçant les suites réalisées.

On peut également nommer un adulte ou un enfant observateur qui veille au bon fonctionnement de chaque équipe.

**Contraintes qui favorisent échanges et coopération :**

- Une carte qui n'a pas été donnée immédiatement ne peut plus changer de place. Il est donc primordial de tenir compte du jeu des autres.
- On n'exige pas une carte, on ne se sert pas dans le jeu des autres. La carte est donnée par celui qui l'a tirée.
- Quand un paquet est vide, on passe son tour si on tombe dessus.
- Lorsqu'un joueur a constitué sa suite de 3 cartes, il continue à lancer le dé pour aider son partenaire.