



# Jeu coopératif Marcel rêve...



But du jeu : nommer tous les rêves de Marcel avant qu'il ne se réveille.

Nombre de joueurs : 4 à 6

Matériel : 1 plateau de jeu, un puzzle Marcel se réveille, 20 cartes-rêves à piocher, un dé.

Déroulement :

À tour de rôle, chaque élève lance le dé. S'il tombe sur la face :

- **Marcel rêve (œil fermé)** : il tire une **carte-rêve** et dit la phrase correspondante (Marcel rêve... qu'il est perdu en mer). S'il ne sait pas, il peut se faire aider, mais il doit répéter la phrase pour poser la carte devant lui sur Marcel le rêveur.
- **Marcel se réveille (œil ouvert)** : il pose une **pièce du puzzle**.
- **Banane** : il **pass**e son tour.

Fin du jeu :

- Tous les rêves sont gagnés avant que le puzzle ne soit reconstitué : l'équipe a gagné contre Marcel.
- Le puzzle est reconstitué alors que tous les rêves n'ont pas été tirés et nommés : Marcel a gagné contre l'équipe.

NB : il est possible d'agir sur la durée de jeu, en choisissant un nombre de cartes-rêves inférieur. Cela permet aussi de les utiliser par roulement pour éviter de lasser.



# Jeu coopératif Marcel rêve...



But du jeu : nommer tous les rêves de Marcel avant qu'il ne se réveille.

Nombre de joueurs : 4 à 6

Matériel : 1 plateau de jeu, un puzzle Marcel se réveille, 20 cartes-rêves à piocher, un dé.

Déroulement :

À tour de rôle, chaque élève lance le dé. S'il tombe sur la face :

- **Marcel rêve (œil fermé)** : il tire une **carte-rêve** et dit la phrase correspondante (Marcel rêve... qu'il est perdu en mer). S'il ne sait pas, il remet la carte dans la pioche.
- **Marcel se réveille (œil ouvert)** : il pose une **pièce du puzzle**.
- **Banane** : il **passe** son tour.

Fin du jeu :

- Tous les rêves sont gagnés avant que le puzzle ne soit reconstitué : l'équipe a gagné contre Marcel.
- Le puzzle est reconstitué alors que tous les rêves n'ont pas été tirés et nommés : Marcel a gagné contre l'équipe.



# Jeu coopératif Marcel rêve...

