



Un thème, des mots, top chrono !

Contenu

**72 cartes vertes
(plus faciles)**

**72 cartes rouges
(moins faciles)**

1 sabot minuteur

1 bloc de scores

Age

à partir de 6 ans

Principe du jeu

Trouver un nombre précis de mots en rapport à un thème donné le plus vite possible : plus on trouve vite, plus on marque de points.

But du jeu

Marquer le plus grand nombre de points au terme de cinq manches successives

Préparation

Trier les cartes vertes et rouges en deux paquets et les placer séparément dans les deux emplacements prévus du sabot.

Chaque couleur de carte correspond à un niveau de difficulté : il est recommandé d'utiliser les cartes vertes pour les enfants de moins de 10 ans, et les cartes rouges pour les adultes et les enfants plus âgés.

Inscrire le nom de chacun des joueurs sur une feuille de scores dans l'ordre du tour.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Le joueur à sa gauche remonte le minuteur : il faut d'abord appuyer sur le gros bouton rouge puis le faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au numéro 10.

Le même joueur retourne la première carte du paquet sélec-