

## Jeu « stop ou encore de Noël

### Préparation :

Chaque joueur choisit ses cartes :



- Stop / encore ( signes ou pictos ou les deux)
- Oui / non ( question = veux-tu une autre carte ?)

Le tas de pioche est placé au centre ( cartes « cadeaux », « lutin farceur» et « Père Noël » mélangées.)

### Déroulement :

- Un joueur prend la carte du dessus du tas de pioche (ou l'animateur lui donne)

- Si c'est une carte cadeau :



le joueur la garde dans son tas.

- Le joueur choisit s'il arrête ( stop ou non) et c'est au joueur suivant ou s'il prend une autre carte ( encore ou oui)

- Si c'est une carte lutin farceur



Le joueur perd 2 cartes cadeau de son tas et c'est au joueur suivant.



Sauf s'il possède une carte joker Père Noël qui dit au lutin de retourner fabriquer des jouets. Alors, il ne perd aucune carte, et c'est au joueur suivant.

- Le jeu s'arrête quand on veut (plus de cartes pioches, plus envie, pause, ...) . Le joueur qui a le plus de cartes a gagné. On peut aussi continuer plus tard.

Le joueur peut continuer aussi longtemps qu'il le désire jusqu'à pêcher une carte lutin farceur.

Si on utilise la communication alternative et améliorée, il est possible d'imprimer un tableau de communication à propos des jeux en général :

Dans les fichiers

