

« La course de l'écureuil »

Règle du jeu



Nombre de joueurs : groupe de 2 à 6 joueurs

Matériel :

- Un dé de 1 à 3 (sauf si choix variante sans dé)
- Un pion écureuil pour le groupe
- Le plateau de jeu imprimé et plastifié (format A3 de préférence)

But du jeu : L'écureuil part du galet et veut retourner dans le trou de son arbre !

Règle du jeu :

- On démarre de la case départ.
- Les joueurs jouent successivement, chacun à leur tour.
- Un joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.
- Il tire une carte qui a le même motif que la case sur laquelle il est posé.
 - Si carte « Baies » : carte subitizing : il doit dire le nombre d'objets sur la carte montrée rapidement par l'adulte qui encadre.
 - Si carte « noisettes » ou « pommes de pin » : il doit résoudre le problème lu par l'adulte.
- S'il ne parvient vraiment pas à résoudre ce problème, alors celui-ci est posé au reste du groupe qui tente de trouver la solution.
- Si la solution est trouvée, alors on peut relancer le dé et avancer sur la case correspondante. Sinon, on reste sur la même case et on tire à nouveau une carte de cette couleur pour le joueur suivant.
- Pour gagner, il faut atteindre le trou de l'arbre.

- Si le jeu n'est pas terminé à la fin du temps imparti, le groupe suivant reprendra la partie là où elle en est restée !

Variantes :

Jouer avec un dé avec des constellations, les chiffres

Jouer sans dé et avancer d'une case à chaque joueur.