

Le petit poucet

{Voir PS page suivante}

PS	MS	GS	Nb joueurs	Durée
		+	2	10 min

Hasard	Anticiper	Stratégie	Dénombrer	Coopérer	Mémoire	Comparer	Chemin	Quadrillage	S'orienter
x			x			x	x		x

Matériel :

1 plateau avec deux chemins sinueux de deux couleurs différentes d'une trentaine de cases.

1 dé constellation 1 à 6.

Autant de cailloux que de cases.

But du jeu :

Etre le premier à rentrer chez lui

Déroulement du jeu :

A chaque jet de dé, le joueur pose sur son chemin autant de cailloux qu'il y a de points sur le dé, un caillou par case, sans laisser de vide.

Variantes :

Arrivé au bout de la forêt, le joueur doit retourner chez lui en récupérant les cailloux selon la même règle.

Utiliser 2 dés.

A la fin de leur chemin, les joueurs ne peuvent jouer que si le dé indique le nombre exact de cases restant à couvrir.

Le petit poucet

PS	MS	GS	Nb joueurs	Durée
X			2	10 min

Hasard	Anticiper	Stratégie	Dénombrer	Coopérer	Mémoire	Comparer	Chemin	Quadrillage	S'orienter
x			x			x	x		x

Matériel :

1 plateau avec deux chemins rectilignes de deux couleurs différentes d'une dizaine de cases.

1 dé constellation 1 à 3.

Autant de cailloux que de cases pour chaque couleur.

But du jeu :

Etre le premier à rentrer chez lui

Déroulement du jeu :

A chaque jet de dé, le joueur pose sur son chemin autant de cailloux qu'il y a de point sur le dé, un caillou par case, sans laisser de vide.

Variantes :

A la fin de leur chemin, les joueurs ne peuvent jouer que si le dé indique le nombre exact de cases restant à couvrir.

Arrivé au bout de la forêt, le joueur doit retourner chez lui en récupérant les cailloux selon la même règle.

Modifier le dé, le nombre de cases