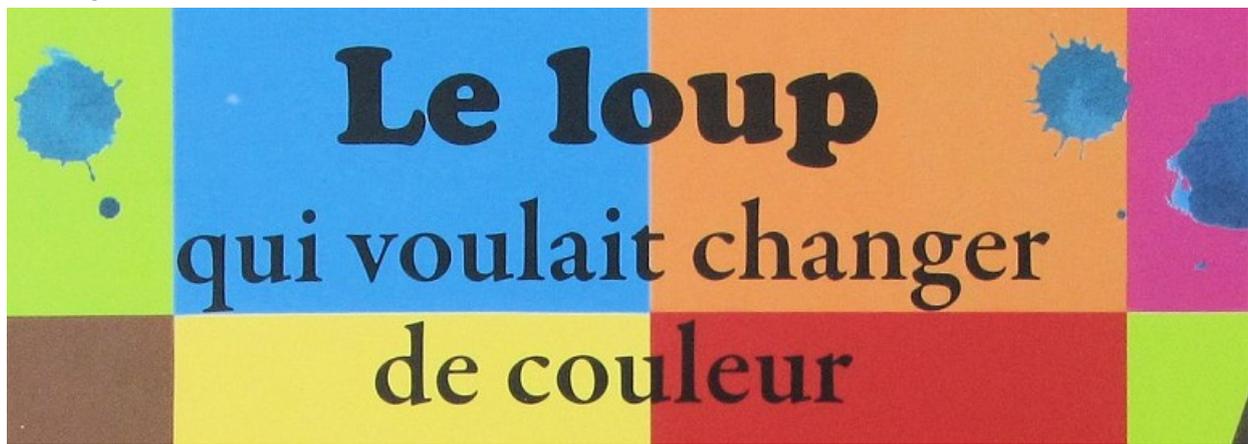


Jeu inspiré de l'album :



Matériel :

(à plastifier, découper et construire si nécessaire)

- 2 supports de jeux :

- * un en cercle,
- * un autre avec la mention des jours.

chaque joueur dispose de son support. On peut aussi décider de ne remplir collectivement qu'un seul support (jeu coopératif)

- 3 plateaux de jeu :

- * deux pistes ovales (chacune avec un sens de rotation différent),
- * une piste qui autorise les déplacements dans n'importe quelle direction.

- Une série de pions

- des jetons supplémentaires : malus / bonus

- une planche de jetons de couleur.



Suggestions de jeu :

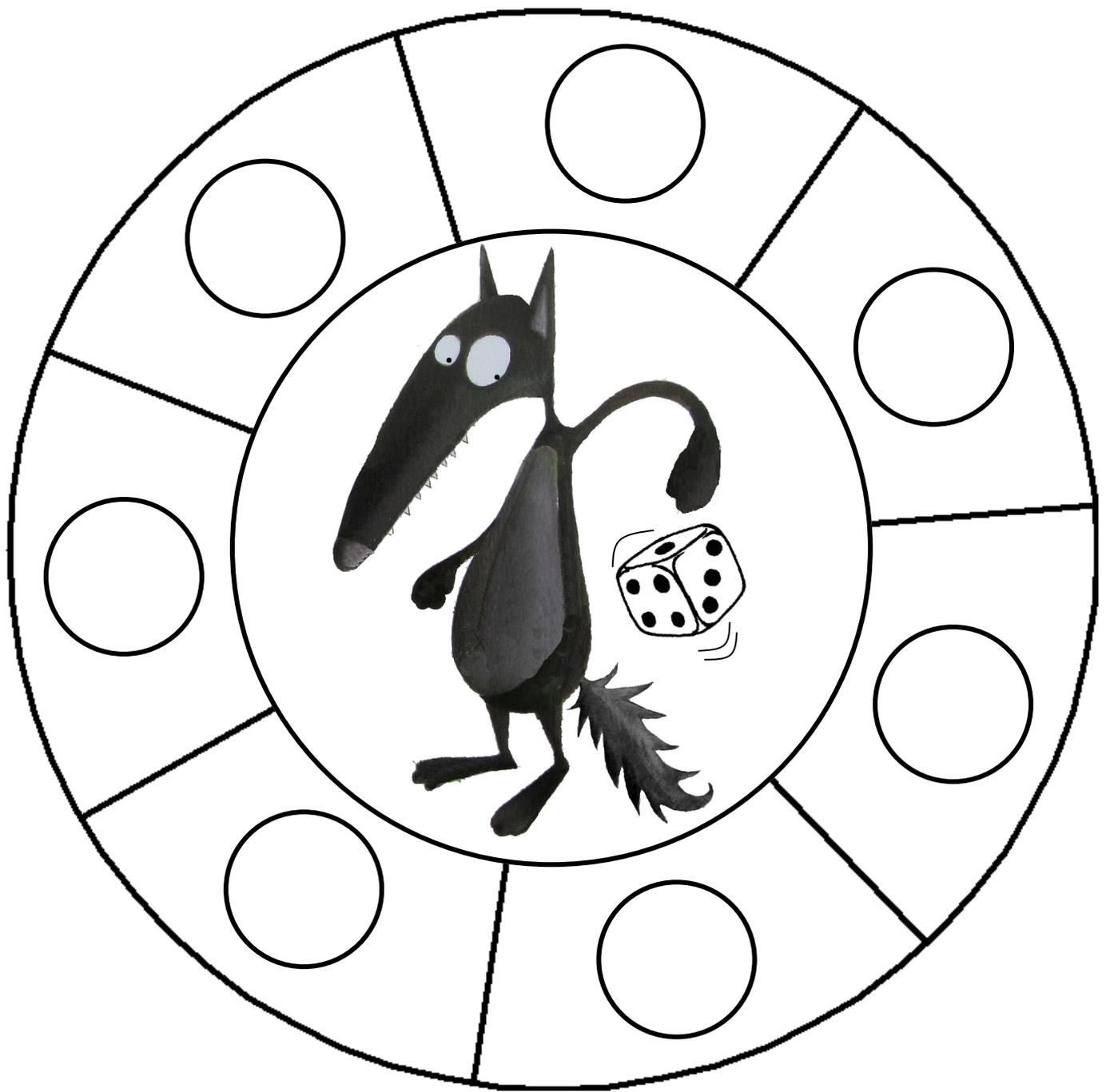
Chaque joueur, à tour de rôle lance son dé, et avance d'autant de cases que de points indiqués sur le dé.

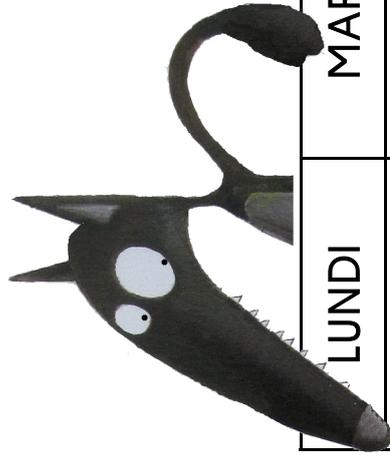
Le but du jeu est de récolter toutes les couleurs correspondantes à l'histoire (une de chaque), les joueurs se déplacent sur le plateau et ne peuvent occuper une place déjà prise. Quand un joueur tombe sur une case, il prend un jeton de la couleur correspondante, s'il a déjà la couleur sur son support de jeu, il remet le jeton dans le pot commun. Le but du jeu est de remplir son support de jeu avec 7 jetons de couleurs différentes.

Pour des petits, on peut remplacer le dé, par un sac (ou une boîte) contenant les jetons, l'enfant prend alors (à l'aveugle) un jeton dans le sac et le pose sur son support de jeu.

D'autres variantes peuvent être inventées...

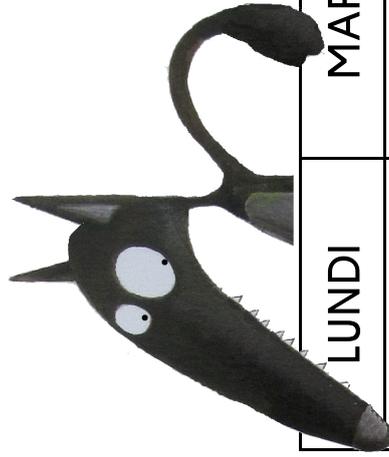
Le loup
qui voulait changer
de couleur





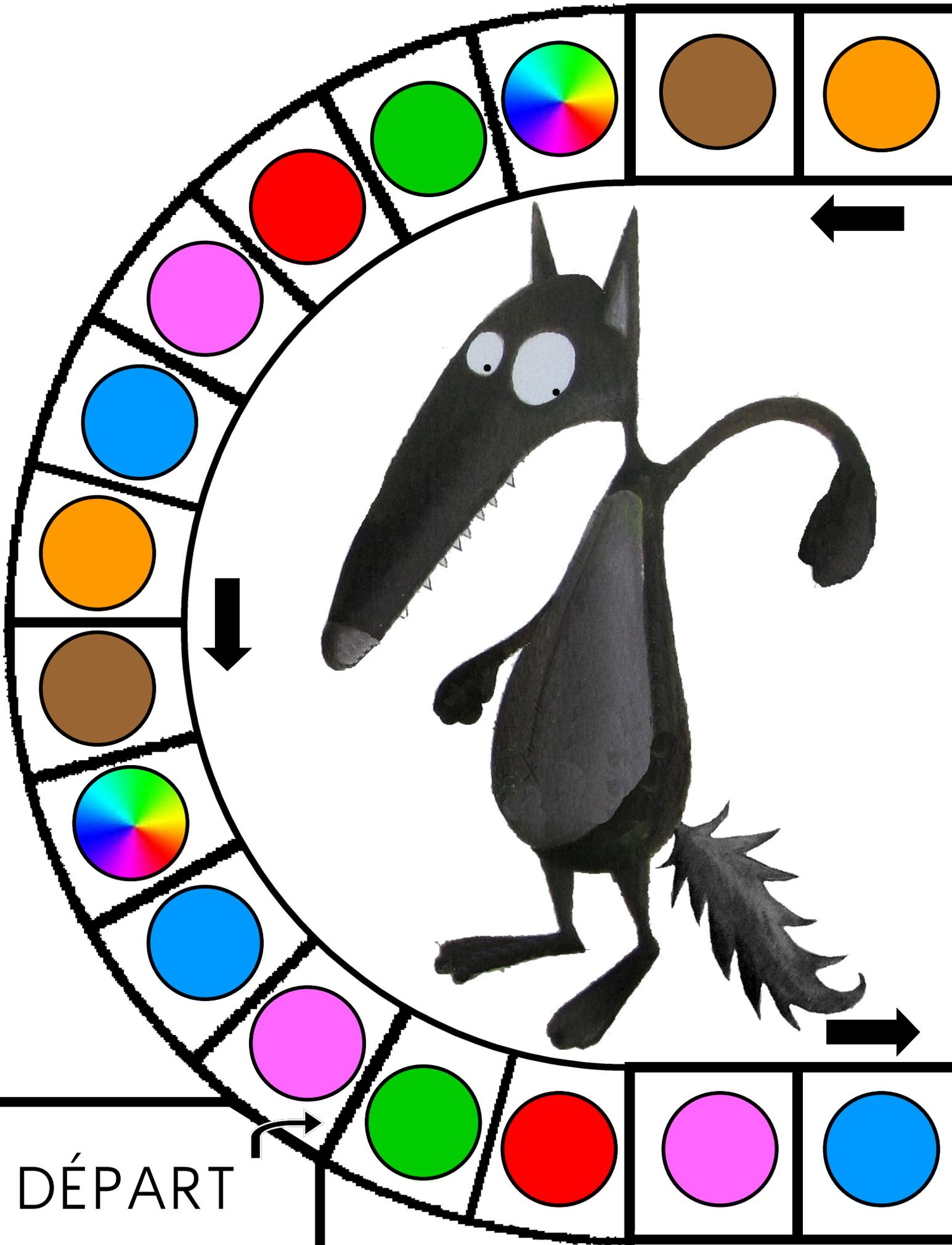
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

JT - <http://www.lamaternelledemoistache.net/>



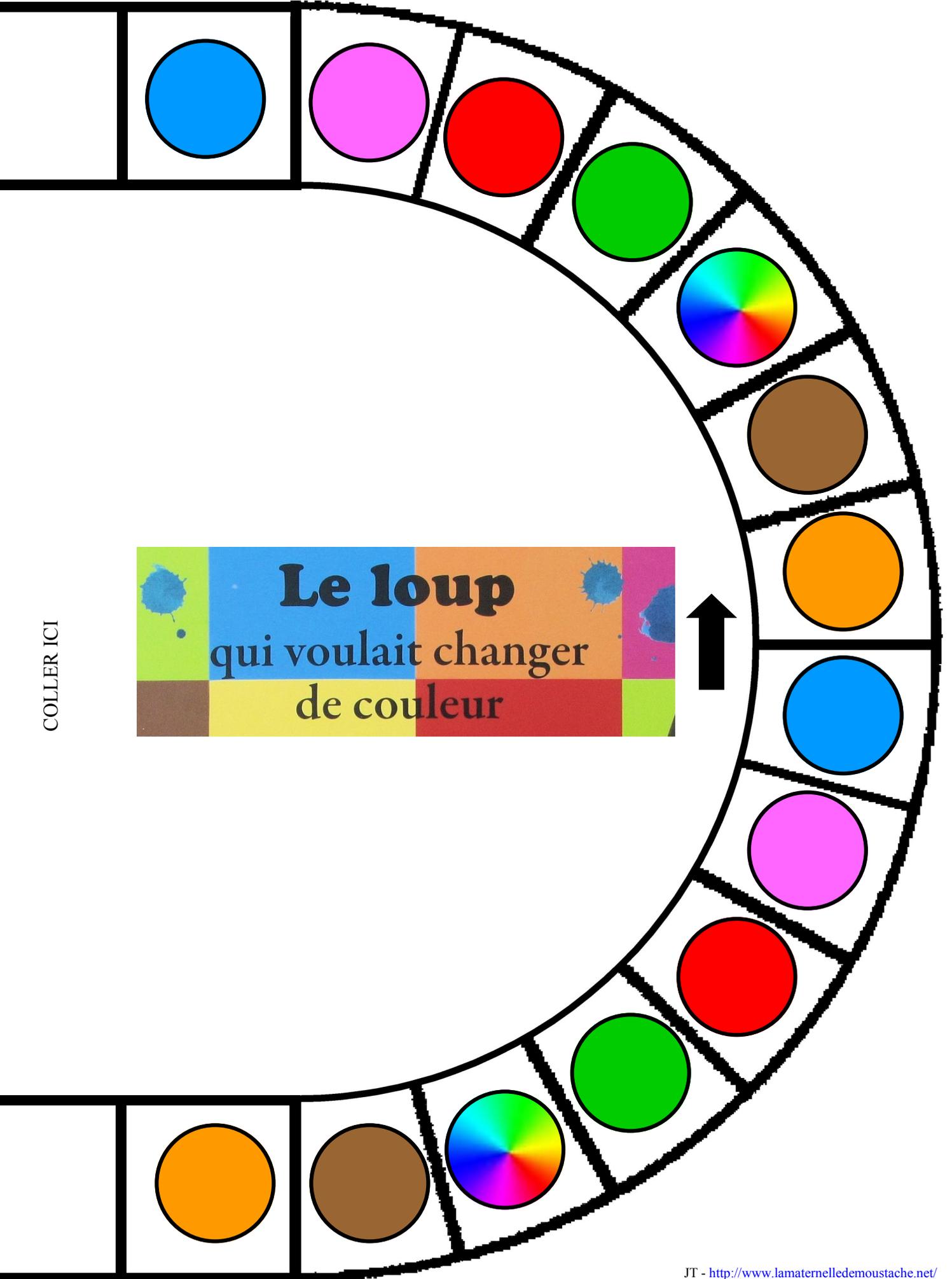
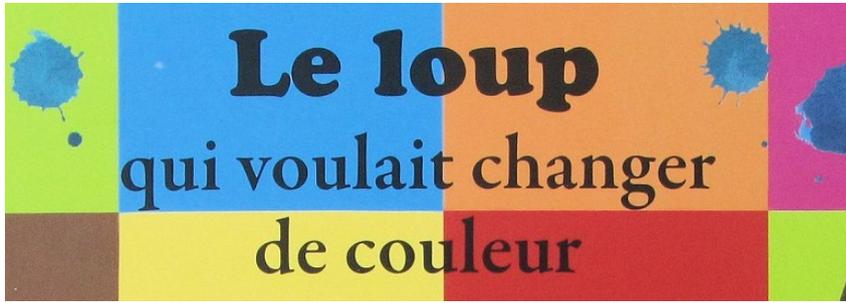
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

JT - <http://www.lamaternelledemoistache.net/>

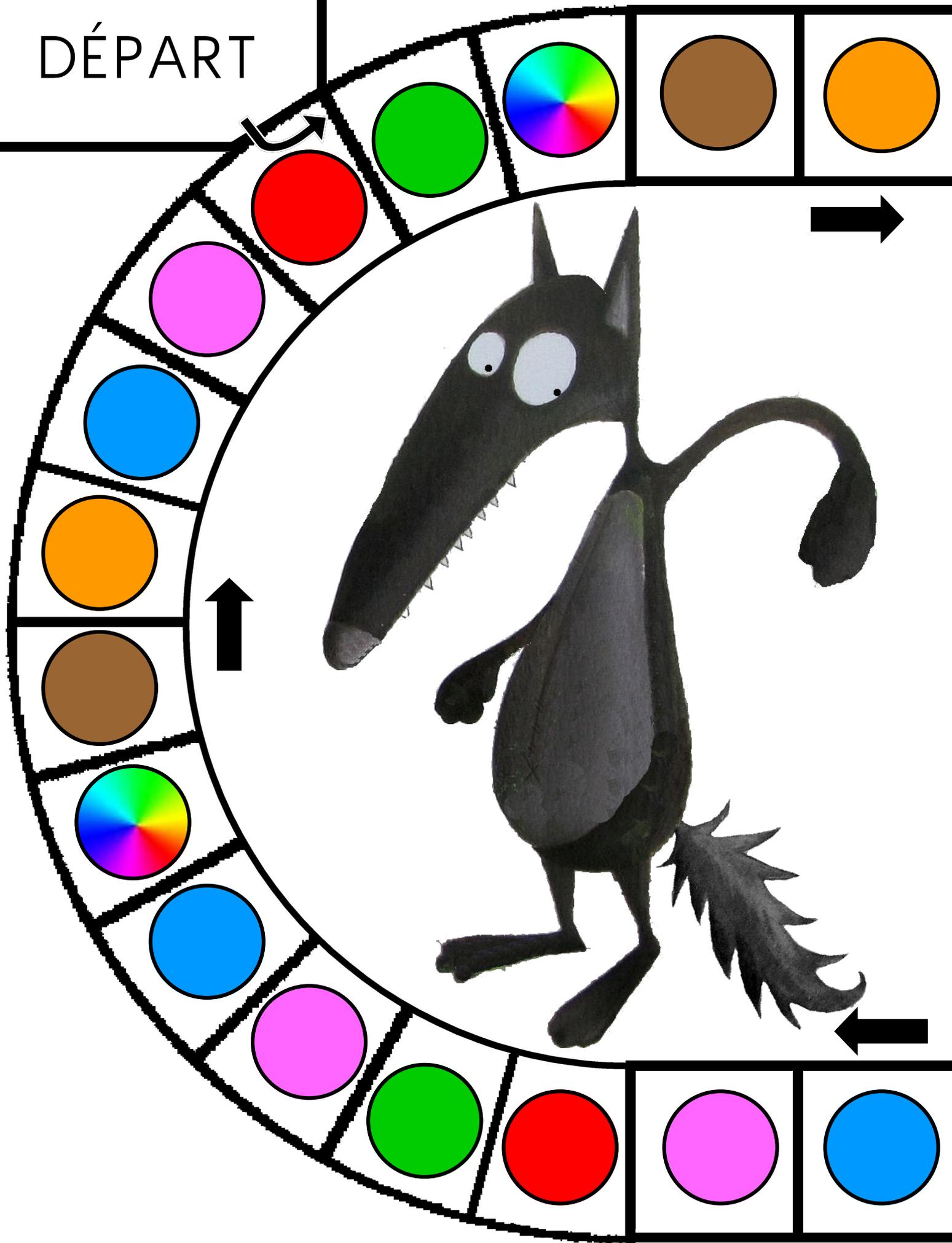


DÉPART

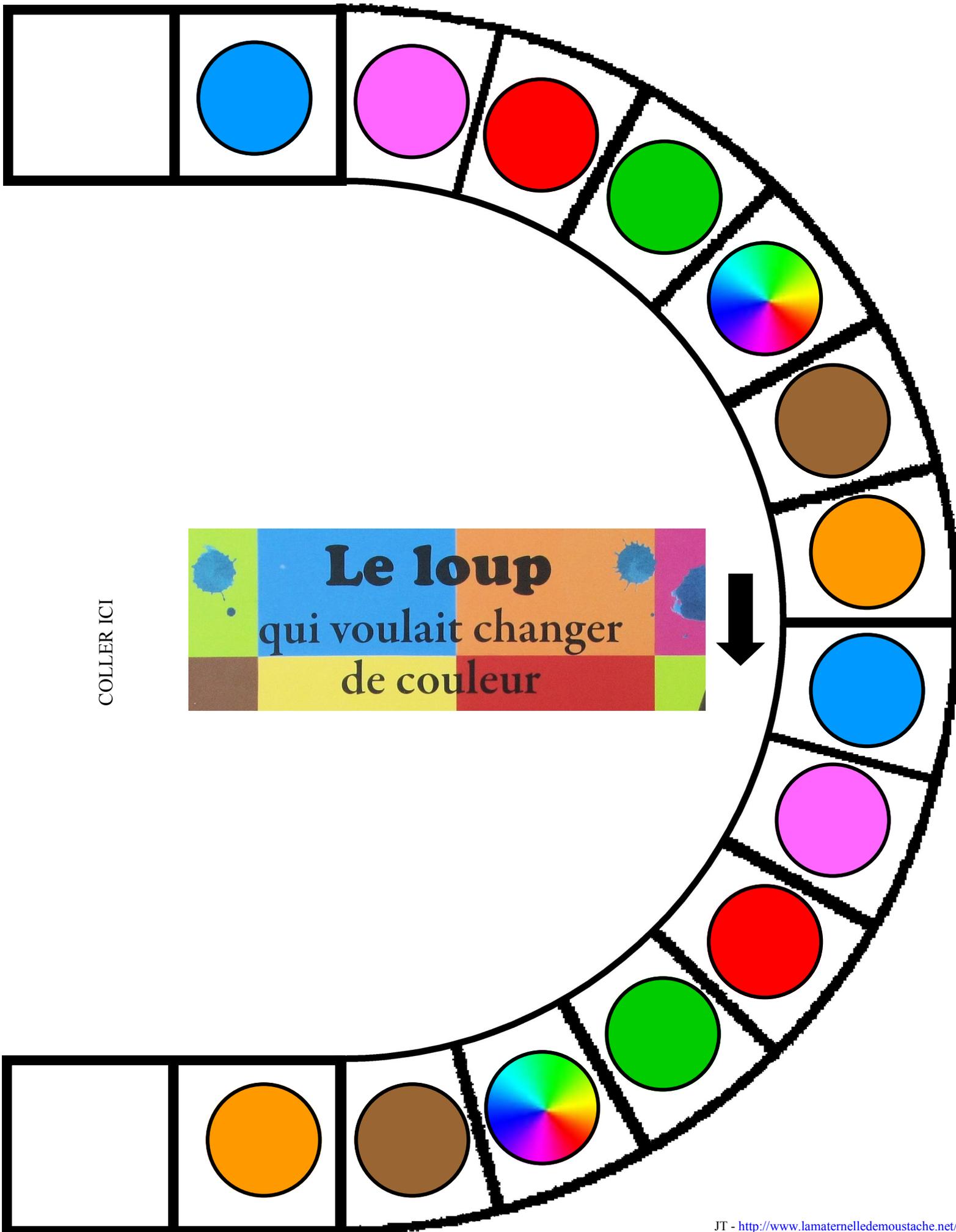
COLLER ICI

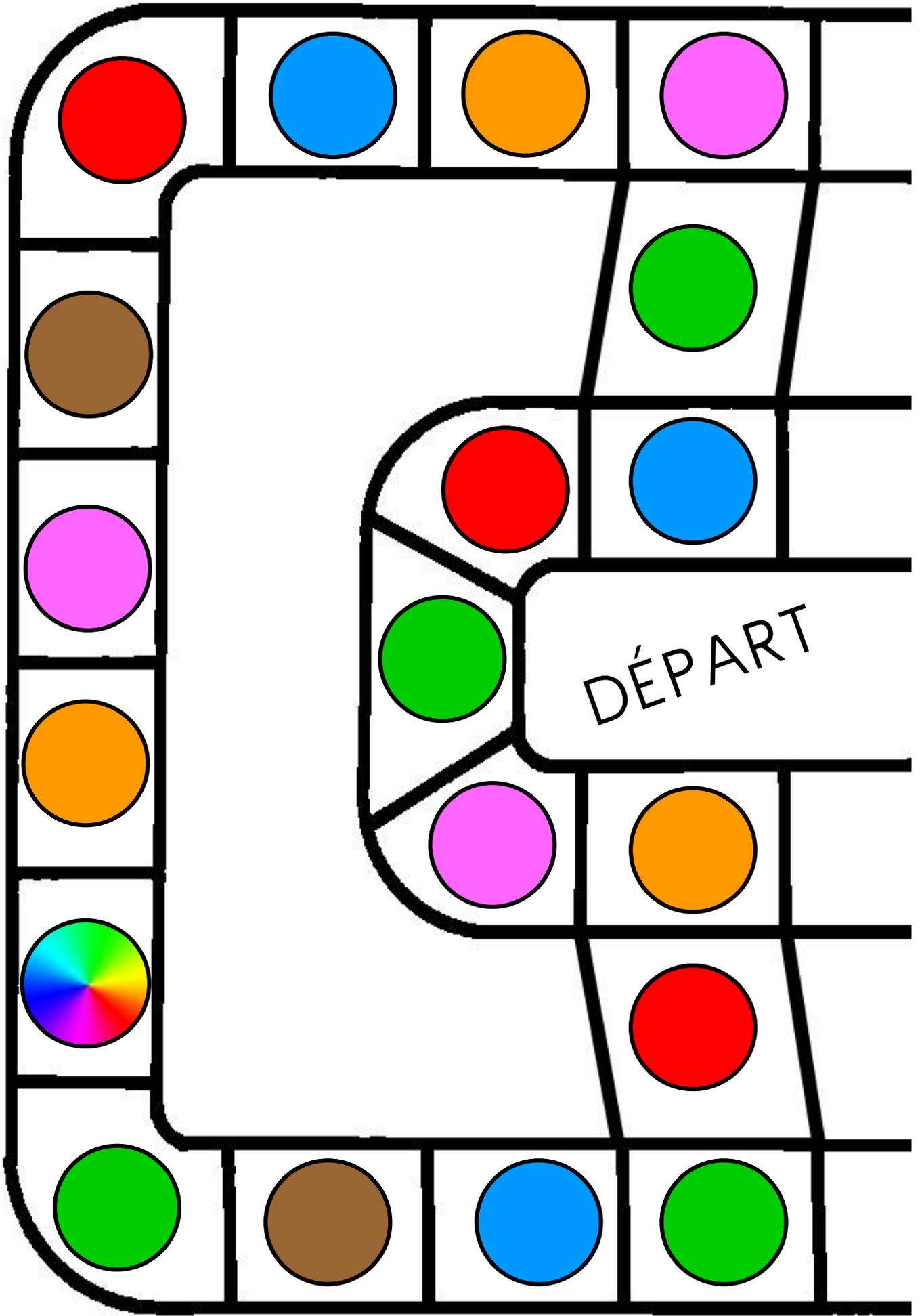


DÉPART

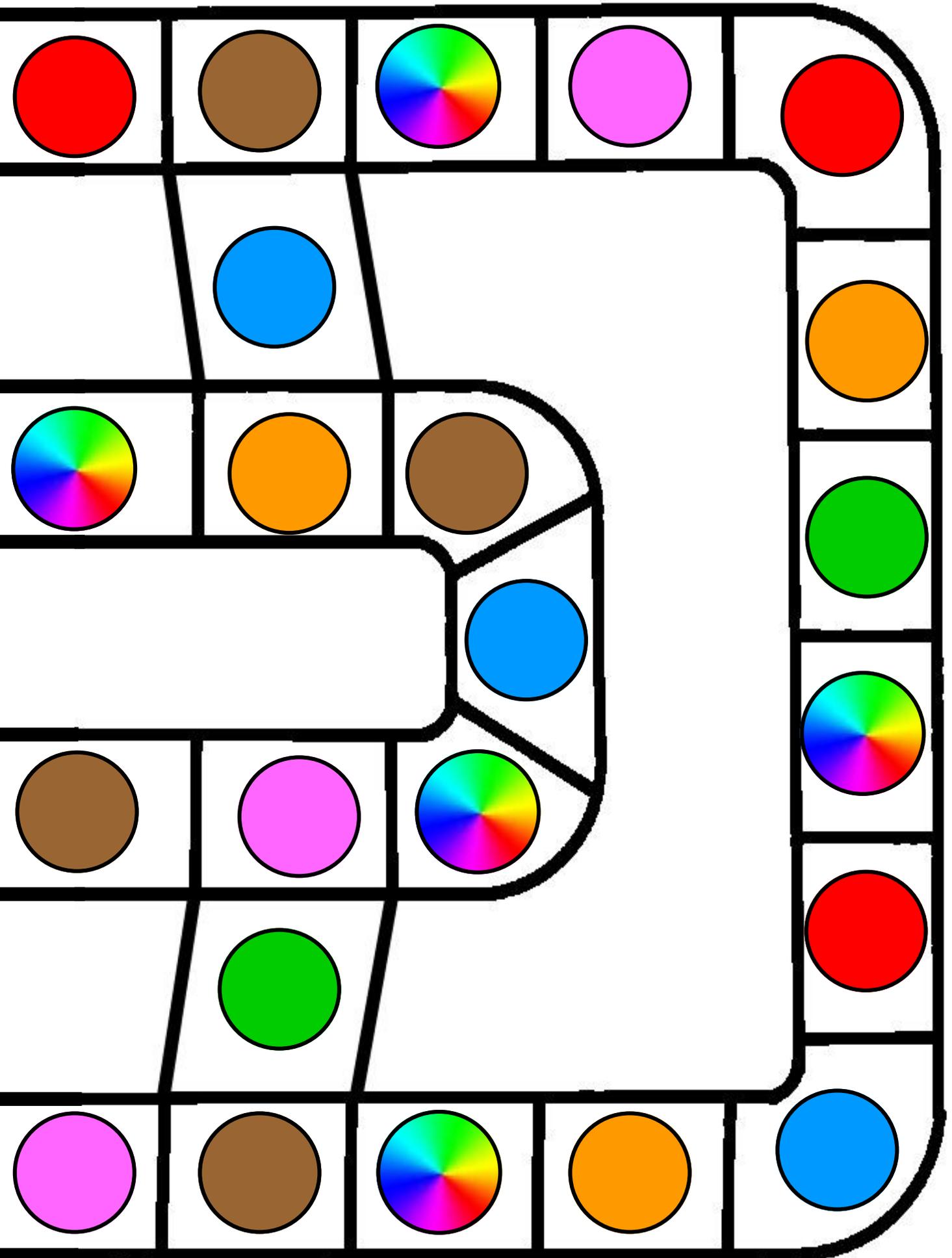


COLLER ICI

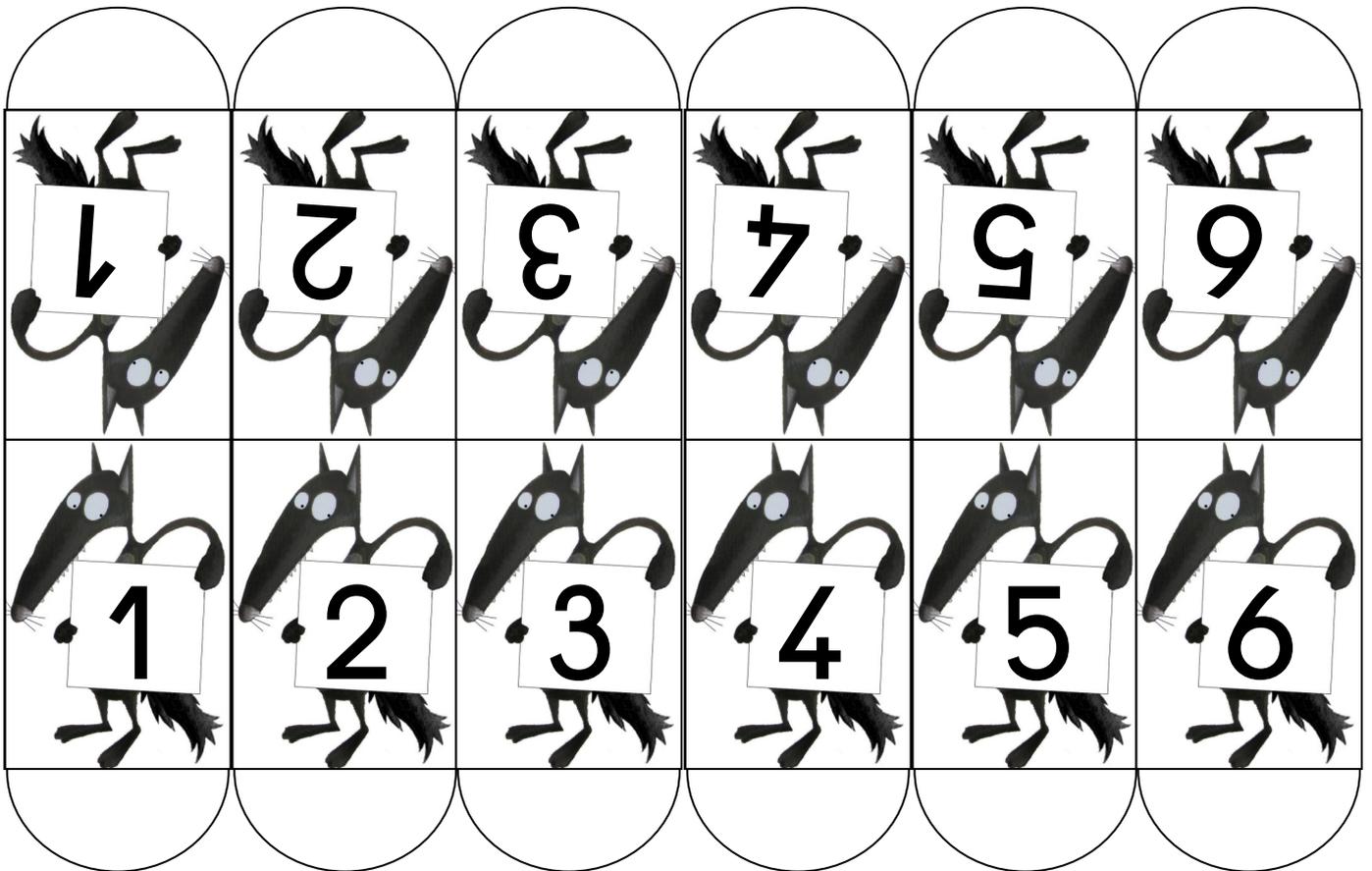
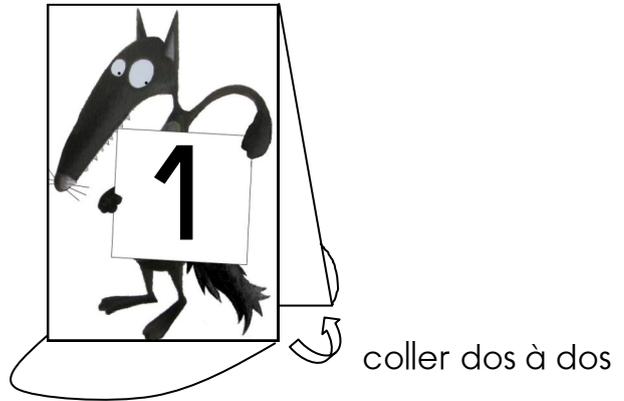




COLLER ICI



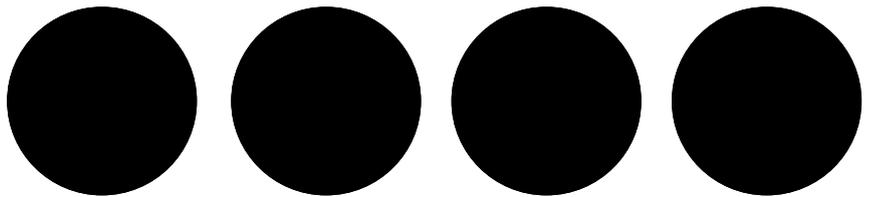
Pions à découper et à plier en deux.



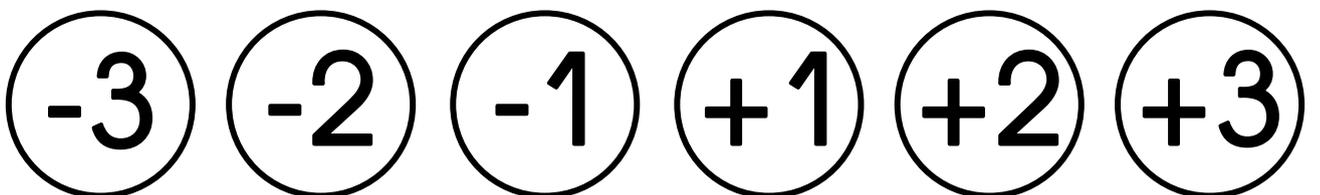
Cases malus / bonus :

à découper et à coller sur les plateaux de jeu si on souhaite corser le jeu.

Si on tombe sur une case noire,
on perd tous ses jetons et on
repart à zéro !



En tombant sur une de ces cases, on peut perdre ou gagner des jetons :



Jetons à imprimer, éventuellement plastifier et à placer dans un « pot » commun.

