

L'arbre des chaudoudoux

COMPETENCES TRAVAILLEES :

Vivre ensemble

- Participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer, partager, s'entraider.
- Prendre en compte et accepter les règles d'un jeu simple, accepter notamment le résultat du dé et du tirage.

Numération, repérage dans l'espace

- Lire les constellations du dé (de 1 à 6).
- Avancer d'un nombre de cases donné sur un plateau de jeu.

DEROULEMENT DU JEU :

Le pion chaudoudoux doit retrouver ses amis dans l'arbre des Chaudoudoux. Mais la sorcière Belzépha veut l'en empêcher !

Chaque joueur pioche une étiquette dans le sac à chaudoudoux. S'il pioche un chaudoudoux il lance le dé et avance du nombre de cases correspondant sur le plateau.

S'il pioche un froid-piquant  , il place un morceau de la sorcière sur le plateau.

Les joueurs gagnent si le chaudoudoux atteint l'arbre avant que le puzzle sorcière soit reconstitué.



MATERIEL :

A imprimer :

- le plateau de jeu
- les étiquettes chaudoudoux et froids-piquants à piocher
- le puzzle « sorcière »

A ajouter :

- un dé
- une petite pochette en tissu (ou une boîte) pour les étiquettes chaudoudoux et froids-piquants
- un pion Chaudoudoux (pompon en laine ou autre).

INSTALLATION DU JEU :

Mettre les étiquettes chaudoudoux et froids-piquants dans le sachet et les morceaux du puzzle sorcière à côté du plateau de jeu. Positionner le pion chaudoudoux sur la première case.