

Le Père Noël et le vilain lutin

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 l'action déterminée par les cases du plateau.

Numération

- Lire les constellations du dé (de 1 à 3).
- Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 3.
- Avancer d'un nombre de cases donné sur un plateau de jeu.
- Réaliser des collections d'objets (de 3 à 5).
- visualiser les décompositions des nombres (de 3 à 5).

De 2 à 6 joueurs

durée de la partie : environ 15 min

DEROULEMENT DU JEU :

Le vilain lutin de Noël veut dérober tous les jouets de Noël et empêcher le Père Noël de distribuer les cadeaux. Les joueurs vont donc s'unir pour que chacun reçoive ses cadeaux avant qu'ils rejoignent l'arrivée.

Chaque joueur reçoit une planche de jeu et pose son pion sur la case départ. On choisit le nombre de cadeaux que chaque joueur devra réunir sur sa planche (entre 3 et 5 cadeaux). Plus le nombre de cadeaux est important, plus il est difficile de gagner la partie.

Le premier joueur lance le dé et avance sur le plateau en fonction du nombre indiqué. Il effectue l'action correspondant à la case sur laquelle il se trouve :



Le joueur pose un cadeau sur sa planche.



Le joueur pose un cadeau sur la planche d'un autre joueur.



Le joueur enlève un cadeau sur une planche (la sienne ou celle d'un autre joueur).

Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer.

Pour remporter la partie, chaque joueur doit avoir complété sa carte avec le nombre de cadeaux déterminé au départ lorsqu'il termine le parcours sur le plateau de jeu et atteint le Père Noël et le lutin. Lorsqu'un joueur a terminé, il ne joue plus et attend que tous les autres joueurs atteignent l'arrivée.

Les joueurs gagnent si tous les joueurs atteignent l'arrivée avec le nombre de cadeaux demandé sur leur planche. (Ils peuvent avoir plus de cadeaux mais pas moins).

Dans le cas contraire, c'est le vilain lutin qui gagne.

La partie se termine quand tous les joueurs ont atteint l'arrivée ou quand un joueur termine le parcours avec un nombre de cadeaux inférieur à celui demandé.

On peut aussi jouer les uns contre les autres. Dans ce cas, l'objectif sera d'avoir le maximum de cadeaux sur sa planche.

MATERIEL :

A imprimer :

- le plateau de jeu
- les planches de jeu individuelles
- les cadeaux
- le dé (Vous pouvez aussi transformer un dé classique en collant une gommette sur les faces 4, 5 et 6 et en y notant les nombres 1, 2 et 3).

A ajouter :

- un pion par joueur

INSTALLATION DU JEU :

Distribuer une planche à chaque joueur. Installer le plateau de jeu au centre. Positionner les pions sur la case départ. Positionner les cadeaux à côté du plateau.

