

# LE POMMIER DE NATCHAN

## 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. Associer une action au résultat donné par le dé.

### Numération

- Produire une collection de même cardinal qu'une autre (de 1 à 3).
- Dénombrer les quantités jusqu'à 3.

## DEROULEMENT DU JEU :

Natchan, la petite fille, doit monter dans son arbre cabane pour cueillir une pomme.

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et effectue l'action indiquée. S'il tombe sur la case « Natchan », il avance le pion Natchan d'une marche sur le tronc de l'arbre. S'il tombe sur les cases « pommes », il enlève du pommier autant de pommes que le dé indique.

« Le pommier de Natchan » est un jeu coopératif, tout le monde gagne ou perd ensemble. Les joueurs gagnent s'il reste au moins une pomme quand Natchan atteint la plateforme de la cabane. Si toutes les pommes tombent avant, les joueurs perdent la partie.

## MATERIEL :

- le plateau de jeu (page 2)
- le dé à fabriquer (page 3)
- les pommes et le pion « Natchan » à découper (page 3).

## INSTALLATION DU JEU :

Déposer Natchan en bas de l'arbre. Disposez les pommes dans l'arbre.





