



MAISON DE
CHAPERONS

DEPART



LE COURSE AUX GALETTES DES CHAPERONS

(Réalisé par les MS de l'école de Taponas)

DECOUVERTE DU MONDE

Approcher des quantités et des nombres

- Dénombrer une quantité en utilisant des nombres connus
 - Dénombrer les galettes dans les cases du plateau
 - Dénombrer le nombre de galettes en fin de partie dans son panier
- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée ou leur représentation constellation
- Avancer sur le plateau d'autant de cases que le dé l'indique (constellation, chiffre)
- savoir se déplacer sur un plateau de jeu

VIVRE ENSEMBLE

- attendre son tour
- accepter de perdre

LA COURSE AUX GAULETTES DES CHAPERONS

Petite section

(Réalisé par les MS de l'école de Taponas)

Matériel :

- 1 plateau PS à assembler (photo jointe)
- 1 série de 6 pions (bleu, vert, jaune, rouge, orange, violet)
- 1 dé jusqu'à 3 (PS),

Nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs

But du jeu : Partir de la maison des chaperons et se rendre dans la maison de la grand-mère en ramassant des galettes sur le chemin. Le gagnant est le joueur qui a ramassé le plus de galettes dans son panier.

Règle du jeu des PS

Avant de jouer, il faut préparer le matériel : chaque joueur prend un panier et un pion de la même couleur.

Chaque joueur pose son pion sur la case départ (= maison des chaperons).

Les joueurs jouent chacun leur tour.

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre indiqué sur le dé.

Il ramasse le nombre de galettes dessinées dans la case (0 à 3) et les pose dans son panier.

Puis c'est au joueur suivant.

La partie est finie quand tous les joueurs sont arrivés dans la maison de la grand-mère.

L'enfant qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin du parcours.



LA COURSE AUX GAULETTES DES CHAPERONS

Moyenne section

(Réalisé par les MS de l'école de Taponas)

Matériel :

1 plateau MS à assembler
3 séries de 6 pions (bleu, vert, jaune, rouge, orange, violet)
1 dé jusqu'à 6
et en complément 1 dé de 1 à 6 avec les chiffres écrits (fin MS)

Nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs

But du jeu : Partir de la maison des chaperons et se rendre dans la maison de la grand-mère en ramassant des galettes sur le chemin. Le gagnant est le joueur qui a ramassé le plus de galettes dans son panier.

Règle du jeu des MS :

(C'est la même règle que pour les petits mais le chemin est plus long et les enfants jouent avec un dé de 1 à 6)

Avant de jouer, il faut préparer le matériel : chaque joueur prend un panier et un pion de la même couleur.

Chaque joueur pose son pion sur la case départ (= maison des chaperons).

Les joueurs jouent chacun leur tour.

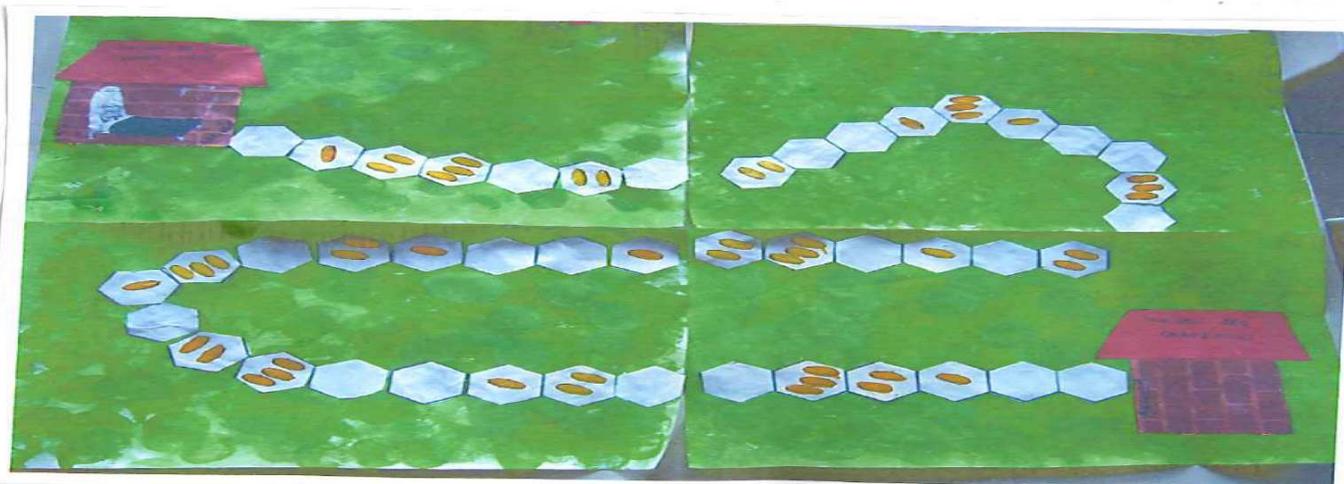
Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre indiqué sur le dé.

Il ramasse le nombre de galettes dessinées dans la case (0 à 3) et les pose dans son panier.

Puis c'est au joueur suivant.

La partie est finie quand tous les joueurs sont arrivés dans la maison de la grand-mère.

L'enfant qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin du parcours.



LA COURSE AUX GAULETTES DES CHAPERONS

Grande section

(Réalisé par les MS de l'école de Taponas)

Matériel :

1 plateau GS à assembler
3 séries de 6 pions (bleu, vert, jaune, rouge, orange, violet)
1 dé jusqu'à 6 (et en complément 1 dé de 1 à 6 avec les chiffres écrits)
Des cartes loups et chaperon rouge pour la règle n°3

Règles du jeu des GS :

Règle 1 : ajouter des galettes de son panier

(C'est la même règle que pour les PS et MS mais le chemin est plus long et les enfants jouent avec un dé de 1 à 6 (constellation ou chiffre)

Avant de jouer, il faut préparer le matériel : chaque joueur prend un panier et un pion de la même couleur.

Chaque joueur pose son pion sur la case départ (= maison des chaperons).

Les joueurs jouent chacun leur tour.

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre indiqué sur le dé.

Il ramasse le nombre de galettes dessinées dans la case (0 à 3) et les pose dans son panier.

Puis c'est au joueur suivant.

La partie est finie quand tous les joueurs sont arrivés dans la maison de la grand-mère.

L'enfant qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin du parcours.

Règle 2 : retirer des galettes de son panier

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 galettes.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué sur le dé.

Lorsqu'il s'arrête sur une case « galette » il retire de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case.

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison de la grand-mère.

L'enfant qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin du parcours.

Règle 3 : ajouter ou retirer des galettes de son panier

Découvrir les cartes **LOUP** et **Petit Chaperon Rouge** : les cartes « chaperons » permettent d'ajouter dans son panier le nombre de galettes dessinées dans la case; les cartes « loups » indiquent qu'il faut retirer le nombre de galette dessinées dans la case.

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 galettes.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé : il avance son pion en fonction du nombre indiqué sur le dé, puis il tire une carte : si c'est une carte **LOUP**, il retire de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case. Si c'est une carte **Petit Chaperon Rouge**, il ajoute de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case.

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison de la grand-mère.

L'enfant qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin du parcours.

