



# Pitou et le Roi des Dragons

Pitou veut devenir Roi mais pour cela  
il doit aller chercher une couronne,  
un bâton et un manteau de roi qui sont  
gardés dans le château du Roi des Dragons.  
A vous de jouer....




# Pitou et le roi des dragons

Jeu coopératif

Règle du jeu pour les **Petites Section**  
(cartes avec ces couronnes au dos)

## Que trouve-t-on dans la boîte ?

- Un plateau de jeu
- Des figurines de Pitou (4 couleurs différentes)
- Trois paquets de cartes avec des couronnes au dos. Un paquet différent pour chaque niveau. Petites sections : 
- Un paquet de cartes avec des morceaux de dragons (à poser sur l'emplacement dragon)
- Des objets précieux (un manteau de roi, une couronne et un bâton de roi, des pièces d'or). Ceux-ci sont équipés d'un velcro pour pouvoir les attacher dans le dos des Pitous quand ceux-ci devront les ramener au coffre.

**But du jeu :** Atteindre le château et ramener 3 objets qui s'y trouvent pour les déposer dans le coffre aux trésors (le manteau, le bâton et la couronne de roi, les pièces d'or étant un bonus afin que le joueur qui arrive en dernier puisse aussi rapporter sa phase I), avant que le roi des dragons ne se réveille.



## Grille de présentation des jeux

TYPE DE JEU :		<b>Jeu coopératif</b>
Des jeux : un tout petit peu comme « le verger », mais plus complexe.		
Quelles notions et quelles compétences mathématiques ces jeux mettent-ils en œuvre ?		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Savoir se déplacer sur un chemin</li><li>- Dénombrer et reconnaître les constellations jusqu'à 3 (petits), jusqu'à 6 (moyens), jusqu'à 9 (grands)</li><li>- Reconnaître les constellations jusqu'à 3 (moyens), les chiffres et les constellations jusqu'à 9 (grands)</li><li>- Le signe + et - pour les grands</li><li>- La notion de « avancer » et « reculer » pour les moyens.</li></ul>		
NOM DU JEU :		<b>Pitou et le Roi des Dragons</b>
Description du matériel :	<ul style="list-style-type: none"><li>- 1 plateau de jeu</li><li>- 4 pions « Pitou »</li><li>- 4 jetons « trésors »</li><li>- 3 paquets de cartes (1 par niveau, couronnes au dos différentes)</li><li>- 1 paquet de cartes « puzzle Roi des Dragons »</li><li>- 3 règles du jeu (1 par niveau)</li></ul>	Niveau : TPS □ PSx MSx GSx Nombre de joueurs : 3 ou 4 Durée : 20 ou 30 minutes ?
But du jeu : Ramener au moins 3 objets (le manteau de roi, la couronne de roi et le bâton de roi) au coffre avant le réveil du Roi des Dragons. (Le dernier objet, ce sont des pièces d'or, un bonus pour que le joueur qui arrive en dernier puisse aussi en rapporter un !)		
Avant de commencer :		
<ul style="list-style-type: none"><li>- On déplie le jeu</li><li>- On pose les cartes avec couronnes sur l'emplacement « couronnes », les cartes « puzzle de dragon » sur l'emplacement « dragon »</li><li>- Les pions « Pitou » sont placés sur la case « départ »</li><li>- Les 4 jetons « objets » sont placés dans le château.</li></ul>		
Déroulement du jeu : A tour de rôle, chaque joueur tire une carte dans le paquet retourné, disposé au milieu du jeu. Une fois le paquet terminé, on peut le retourner de nouveau et continuer à piocher des cartes. Lorsque l'on atteint le château, on a le droit d'emmener un objet sur son dos, pour le conduire au coffre. Quand on a ramené un objet, on peut se remettre sur la case départ et continuer à jouer .		

Fin du jeu : - Quand 3 ou 4 objets sont en sécurité dans le coffre aux trésors, l'équipe des Pitous a gagné.  
 - Quand le Roi des Dragons est réveillé (puzzle reconstitué), l'équipe des « Pitous » a perdu.

Observations\* : On joue « en boucle ». Quand on a déposé un objet au coffre, on a le droit de se remettre sur la case départ et de continuer de jouer jusqu'à la fin du jeu.

Pré-requis (difficultés hypothétiques) et pistes de travail éventuelles :

- Se déplacer sur des cases
- Connaître le sens du déplacement
- Savoir commencer à compter sur la case qui vient et non celle où on est
- Connaître les notions de « passer son tour », « rejouer », « revenir au départ ».

**AVOIR DEJA FAIT DES JEUX AUPARAVANT**

Peut-on prévoir une ou plusieurs variables didactiques ?

Section <b>PS</b>	Section <b>MS</b>	Section <b>GS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- on compte jusqu'à 3</li> <li>- cartes « méchants » : on passe son tour</li> <li>- cartes « amis de Pitou » : on rejoue</li> <li>- carte « Violette la chouette » : on retire une pièce du puzzle du dragon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- on compte jusqu'à 6</li> <li>- cartes « méchants » : on recule</li> <li>- cartes « amis de Pitou » : on rejoue</li> <li>carte « Violette la chouette » : on retire une pièce du puzzle du dragon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- on compte jusqu'à 9 (constellations, chiffres et dénombrement)</li> <li>- cartes « méchants » : Apparition du signe « - » et on recule</li> <li>- cartes « amis de Pitou » : signe « + » et on rejoue</li> <li>carte « feu » : on est grillé par le dragon, on retourne à son point de départ (case départ ou château).</li> </ul>

\* Chaque utilisateur pourra indiquer ses observations (matériel, variantes, variables autres, autre jeu similaire...)