



JEU DE COOPERATION, tous les joueurs gagnent ou perdent

Découverte du monde : se repérer dans l'espace

- s'approprier les différents éléments d'un jeu
- s'approprier l'espace d'un jeu : se déplacer sur une piste de case en case
- jouer à tour de rôle

LES CHEVALIERS ET LE DRAGON (niveau 1)

Description du matériel :

- Une planche de jeu
- 4 chevaliers
- Un dé avec une face rouge , une face verte , une face jaune , une face bleue, une face marron et une face orange.
- Un dé avec les chiffres de 1 à 3 ou un dé avec constellations de 1 à 3
- Une planche dragon
- 8 cartes puzzles du dragon

Niveau : TPS PS MS GS

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 minutes

But du jeu :

Les 4 chevaliers doivent vite rentrer au château pour protéger le roi et la reine.

Avant de commencer :

Les chevaliers sont placés à l'extrémité de leurs chemins.

Déroulement du jeu :

Un enfant lance le dé.

Si le dé indique la couleur d'un chevalier , ce chevalier avance d'une case.

Si le dé est marron ou orange , le joueur relance le dé.

Fin du jeu : tous les chevaliers sont rentrés au château.

JEU DE COOPERATION, tous les joueurs gagnent ou perdent

Découverte du monde :se repérer dans l'espace

- s'approprier les différents éléments d'un jeu
- s'approprier l'espace d'un jeu : se déplacer sur une piste de case en case
- jouer à tour de rôle

Découverte du monde :approcher les quantités et les nombres

- reconnaître globalement et exprimer les petites quantités

LES CHEVALIERS ET LE DRAGON (niveau 2)

Description du matériel :

- Une planche de jeu
- 4 chevaliers
- Un dé avec une face rouge , une face verte , une face jaune , une face bleue, une face marron et une face orange.
- Un dé avec les chiffres de 1 à 3 ou un dé avec constellations de 1 à 3
- Une planche dragon
- 8 cartes puzzles du dragon

Niveau : TPS PS MS GS

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 minutes

But du jeu :

Les 4 chevaliers doivent vite protéger le roi et la reine du château avant que le dragon ne se réveille .

Avant de commencer :

Les chevaliers sont placés à l'extrémité de leur chemin , le dragon est matérialisé par la carte du dragon qui dort.

Déroulement du jeu :

Un enfant lance le dé de couleur puis le dé des constellations (de une à trois)

Si le dé indique la couleur marron : il faut prendre une carte puzzle pour recouvrir le dragon.

Si le dé indique la couleur d'un chevalier , ce chevalier avance du nombre de cases indiquées par le dé des constellations.

Si le dé est orange, le joueur passe son tour.

Fin du jeu :

Tous les joueurs ont gagné si les quatre chevaliers sont entrés dans le château avant que le dragon ne se réveille.

JEU DE COOPERATION, tous les joueurs gagnent ou perdent

Découverte du monde :se repérer dans l'espace

- s'approprier les différents éléments d'un jeu
- s'approprier l'espace d'un jeu : se déplacer sur une piste de case en case
- jouer à tour de rôle

Découverte du monde :approcher les quantités et les nombres

- reconnaître globalement et exprimer les petites quantités
- anticiper les déplacements possibles et développer une stratégie

LES CHEVALIERS ET LE DRAGON (niveau 3)

Description du matériel :

- Une planche de jeu
- 4 chevaliers
- Un dé avec une face rouge , une face verte , une face jaune , une face bleue, une face marron et une face orange.
- Un dé avec les chiffres de 1 à 3 ou un dé avec constellations de 1 à 3
- Une planche dragon
- 8 cartes puzzles du dragon

Niveau : TPS □ PS ■ MS ■ GS ■

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 minutes

But du jeu :

Les 4 chevaliers doivent vite protéger le roi et la reine du château avant que le dragon ne se réveille .

Avant de commencer :

Les chevaliers sont placés à l'extrémité de leur chemin , le dragon est matérialisé par la carte du dragon qui dort.

Déroulement du jeu :

Un enfant lance le dé de couleur puis le dé des constellations (de une à trois) ou le dé avec les chiffres (de 1 à 3) .

Si le dé indique la couleur marron : il faut prendre une carte puzzle pour recouvrir le dragon.

Si le dé indique la couleur d'un chevalier , ce chevalier avance du nombre de cases indiquées par le dé des constellations.

Si le dé est orange, le joueur passe son tour.

Si le chevalier arrive sur une case piège gommette noire (la prison) :Il recule de 3 cases .

Si le chevalier arrive sur une case bonus gommette étoile (le pont) : Il avance de 3 cases .

Variante avec stratégie : le joueur après avoir lancé les dés peut passer son tour .

Fin du jeu :

Tous les joueurs ont gagné si les quatre chevaliers sont entrés dans le château avant que le dragon ne se réveille.