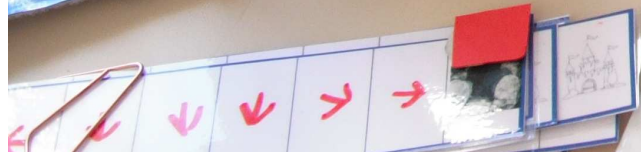


# LA FORET DES DRAGONS



**TYPE DE JEU :** Jeu de société coopératif- repérage dans l'espace.

**Quelles notions et quelles compétences mathématiques ces jeux mettent-ils en œuvre ?** Suivre un chemin et déplacement sur quadrillage avec un parcours fléché.

NOM DU JEU : **LA FORÊT AUX DRAGONS**

**Description du matériel :**

**PS / MS/GS :** un plateau avec quadrillage (=forêt)

Décor : un château

Figurine : un chevalier / 4 gardes / 4 dragons.

Des cartes = PS : cartes chemin/ des gardes / des dragons. MS-GS : carte flèche/ des gardes/ des dragons et un sac.

Des bandeaux= parcours fléchés et 1 pastille collante.



Niveau : TPS  PS  MS  GS

Nombre de joueurs : jusqu'à 6 ( possibilité +).

Durée : variable selon les parties ( environ 10 mn)

**But du jeu :**

**PS :** Tous les joueurs ensemble aident le chevalier à rejoindre son château en le protégeant des dragons à l'aide des gardes. Se déplacer de case en case. Poser et orienter ses cartes pour réaliser un chemin continu.

**MS :** Tous les joueurs ensemble aident le chevalier à rejoindre son château en le protégeant des dragons à l'aide des gardes. Se déplacer de case en case. Utiliser des flèches dans un quadrillage pour réaliser un chemin continu.

**GS :** Tous les joueurs ensemble aident le chevalier à rejoindre son château en le protégeant des dragons à l'aide des gardes.

- Suivre une carte parcours fléché (bandeau).  . Se déplacer de case en case .En respectant le sens de la flèche.

**Avant de commencer :** PS/ MS/ GS Installer les entrées ( pont, rivière, grotte) et le château à leur emplacement . Expliquer la signification des cartes. Préparer les figurines (gardes/dragons/chevalier) à côté du plateau.



**PS :** Prendre les cartes chemins, gardes et dragons et les mettre dans le sac.

**MS :** Prendre les cartes flèche, gardes, dragons et les mettre dans le sac.

**GS :** Prendre les cartes flèche, gardes, dragons et les mettre dans le sac et en plus prendre un bandeau (= parcours fléché).



**Déroulement du jeu**

**PS :** Choisir une entrée (grotte/riivière/pont) et mettre le chevalier sur ce départ. Chaque joueur pioche une carte à son tour.

- Si chemin, à partir du départ j'installe ma carte dans une case de façon à faire avancer mon chevalier en direction du château. Je poursuis le chemin déjà commencé. Je ne saute pas de case.

- Si garde : je prends une figurine correspondante et je la mets devant le château. Si un dragon est déjà en place, il est éliminé.

- Si dragon : je prends une figurine correspondante et je la mets devant le château et je n'avance pas. Si un garde est déjà en place, il est éliminé

**MS :** Choisir une entrée (grotte/riivière/pont) et mettre le chevalier sur ce départ. Chaque joueur pioche une carte à son tour.

- Si flèche: à partir du départ j'installe les flèches de case en case ( verticalement ou horizontalement) en direction du château et j'avance mon chevalier.

- Si garde : je prends une figurine correspondante et je la mets devant le château et je peux avancer. Si un dragon est déjà en place, il est éliminé.

- Si dragon : je prends une figurine correspondante et je la mets devant le château et je n'avance pas. Si un garde est déjà en place, il est éliminé

**GS :** Prendre un bandeau qui donne le départ du chevalier (grotte/riivière/pont). Chaque joueur pioche une carte à son tour.

- Si flèche, j'avance le chevalier comme indiqué sur le bandeau et dans le même ordre.

- Si garde : je prends une figurine correspondante et je la mets devant le château et je peux avancer. Si un dragon est déjà en place, il est éliminé.

- Si dragon : je prends une figurine correspondante et je la mets devant le château et je n'avance pas. Si un garde est déjà en place, il est éliminé.

Mettre un enfant qui fait suivre le pion sur le bandeau pour toujours savoir où on en est dans le parcours.

**Attention** mettre le chevalier dans la case indiquée par la flèche puis l'orienter pour l'étape suivante.

**Fin du jeu :** PS/MS/GS : Le chevalier est arrivé au château avant d'être bloqué par les 4 dragons.

S'il y a 4 dragons , le chevalier ne rentre pas au château.

GS : A décider ensemble : pour les grands on peut décider de bloquer le chevalier s'il y a plus de dragons que de gardes.

**Observations :** Pour une première approche, les MS peuvent jouer avec les règles des PS .

Et les GS avec les règles des MS. Quand le jeu est maîtrisé, jouer avec le niveau adapté.

Pour les MS et GS, il est possible de poser la carte flèche directement sur le plateau pour l'orienter comme il faut et de faire suivre le chevalier.

**Pré-requis :** PS : avoir travaillé sur les chemins

MS : Avoir travaillé sur les chemins et savoir se déplacer dans un quadrillage. Orienter une flèche .

GS : Avoir travaillé sur les chemins et savoir se déplacer dans un quadrillage. Orienter une flèche .

### Matériel

- Le château



- Le plateau



- Les gardes



- Les dragons



- Les cartes PS



- Les cartes MS – GS



- Un bandeau GS



### Installation de départ

