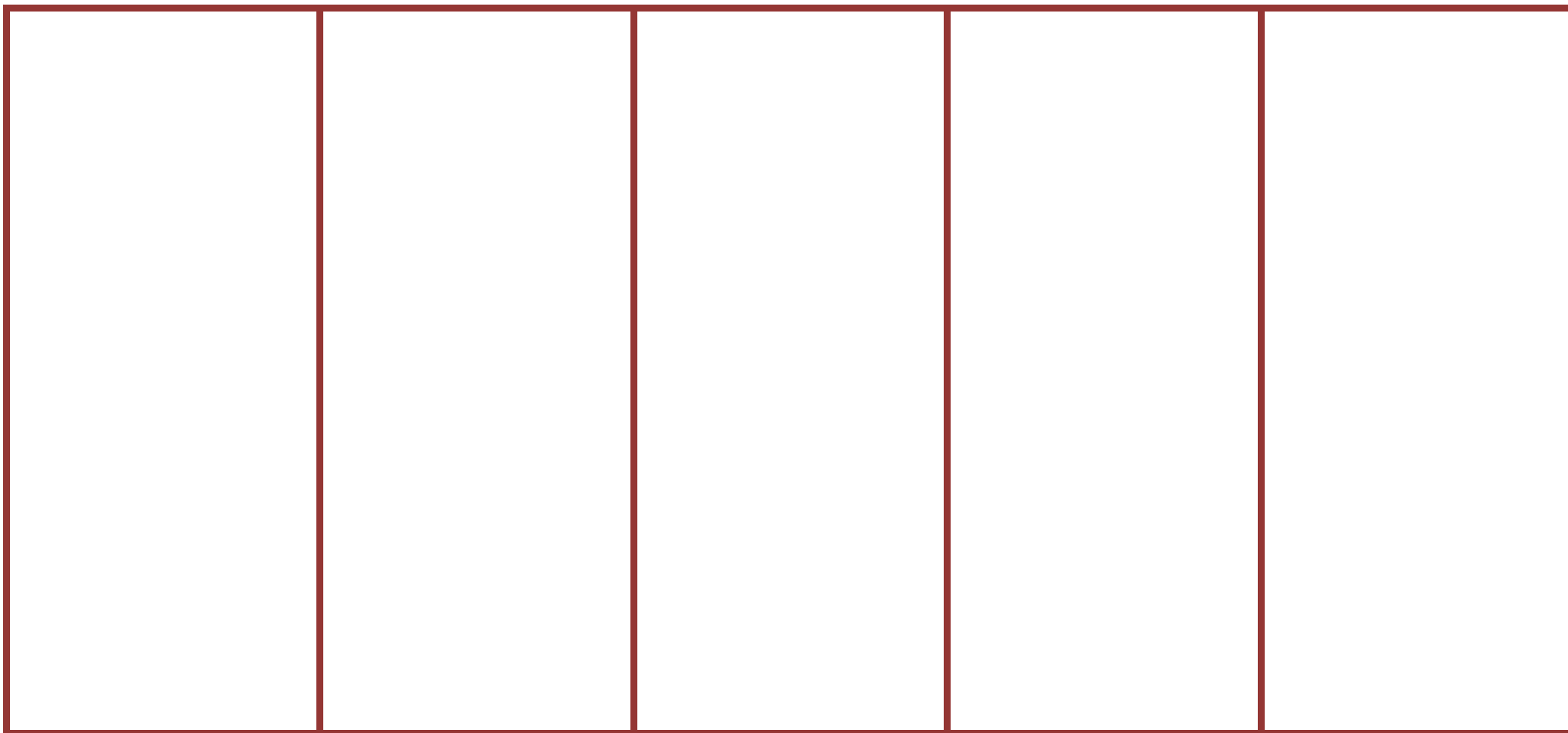


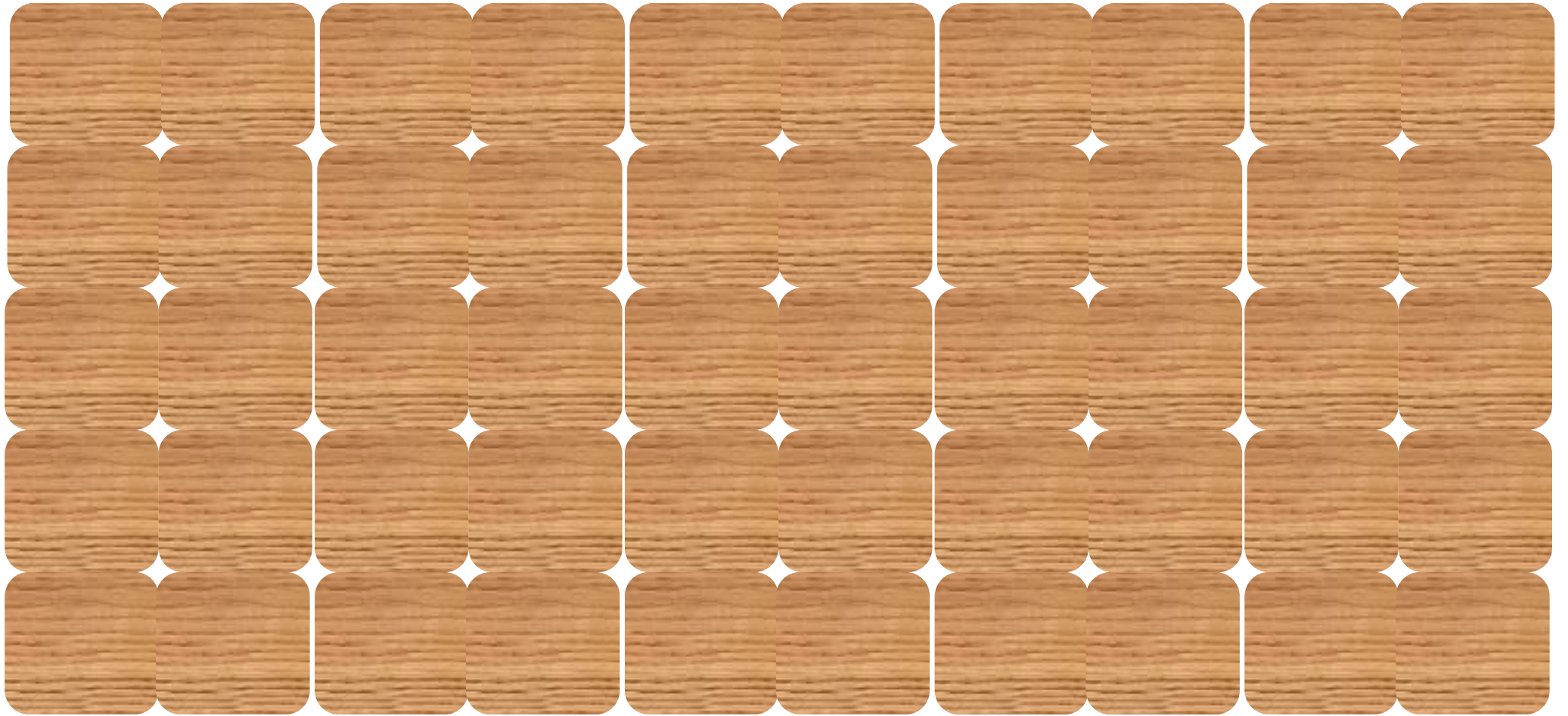
Le mur en briques

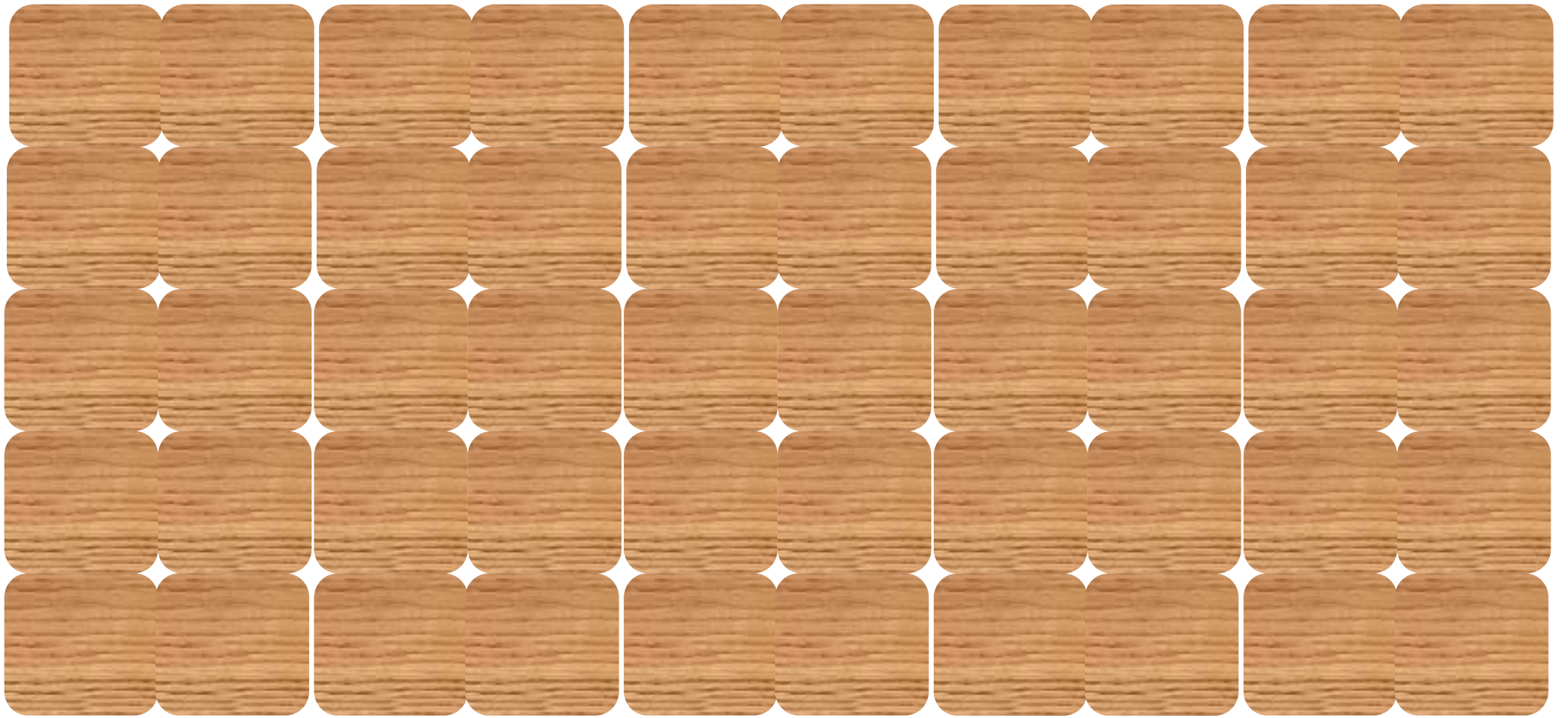


Le mur (suite)

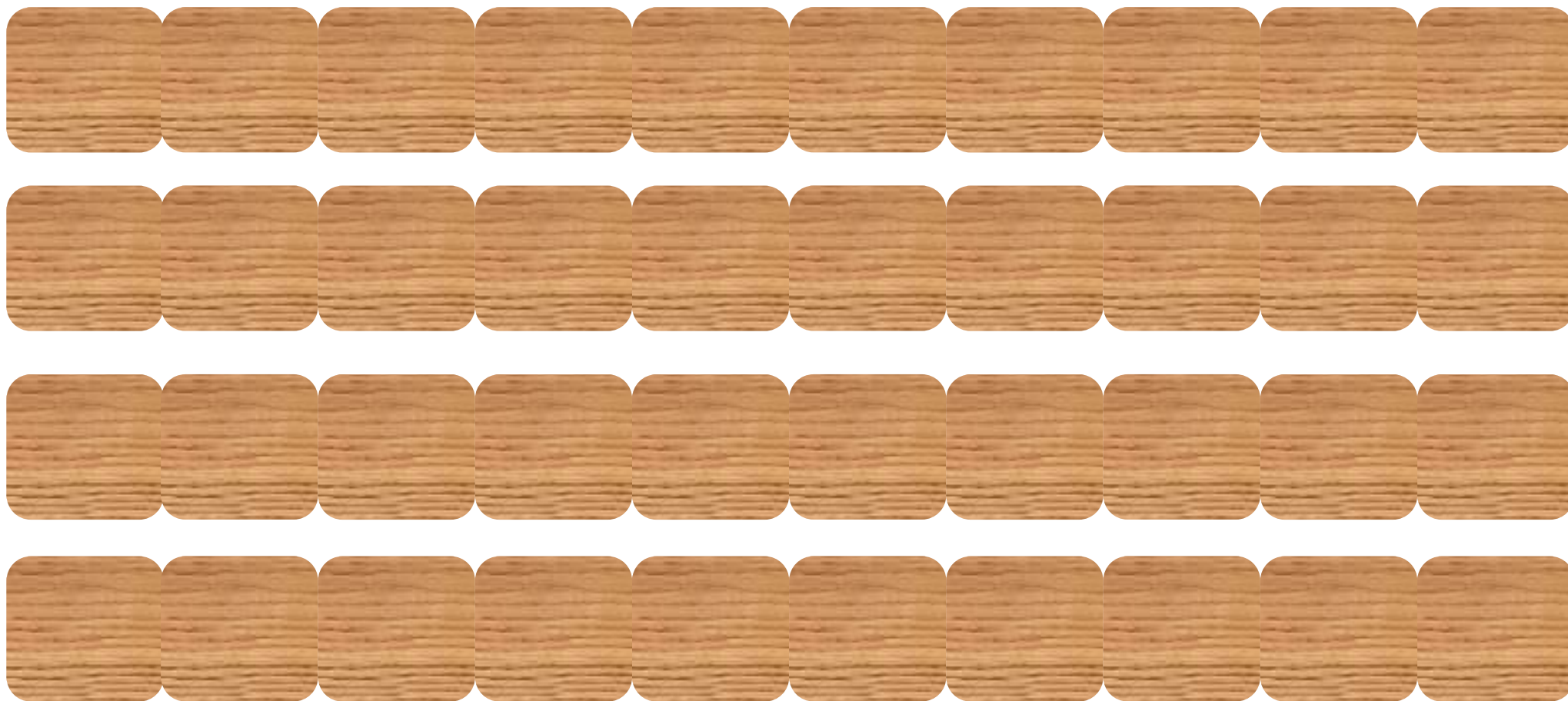
--	--	--	--	--

Les plaques





Les briques



Notice de montage

Matériel nécessaire :

- du papier cartonné blanc 160g
- une paire de ciseaux
- de la colle
- du ruban adhésif
- 1 boîte pour ranger le trésor

Composition

- un plateau : pages 1 à 4
- 1 dé page 5
- 4 pions-cochons : page 5
- une carte des consignes (avec le code des couleurs) : page 5
- un mur à reconstituer pages 6 et 7
- 5 plaques de 10 briques pages 8 et 9
- 40 briques page 10

Réalisation

Imprimer les pages 1 à 10 sur du papier cartonné (type bristol uni). *Attention ! les plaques de 10 briques des pages 8 et 9 sont en quantité suffisante pour 1 seul joueur. Il conviendra donc d'augmenter le nombre d'impression de ces pages selon le nombre de joueurs.*

Découper les pions, les plaques de 10 briques, les briques (40), le dé et la carte des consignes.

Montage :

➤ **Le plateau :**

Couper l'excédent de papier des pages 1, 2 et 4 (sur les pointillés).

Encoller la marge blanche droite de la page 1 et venir y positionner la page 2 de manière à les assembler. Faire de même avec les pages 3 et 4.

Encoller la marge haute des pages 3 et 4 et venir y positionner les pages 1 et 2 assemblées.

➤ **les pions :**

Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier, endroit contre endroit, à environ 1 cm du bas, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.

➤ **Le mur :**

Découper tout autour du trait de couleur de la page 6, en laissant la marge blanche droite. Découper tout autour du trait de couleur de la page 7. Positionner la page 7 sur la marge blanche de la page 6.

➤ **Le dé :**

Après découpage, replier les languettes vers l'intérieur, puis les encoller. Plier, sur les traits, envers contre envers. Reconstituer le dé en collant les languettes sur les faces opposées puis renforcer toutes les arêtes avec du ruban adhésif.

Règle du jeu

Compétences travaillées :

- Compréhension du système numérique.
- Travail sur la dizaine.
- Situations de groupements puis d'échanges (avec la quantité toujours visible)
- Introduction à l'addition et à la soustraction avec retenue.

Nombre de joueurs : 2 à 4

But du jeu :

Il s'agit d'être le premier à avoir 100 briques pour construire un mur autour de la maison des trois petits cochons.

Attention ! le loup rôde, souffle sur le mur et fait parfois tomber des briques.

Déroulement :

Chaque joueur choisit un pion-cochon et se place sur la case départ. Les joueurs se déplacent, à tour de rôle, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence : il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. La couleur de la case atteinte indique le nombre de briques à prendre ou à rendre :

- case orange : 5 briques
- case verte : 6 briques
- case bleue : 7 briques

La présence du loup sur la **face 2** indique qu'il va falloir **rendre** des briques. Le joueur devra alors, si nécessaire, échanger une de ses plaques pour rendre les briques...

Dès qu'un joueur possède 10 briques, il doit les échanger contre une plaque de 10. Les briques restent visibles sur les plaques : si l'enfant n'est pas encore prêt à compter de 10 en 10, il peut tout de même retrouver le nombre de briques, en les dénombrant une à une.

Le premier joueur à posséder 10 plaques les place sur le mur. Il a alors gagné.

Cases particulières :

- La **case « cochon »** multiplie par 2 le nombre de briques à prendre ou à rendre selon le cas.
- Un arrêt sur une des 3 **cases « étoile »** permet d'emprunter (au tour suivant) le chemin composé uniquement de cases « cochon ». Ce trajet n'est pas obligatoire. En effet si le joueur tombe sur la face 2 du dé, il peut décider de ne pas l'emprunter...

BON JEU !!!

