

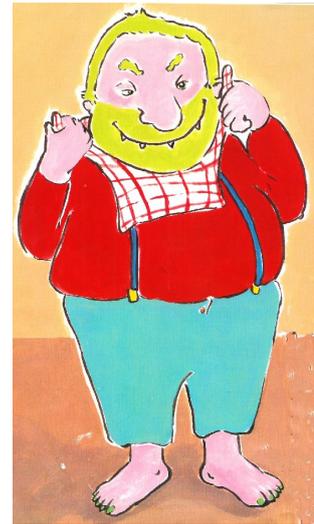
« Jeu de l'ogre »

Objectifs :

- *Utiliser un dé.*
- *Participer à un jeu coopératif.*
- *Mémoriser les couleurs.*

Matériel pour 4 joueurs :

- un puzzle ogre
- un modèle du puzzle collé sur un plan de jeu.
- un dé (cf fiche jointe)
- des étiquettes enfants coloriées



But du jeu :

Il s'agit d'un jeu de coopération. Tous les joueurs luttent ensemble contre « l'ogre ». Pour gagner, ils doivent sauver tous les enfants avant l'apparition de l'oiseau gourmand.

Déroulement :

Les enfants sont posés sur le plan de jeu (10 de chaque couleur), tout autour du modèle de puzzle.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé.

S'il obtient une face enfant, il enlève un enfant de la couleur donnée du plan de jeu. Il peut le poser dans une boîte ; l'ogre ne pourra plus le manger.

S'il obtient une face « enfant noir », il sauve l'enfant de son choix.

S'il obtient une face « ogre », il ajoute une pièce du puzzle.

La partie est finie lorsque :

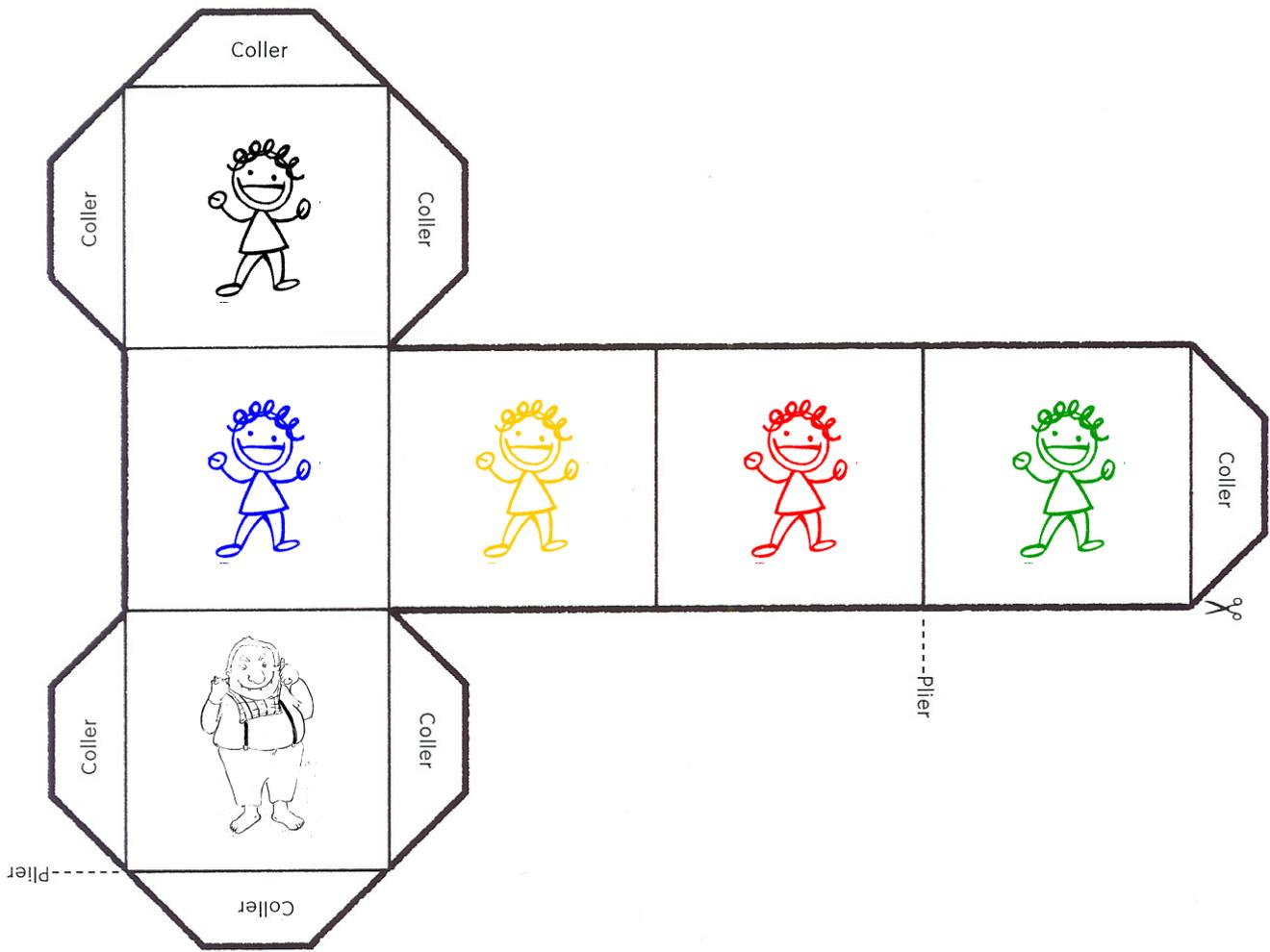
- soit tous les enfants sont sauvés, tous les joueurs ont gagné.
- soit le puzzle de l'ogre est reconstitué, c'est l'ogre qui a gagné. On peut alors compter combien d'enfants il va manger.

Variante

Pour travailler le dénombrement, on peut ajouter un deuxième dé chiffré.

Il faut alors augmenter le nombre d'enfants à sauver.







da

