

## **Jeu n° 1 : Sauver les mulots.**

**Ce jeu est pour les élèves de PS.**

**Il se joue avec le dé des chiffres ou des constellations de 1 à 3.**

**Deux joueurs ou quatre au maximum.**

**Au centre de la table sont placés le plateau de jeu et une boîte contenant les cartes en couleur.**

**Chaque joueur a une bande et un pion.**

\*\*\*\*\*

**But du jeu: Sauver les trois mulots en se plaçant sur les trois cases correspondantes.**

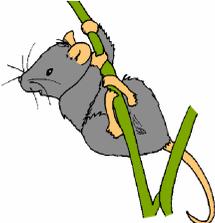
\*\*\*\*\*

**Règle du jeu:**

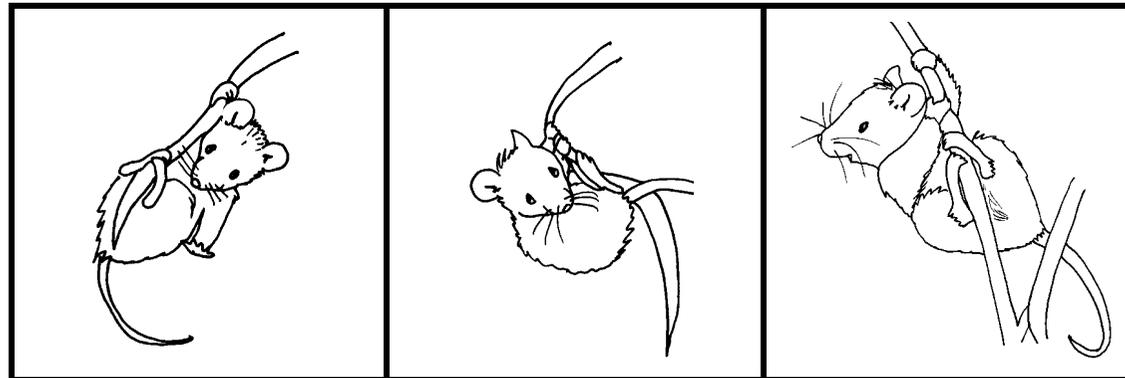
- 1. Un joueur place son pion sur Petit Hérisson et l'autre sur Ernestine.**
- 2. Chaque enfant, à son tour, lance le dé.**
- 3. Il avance son pion du nombre de cases correspondant au n° du dé.**
- 4. A chaque fois qu'il arrive sur une case « mulot », il prend le mulot correspondant et il le place sur sa bande.**
- 5. Chaque joueur doit récupérer les trois mulots différents.**

**Le gagnant est l'enfant qui aura rempli sa bande en premier.**

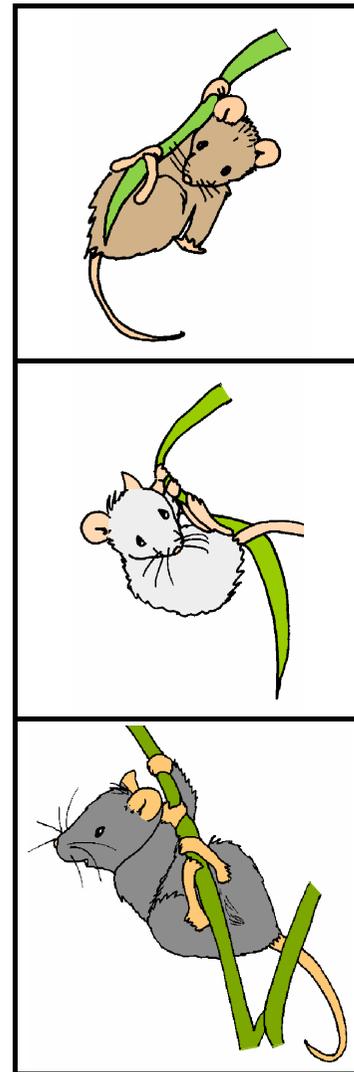
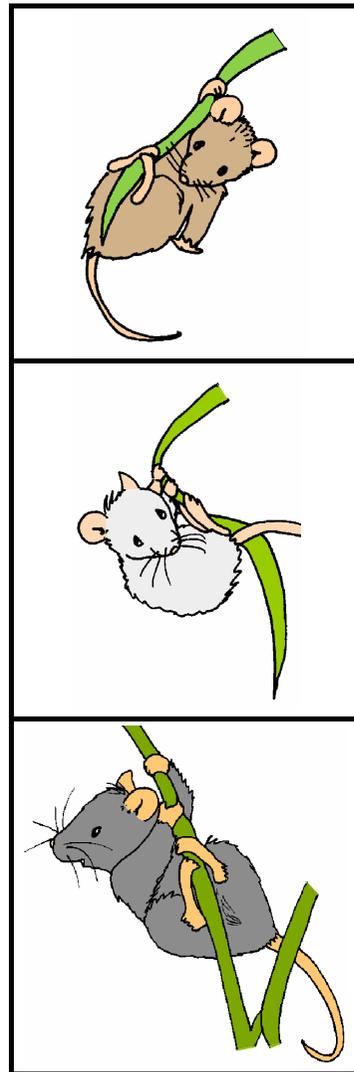
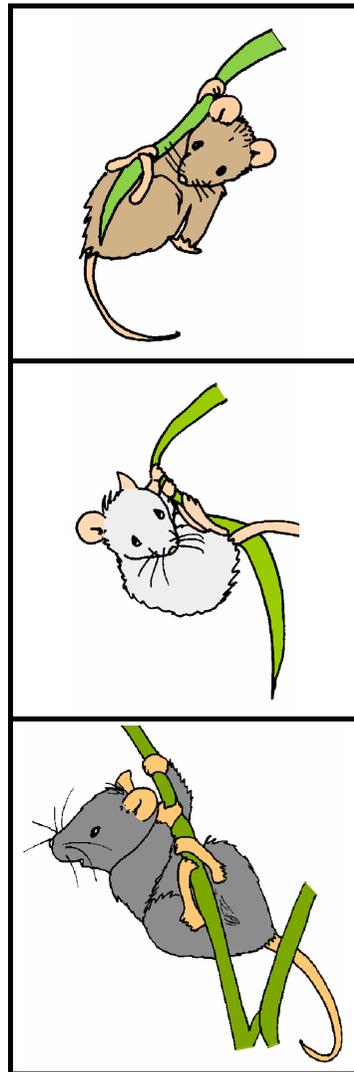
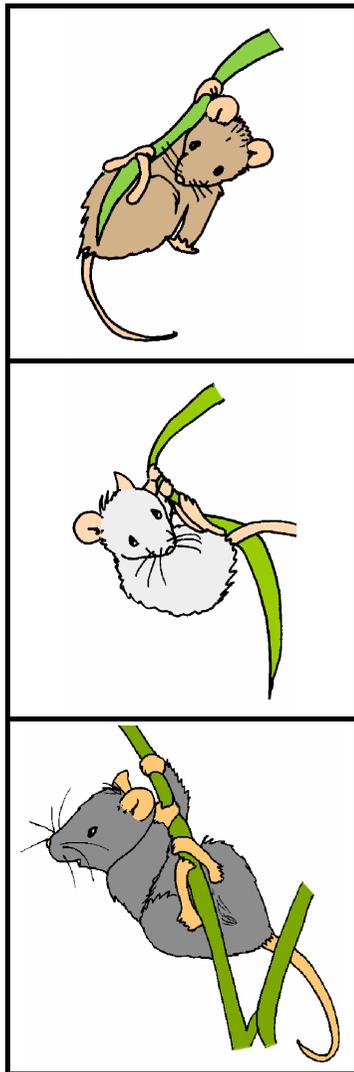
Planche de jeu des PS à photocopier en A3

*Une bande par joueur.*



*Cartes à découper.*



## **Jeu n° 2 : Habiller Petit Hérisson.**

**Ce jeu est pour les élèves de PS.**

**Il se joue avec le dé des chiffres ou des constellations de 1 à 3.**

**Deux joueurs au minimum.**

**Au centre de la table sont placés le plateau de jeu et une boîte contenant les cartes en couleur.**

**Chaque joueur a une bande et un pion.**

\*\*\*\*\*

**But du jeu: Petit Hérisson doit retrouver tous ses vêtements et son parapluie en se plaçant sur les quatre cases correspondantes.**

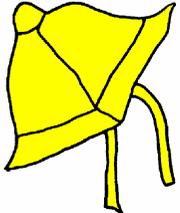
\*\*\*\*\*

**Règle du jeu:**

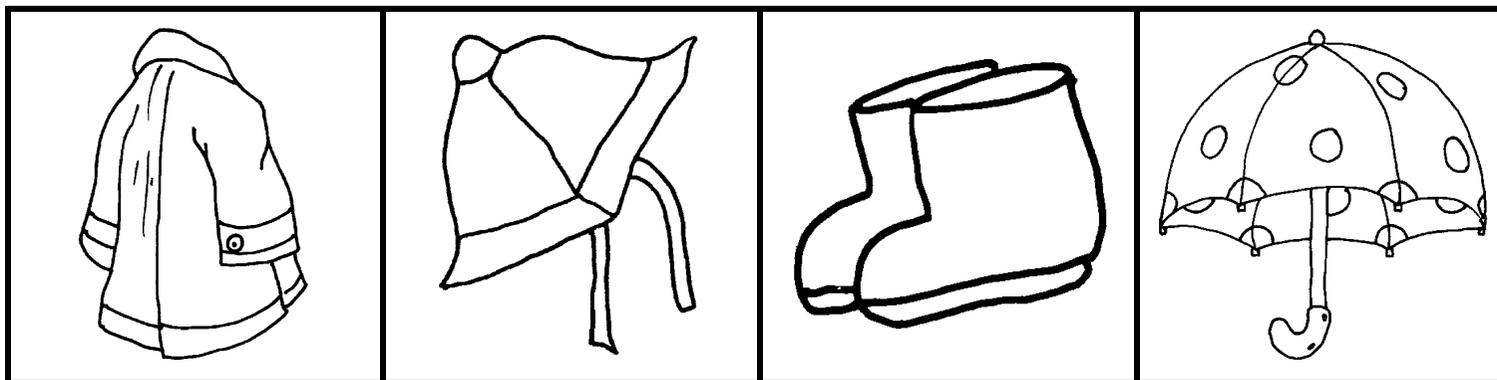
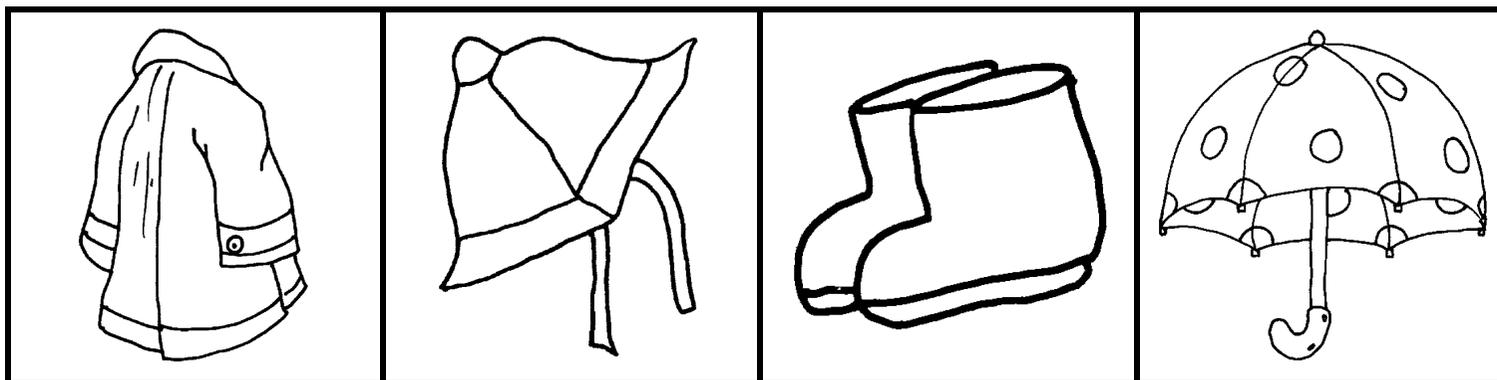
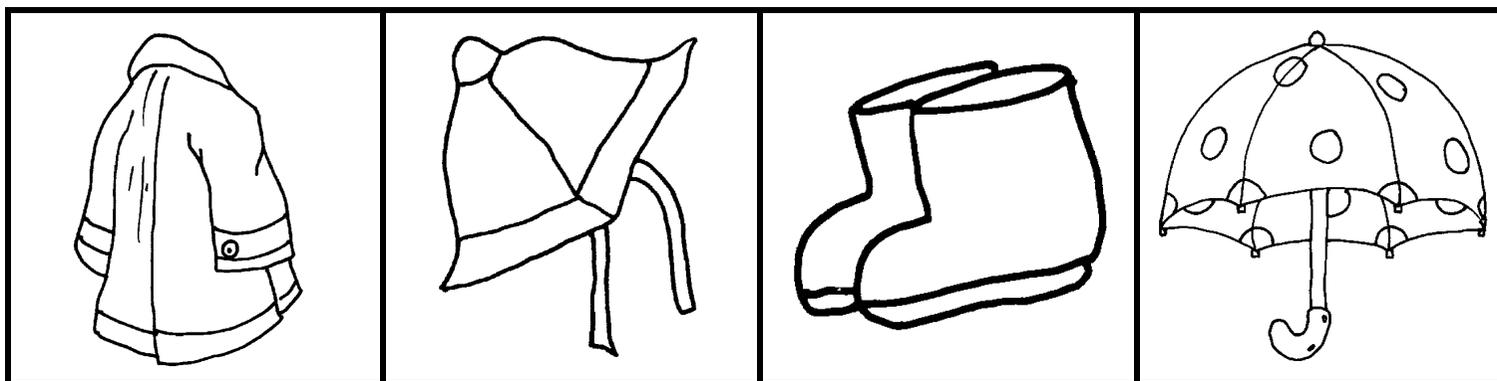
- 1. Chaque joueur place son pion sur Petit Hérisson.**
- 2. Chaque enfant, à son tour, lance le dé.**
- 3. Il avance son pion du nombre de cases correspondant au n° du dé.**
- 4. A chaque fois qu'il arrive sur un vêtement, il le prend dans la boîte et le place sur sa bande.**
- 5. Chacun doit terminer par le parapluie.**
- 6. Chaque joueur doit récupérer les quatre objets.**

**Le gagnant est l'enfant qui aura rempli sa bande en premier.**

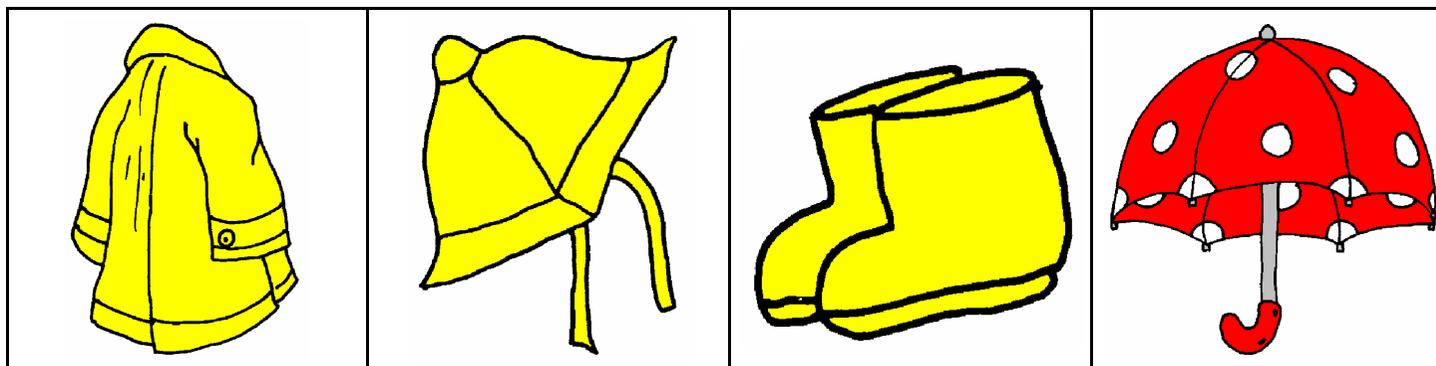
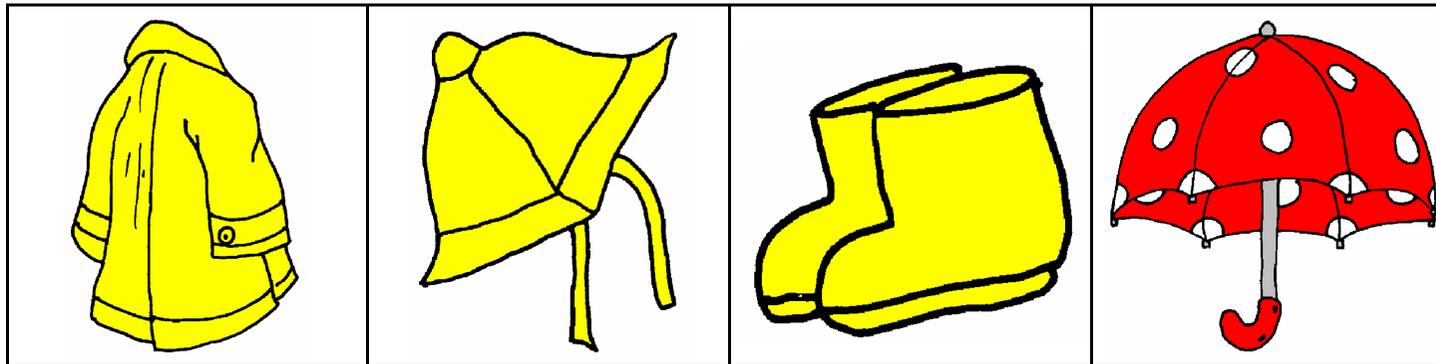
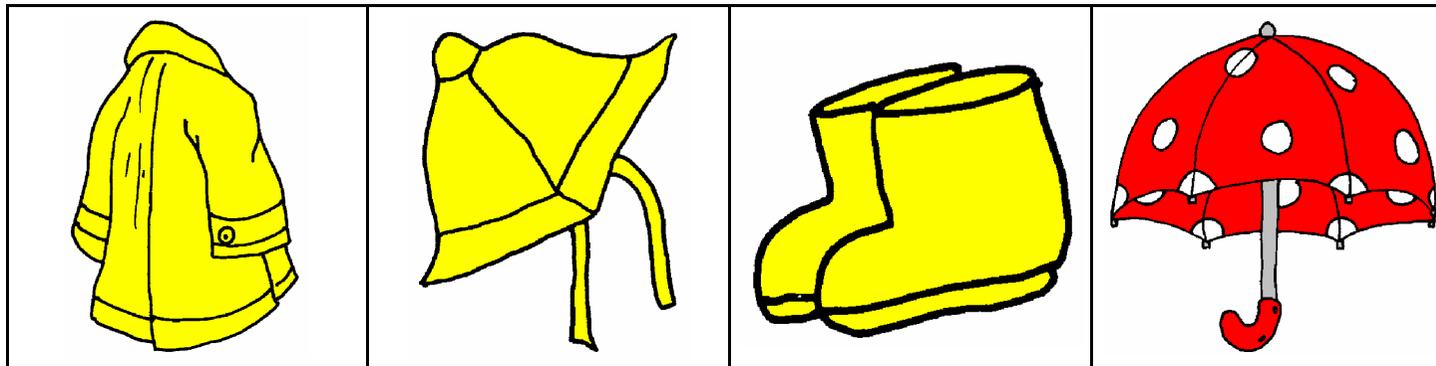
Planche de jeu des PS à photocopier en A3

*Une bande par joueur.*



*Cartes à découper.*



## Jeu n° 3

**Ce jeu est pour les élèves de MS.**

**Il se joue avec le dé des chiffres ou des constellations de 1 à 6.**

**Quatre joueurs au maximum.**

**Au centre de la table sont placés le plateau de jeu et une boîte contenant les cartes en couleur.**

**Chaque joueur a une plaque et un pion.**

\*\*\*\*\*

**But du jeu: Retrouver tous les personnages de l'histoire et les accessoires.**

\*\*\*\*\*

**Règle du jeu:**

- 1. Chaque joueur place son pion sur une flèche.**
- 2. Chaque enfant, à son tour, lance le dé.**
- 3. Il avance son pion du nombre de cases correspondant au n° du dé.**
- 4. A chaque fois qu'il arrive sur un dessin, il prend la carte correspondante et il la place sur sa plaque.**

**Le gagnant est l'enfant qui aura rempli sa plaque en premier.**

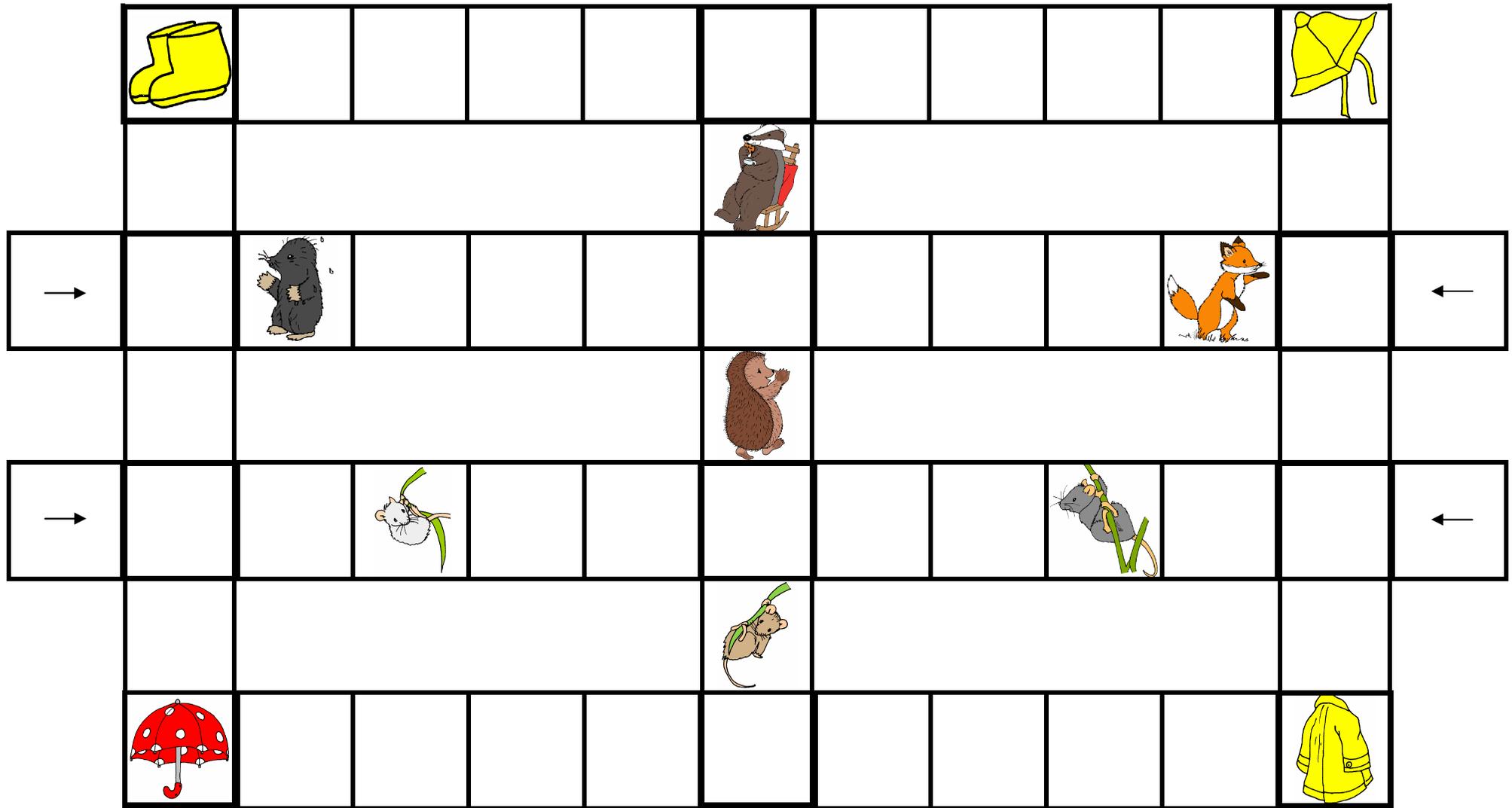
\*\*\*\*\*

**Variante:**

**La chronologie de l'histoire est respectée:**

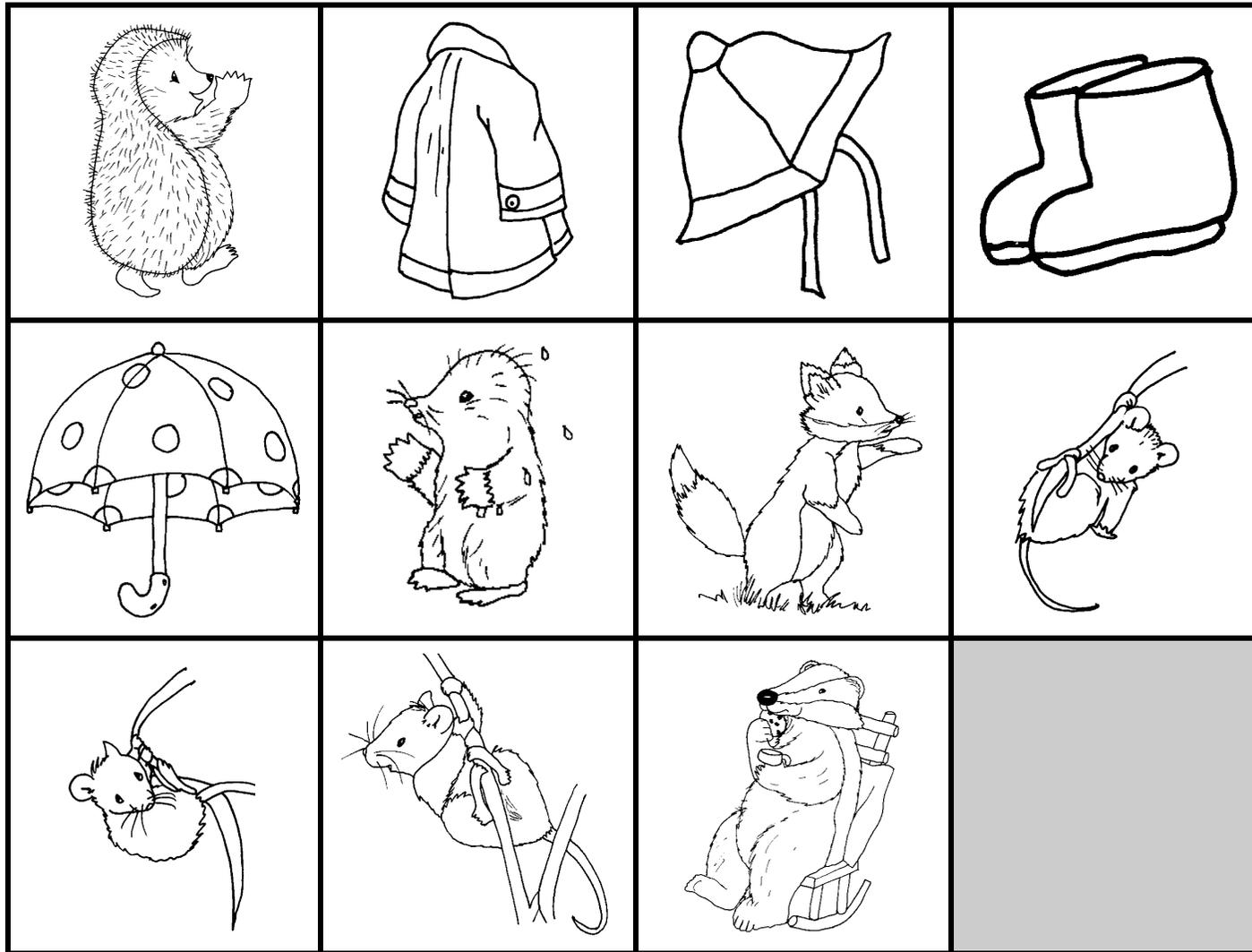
**Chaque joueur doit d'abord aller sur la case de Petit Hérisson, puis sur les accessoires et enfin sur les personnages.**

Planche de jeu des MS à photocopier en A3

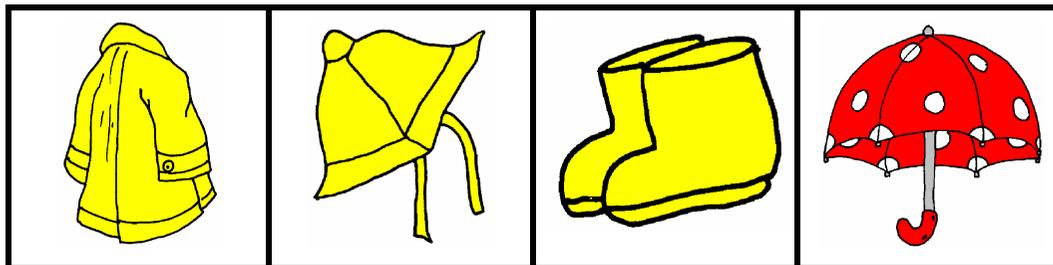
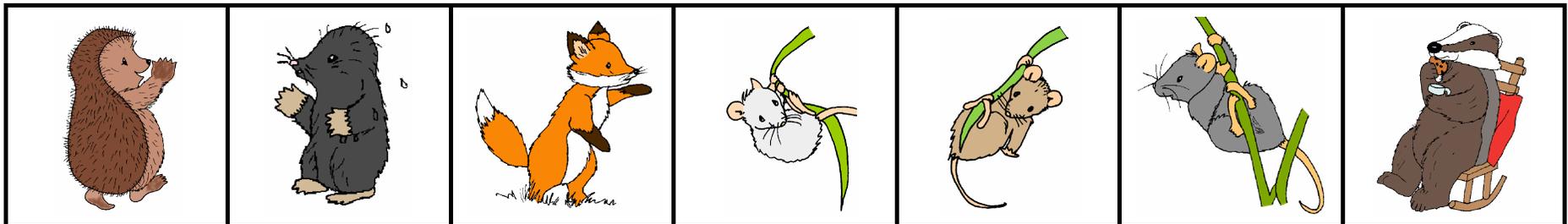
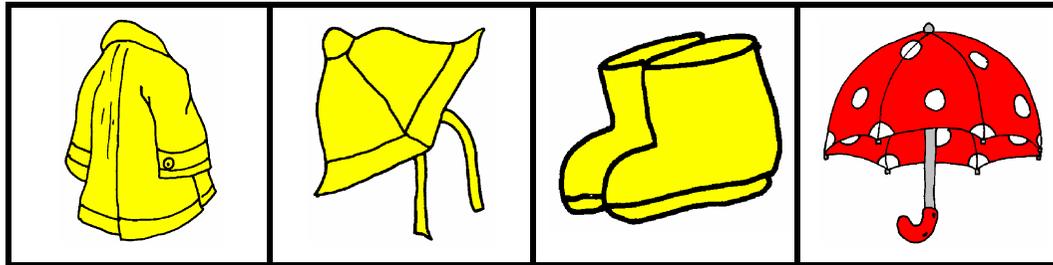
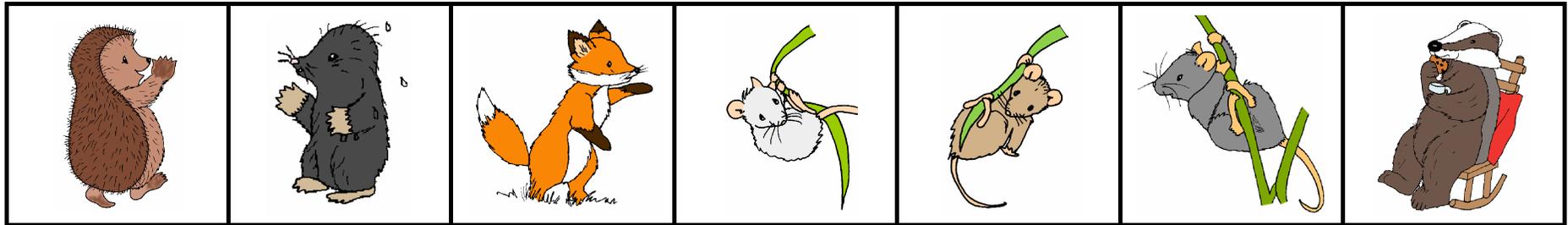


*Une plaque par joueur.*


*Une plaque par joueur pour la variante.*



Cartes à découper.



## Jeu n° 4

Ce jeu est pour les élèves de GS.

Il se joue avec le dé des chiffres ou des constellations de 1 à 6.

Quatre joueurs au maximum.

Au centre de la table sont placés le plateau de jeu et une boîte contenant les cartes en couleur.

Chaque joueur a une bande et un pion.

\*\*\*\*\*

**But du jeu:** Retrouver tous les personnages de l'histoire par ordre chronologique.

\*\*\*\*\*

**Règle du jeu:**

1. Chaque joueur place son pion sur une flèche.
2. Chaque enfant, à son tour, lance le dé.
3. Il avance son pion du nombre de cases correspondant au n° du dé.
4. A chaque fois qu'il arrive sur un dessin, il prend la carte correspondante et il la place sur sa bande.
5. S'il arrive sur un parapluie, il relance immédiatement le dé.

Le gagnant est l'enfant qui aura rempli sa bande en premier.

\*\*\*\*\*

**Variantes:**

- Planche de jeu n°2: Si le joueur arrive sur les bottes, il passe un tour ou revient au point de départ.  
(Suivant ce que les enfants auront décidé au début du jeu).
- Chaque enfant peut avoir une bande avec les noms des personnages et y placer les images.
- Inversement: Chacun a une bande d'images et il y place les noms. ( la bande peut aussi être vierge).

# Planche de jeu des GS à photocopier en A3

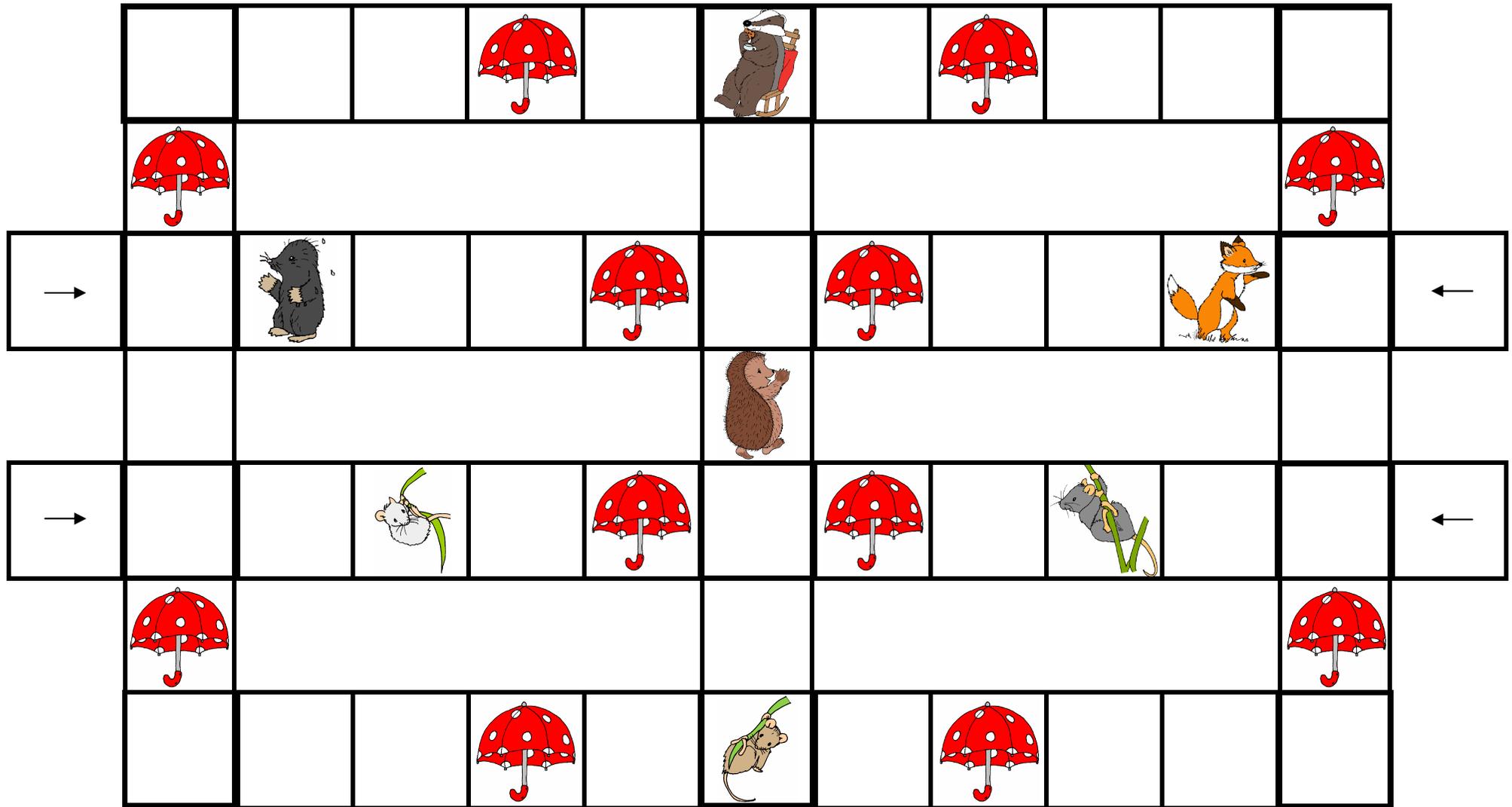
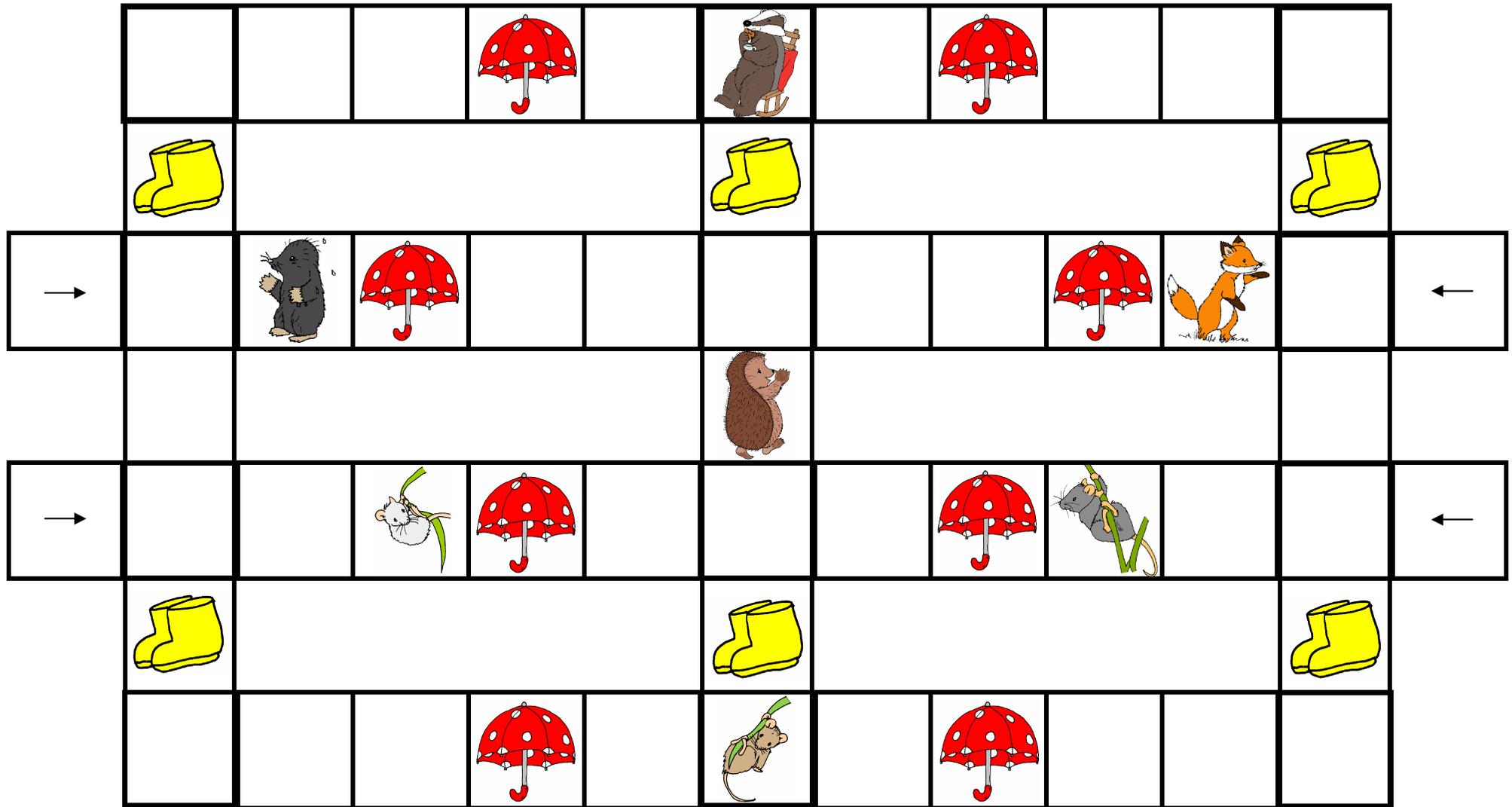


Planche de jeu n°2 des GS à photocopier en A3



*Une bande par joueur.*

--	--	--	--	--	--	--

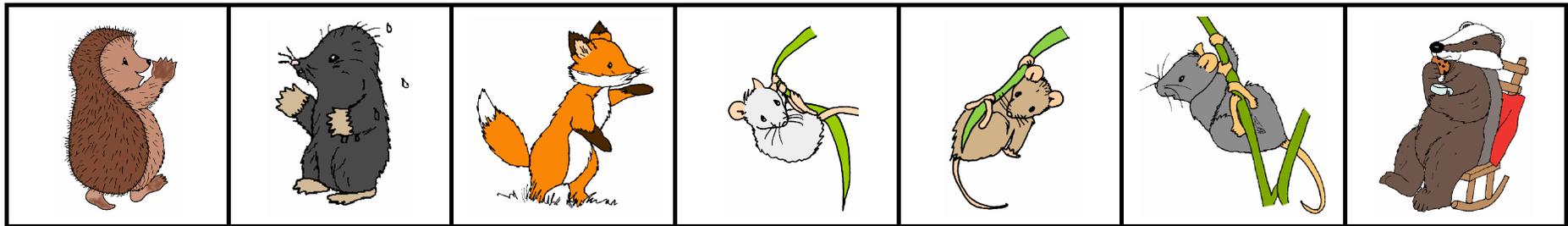
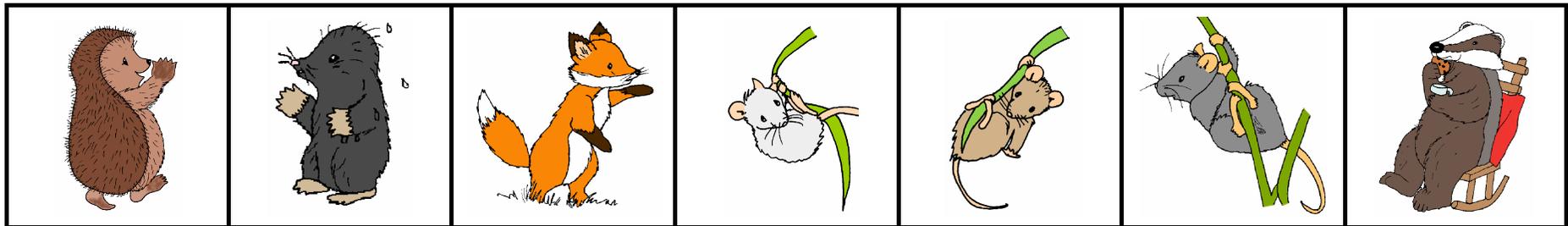
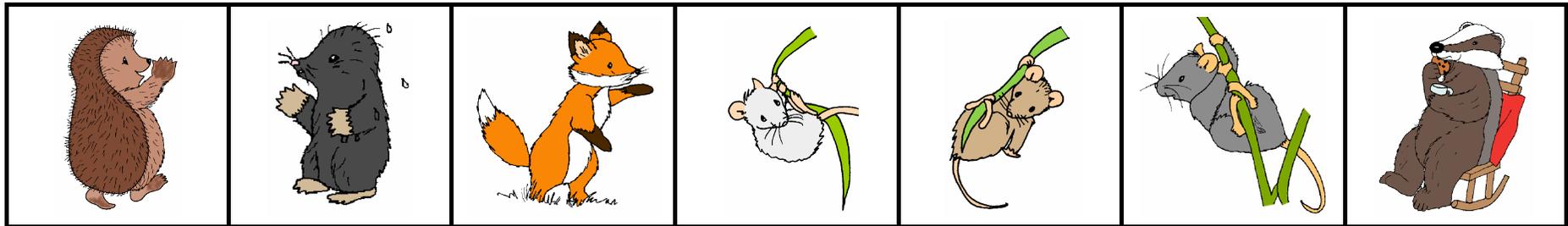
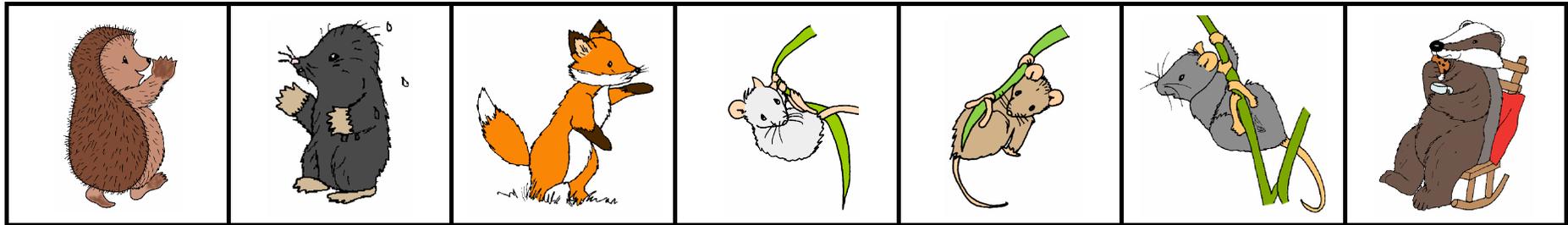
--	--	--	--	--	--	--

---

Petit Hérisson	Ernestine	Filou	bébé mulot	bébé mulot	maman mulot	Théo
-------------------	-----------	-------	---------------	---------------	----------------	------

Petit Hérisson	Ernestine	Filou	bébé mulot	bébé mulot	maman mulot	Théo
-------------------	-----------	-------	---------------	---------------	----------------	------

Cartes à découper.





*Cartes à découper et à placer comme vous le souhaitez sur le planche vierge.*

