

TUTO jeu de piste

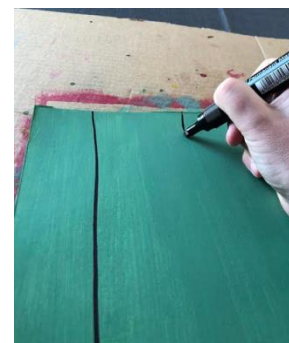
Matériel:

- Carton (recycler une boîte de céréales par exemple)
- Peinture et un pinceau ou éponge ou rouleau
- Feutre noir
- 2 pions et des graines
- Stickers pour décorer



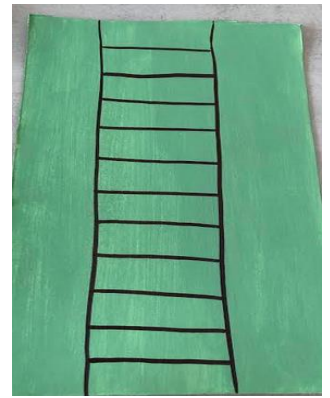
Je recycle du carton

Je peins un fond avec la couleur de mon choix..



Je tiens mon feutre correctement.

Je trace une ligne verticale puis une deuxième.



Je trace des lignes horizontales entre les deux lignes verticales sans dépasser.



Je trace 1,2 ou 3 points dans les cases. Je laisse quelques cases vides.



Je décore ma piste de jeu avec des stickers ou des dessins.

Ta piste est terminée!

Pour jouer tu vas avoir besoin de cartes numération (cf lien sur le blog, si vous n'avez pas d'imprimante vous pouvez créer à la main vos cartes) ou alors utiliser un dé (si pas de dé, faire un dé en papier (cf fin du document))



COMMENT JOUER!

Allez on va jouer. Il me faut des graines, mon plateau, les étiquettes, ou le dé des pions.

Le 1er joueur pioche une carte / lance le dé et avance du nombre de cases indiquées.

Il arrive sur une case.

Si **sur cette case des points sont dessinés** alors il gagne un nombre identique de graines. Puis c'est à l'autre joueur.

Il arrive sur **une case vide** : alors pas de graine. (*on peut s'amuser à faire un puit ou une tête de mort pour un retour à la case départ!*)

Option coopérative du jeu (mieux pour commencer) : à la fin de la partie, compter les graines gagnées ensemble. Refaire une partie et voir qui en gagne plus.

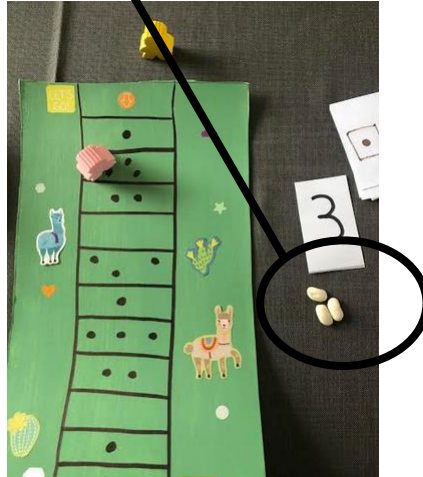
Option moins coopérative du jeu (selon l'humeur du jour)
Quand le premier joueur arrive en bout de jeu, on compare le nombre de graines obtenu (**on peut comparer en alignant et/ou comptant**). Ainsi je peux arriver en 1er mais avoir plus de graines. On peut être fier du nombre de graine gagné individuellement et ensemble. Eventuellement basculer sur l'option coopérative



J'ai pioché 3, j'avance de 3 cases.



J'arrive sur une case avec 3 points, je prends 3 graines



Variantes:

- Pour les cartes : utiliser que les cartes écritures chiffrées : 1,2,3 ou que les constellations du dé, ou que les doigts ou les cartes à compter ou utiliser toutes les représentations possibles
- Pour le dé : utiliser un dé qu'avec des chiffres ou alors qu'avec des points ou mixer les dés, une fois l'un, une fois l'autre...

