

Jeu de l'oie Tatou-Tatou

Objectifs :

- Mémoriser et comprendre le déroulement de l'histoire
- Comprendre une règle du jeu et la respecter
- Identifier diverses informations sur la 1ère, la 4ème de couverture

Type de jeu : jeu de l'oie

Album support : Tatou-Tatou, un conte de Rudyard Kipling adapté pour les petits par Anne Baraou et illustré par Pascale Bougeault.

Matériel :

- Piste de jeu
- 1 pion par joueur
- 1 dé
- cartes questions

But du jeu :

Arriver le premier sur la case arrivée

Règle du jeu :

Lancer le dé. Celui qui fait le plus grand nombre commence.

Si 2 joueurs font le même nombre, ils relancent le dé.

Déroulement de la partie :

Lancer le dé et avancer le pion du nombre de cases indiqué par le dé.

Si on tombe sur une case représentant un morceau de l'illustration de l'album, on tire une carte « questions ».

Si la réponse est juste, le pion reste sur la case. Si elle est fausse, le pion retourne d'où il vient.

Si on tombe sur une case blanche on va jusqu'à la case décrite.

Le gagnant est celui qui arrive à la case arrivée le 1er. Pour gagner, il faut tomber exactement sur la case arrivée. Sinon le pion doit reculer.