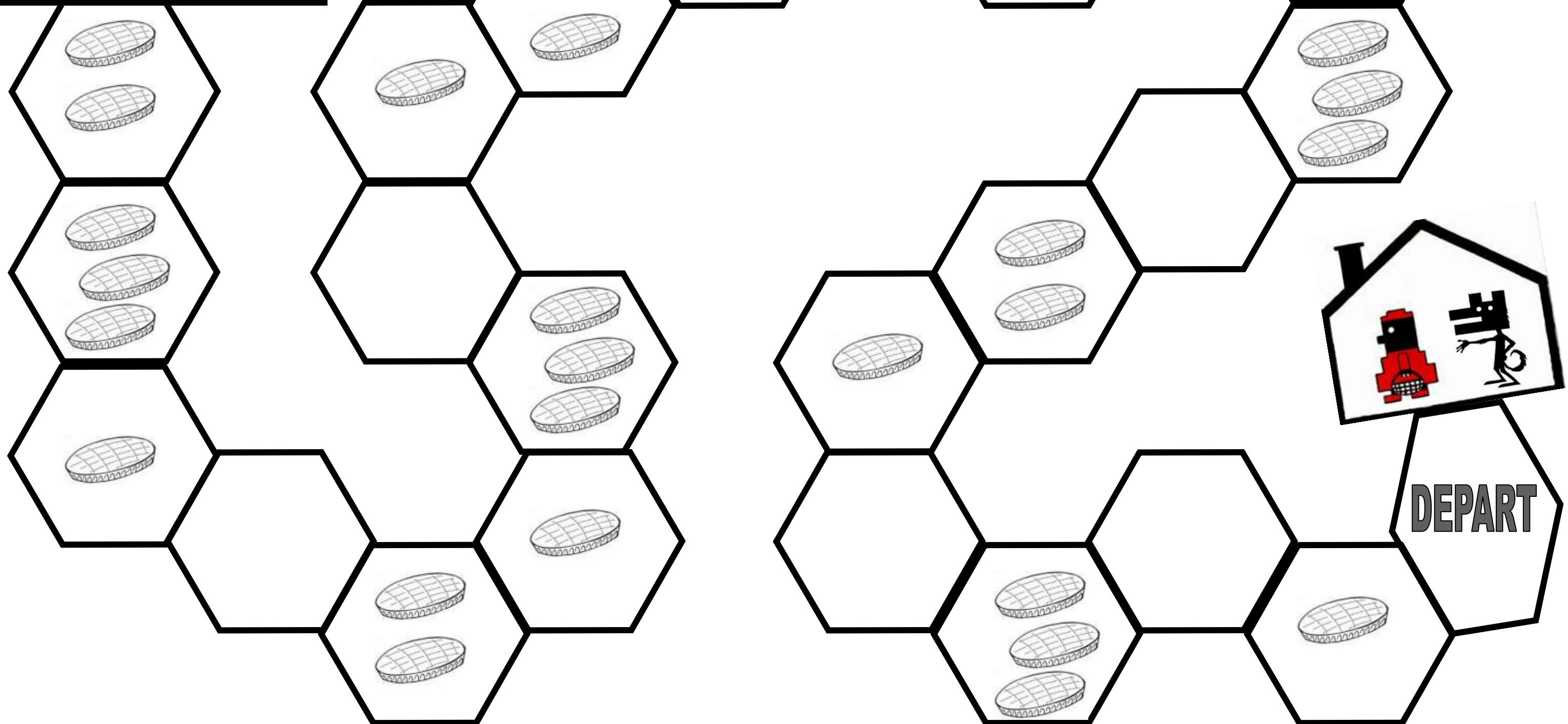
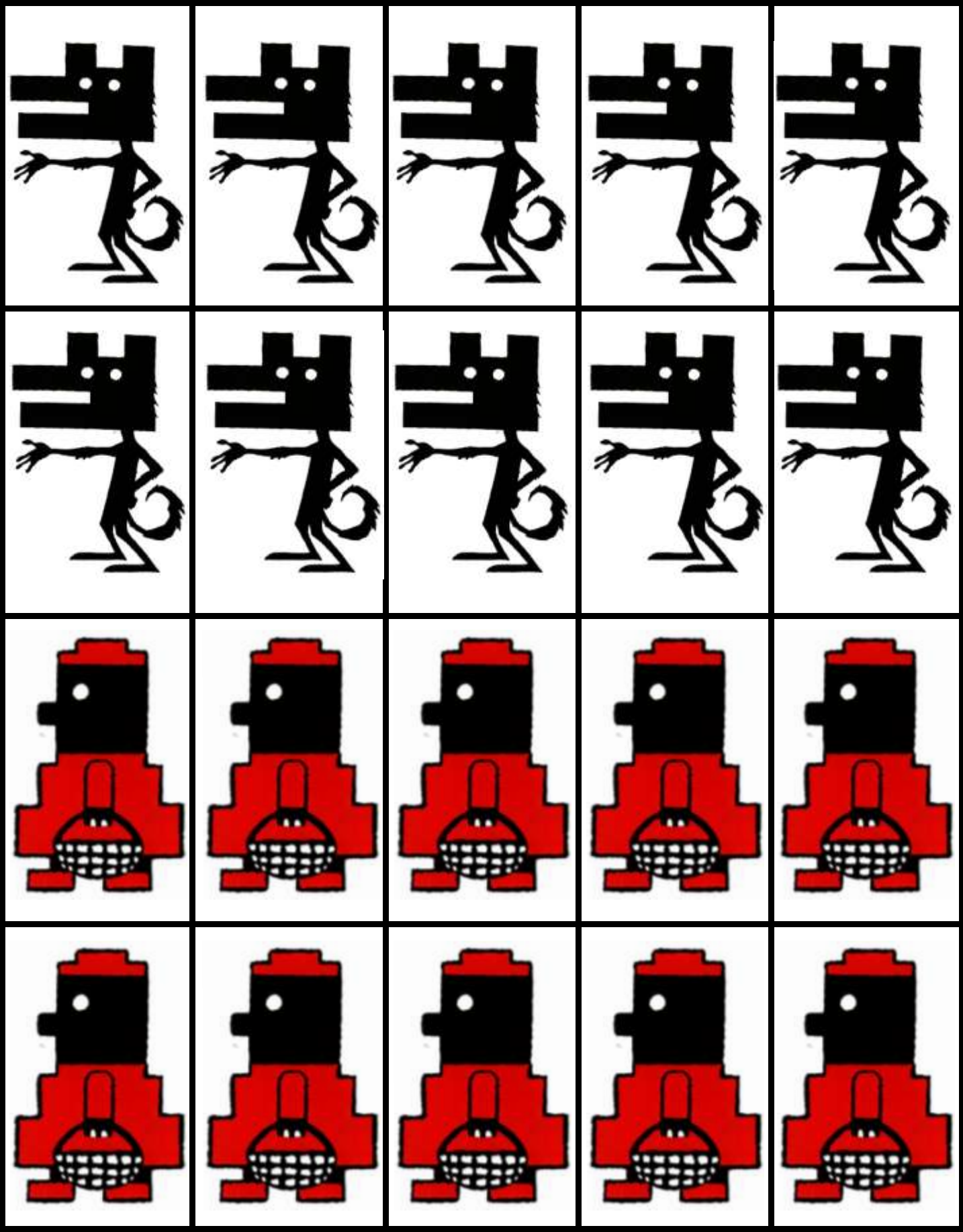


La course des galettes du Petit Chaperon Rouge

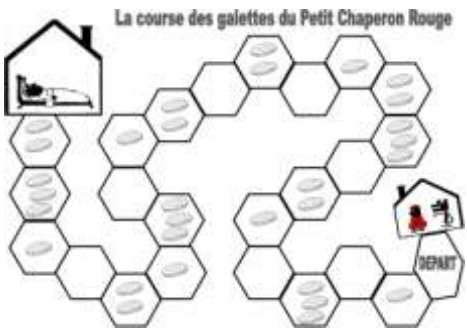
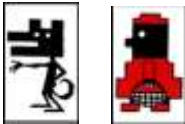




La course des galettes du Petit Chaperon Rouge

MATERIEL:

- plan de jeu A3 + 1 dé traditionnel
- Des jetons (pour les galettes)
- 1 pion de couleur différente / joueur
- 1 panier (pte barquette) / joueur pour mettre ses galettes
- 10 cartes loups et 10 cartes PCR



BUT DU JEU:

Ramasser le plus de galettes dans son panier

JEU 1: ajouter des galettes dans son panier

Découvrir le plan de jeu.
A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué sur le dé.
Lorsqu'il s'arrête sur une case « galette » il reçoit le nombre de galettes dessinées dans cette case et les ajoute dans son panier.
La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison de la grand-mère.
L'enfant qui gagne est celui qui a ramassé le plus de galettes sur son parcours.

JEU 2: retirer des galettes de son panier

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 galettes . A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué sur le dé.
Lorsqu'il s'arrête sur une case « galette » il retire de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case .
La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison de la grand-mère.
L'enfant qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin du parcours.

JEU 2: ajouter ou retirer des galettes de son panier

Découvrir les cartes **LOUP** et **PCR** .
Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 galettes . A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué sur le dé.
Lorsqu'il s'arrête sur une case « galette » il tire une carte .
Si c'est une carte **LOUP** il retire de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case .
Si c'est une carte **PCR** il ajoute de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case .
La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison de la grand-mère.
L'enfant qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin du parcours.

APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES: résoudre des problèmes de quantités

Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait

Reformuler une règle du jeu énoncée par l'enseignant.
Lexique Verbes (ajouter, enlever, retirer), adverbes (en plus, en moins, en tout).
Syntaxe Utiliser les connecteurs de temps (avant, maintenant).