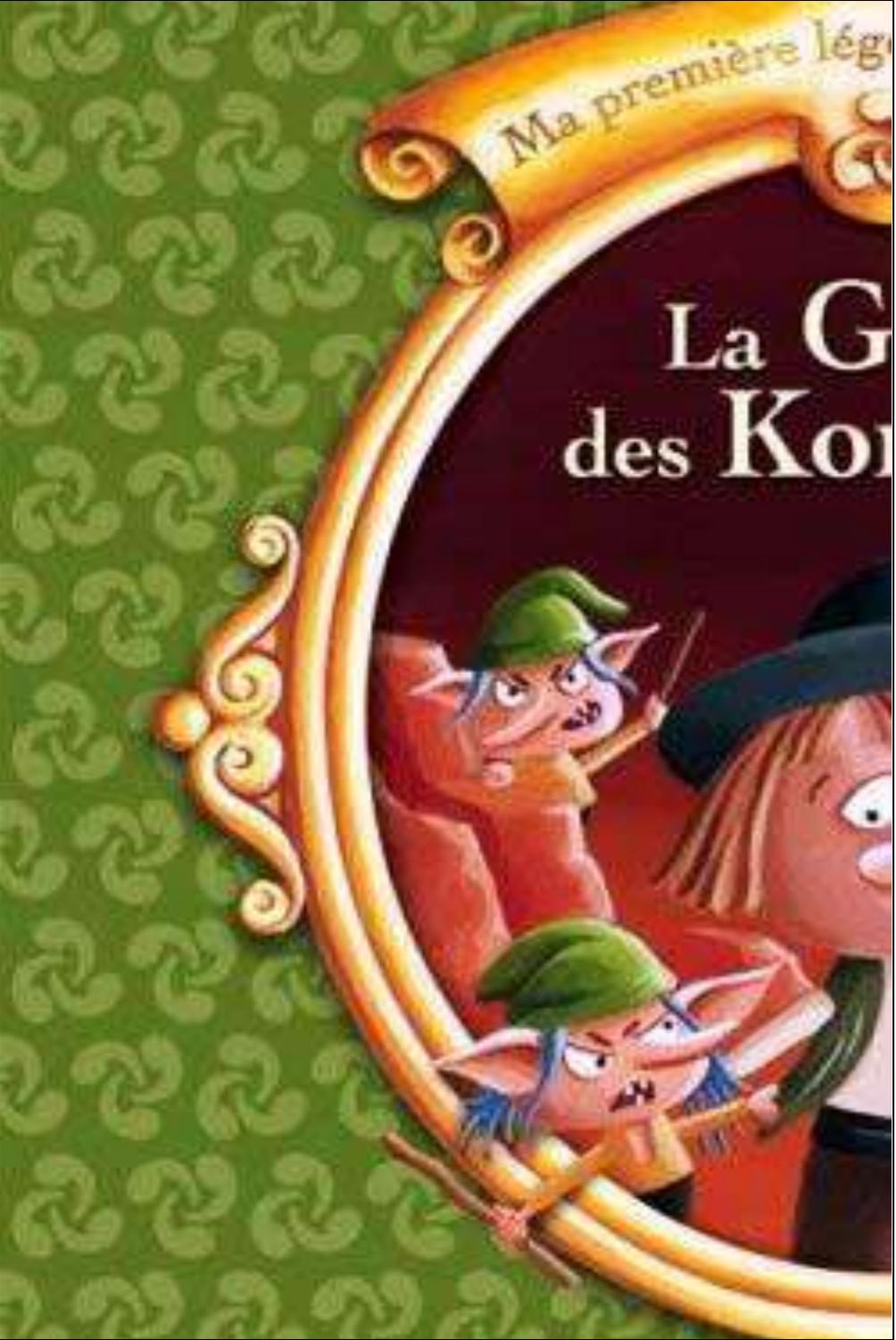


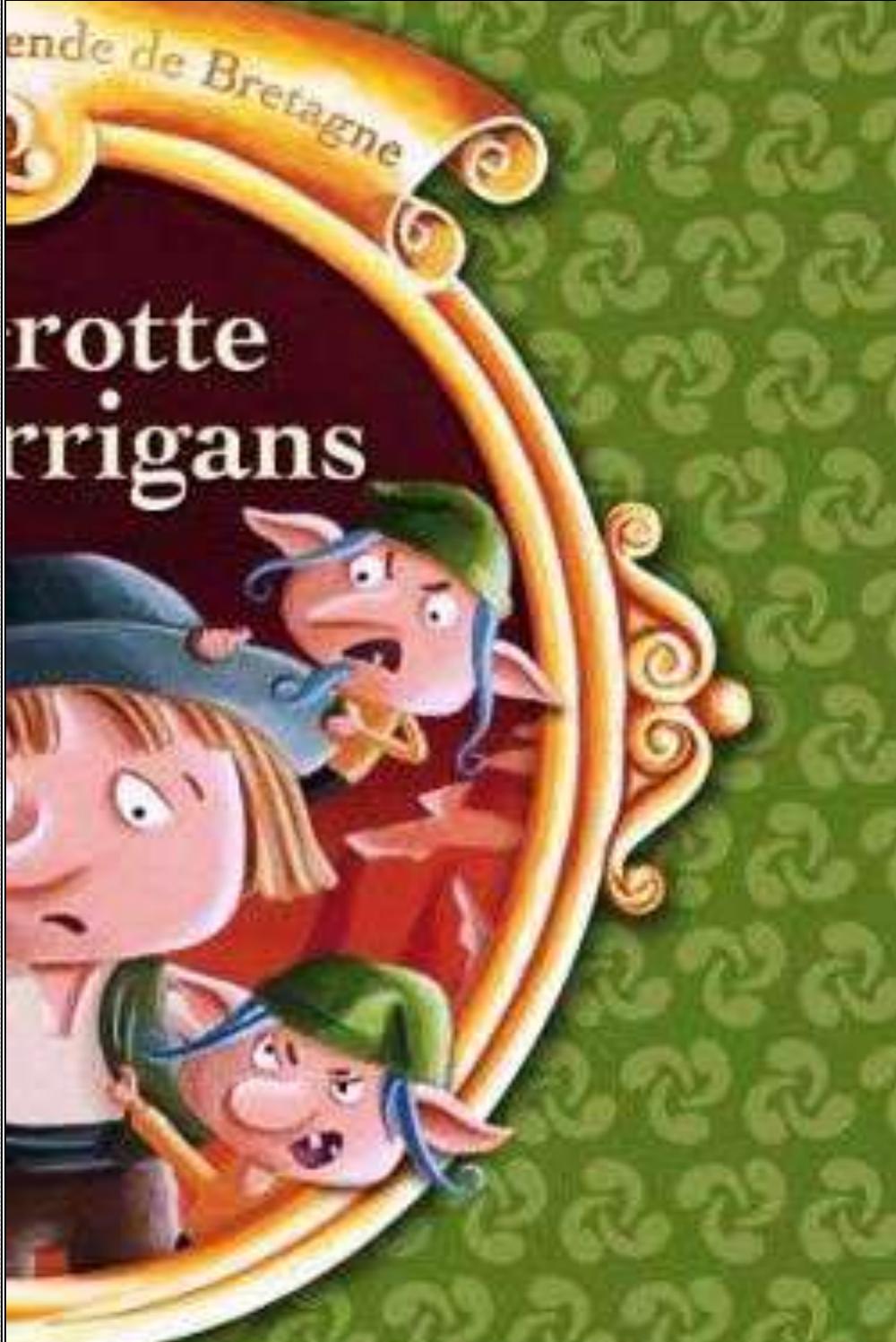
départ →

	+2		-2	+3
+1				
-1				
				
-3				
+1				
-3				
	+1	-2	-3	+3

découper au ras du tableau puis coller cette page sur la partie grisée de l'autre page



	+2	+1	-2	+3
---	----	----	----	----

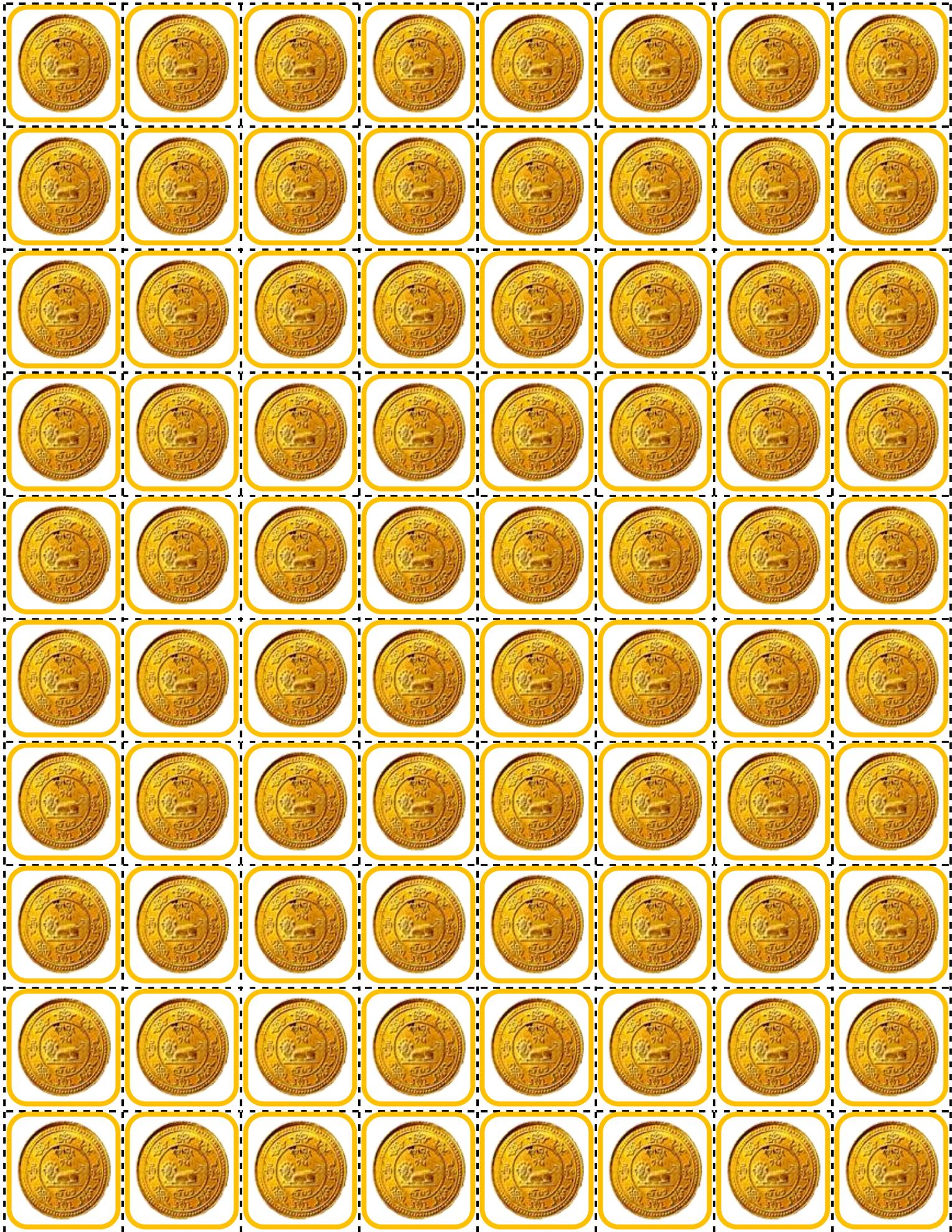


+1
-2
+3

-3
+2

-1	+2		-1	-1
----	----	---	----	----





à imprimer 2 fois

le jeu du trésor des korrigans

but du jeu : gagner le plus possible de pièces d'or pour augmenter son trésor

objectifs : se familiariser avec des écritures additives (+1; +2; +3) et soustractives (-1; -2; -3)

compter rapidement des petites quantités, et en fin de jeu savoir dénombrer une collection parfois au-delà de 10.

respecter une règle de jeu, attendre son tour, admettre de perdre.



matériel :

- un plateau de jeu avec des cases additives, des cases soustractives, 3 cases "anneau" , 3 cases "korrigan" (deux parties à assembler)
- une page de "pièces" (imprimer 2 fois) qui peuvent être remplacées par des jetons.
- prévoir un dé ordinaire et un pion par joueur

nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

déroulement :

- préalable : savoir "lire" les constellations du dé à jouer et se déplacer sur une piste de jeu, de case en case, en scandant la comptine numérique
 - chaque joueur reçoit un même trésor de 6, 8 ou 10 "pièces" en début de jeu selon le nombre et le niveau des joueurs et place son pion sur la case "départ"
 - à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par son jeté dans le sens indiqué par les flèches
 - selon la case sur laquelle il arrive : il gagne ou perd le nombre de "pièces" indiqué.
 - s'il tombe sur une case "anneau", il rejoue
 - s'il tombe sur une case "korrigan" , il passe un tour
 - le premier à revenir sur la case "Saïg" avec le juste jeté de dé, reçoit en prime l'équivalent du nombre de joueurs en "pièces" : par exemple, s'il y avait 4 joueurs, il reçoit 4 pièces, le deuxième arrivé en reçoit 3, le troisième en reçoit 2 et le dernier en reçoit 1.
 - quand tous les joueurs ont terminé leur tour de plateau, on fait les comptes des "pièces" et celui qui en a le plus a gagné.
- ➔ si au cours du jeu un joueur n'a plus de pièces et que cela bloque le jeu, on peut décider d' en redonner le même nombre à tous les joueurs
- toutes ces règles peuvent évidemment être adaptées au niveau des enfants