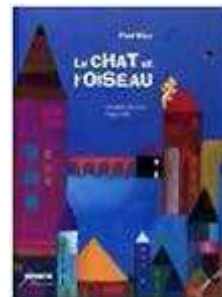


LE JEU DU CHAT ET L'OISEAU



Objectifs :

- jouer à un jeu à règles.
- utiliser les constellations du dé ou les cases pour dénombrer.
- se déplacer sur une piste à cases en avançant ou en reculant.
- anticiper les déplacements en fonction du jeté de dé.
- dénombrer des objets.
- comparer des quantités.

Description du matériel :

- un plateau de jeu matérialisé par une piste à cases dont des cases spéciales.
- un dé avec les constellations de 1 à 6.
- un dé avec les chiffres de 1 à 6.
- 5 pions «oiseau».
- 5 boîtes de bâtonnets de couleur différente représentant les barreaux.
- 5 coupelles pour déposer les barreaux.

Description des cases spéciales :

- 5x **1 clé** : se débarrasser de 3 barreaux et les déposer dans sa coupelle.
- 5x **2 clés** : se débarrasser de 6 barreaux et les déposer dans sa coupelle.
- 5x **3 clés** : se débarrasser de 9 barreaux et les déposer dans sa coupelle.
- 4x **le chat dort dans sa maison** : rejouer.
- 1x **la boucle** : retourner à la case départ.
- 4x **un pont** : avancer de 3 cases.
- 5x **3 points noirs** : reprendre 3 barreaux dans sa coupelle et les mettre dans sa boîte.
- 5x **le demi-tour** : reculer de 2 cases.
- 3x **la croisée des chemins** : se placer sur une case identique.
- 3x **un arbre** : passer son tour.
- 2x **un papillon** : se placer sur l'autre papillon.
- 1x **la maison fenêtre ouverte sans barreaux** : avancer jusqu'à la case "ARRIVEE"

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs (7 maximum)

But : Se débarrasser d'un maximum de barreaux pour faire libérer le chat.

Règle du jeu :

Chaque joueur place son pion "oiseau" sur la case "DEPART".

Chaque joueur **lance le dé**, à tour de rôle, **annonce le nombre obtenu** puis demande à son **voisin de gauche** s'il est d'accord. Il **avance** alors son pion **d'autant de cases** que le nombre annoncé. Les autres joueurs **vérifient**.

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une **case spéciale** il doit **appliquer la règle**.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur arrive sur la case "ARRIVEE".

Chaque joueur compte alors les barreaux dans sa coupelle : **celui qui a le plus de barreaux dans sa coupelle a gagné** car c'est lui qui s'est débarrassé du maximum de barreaux .

MEMO DES CASES SPECIALES



1 clé se débarrasser de 3 barreaux et les déposer dans sa coupelle.



2 clés se débarrasser de 6 barreaux et les déposer dans sa coupelle.



3 clés se débarrasser de 9 barreaux et les déposer dans sa coupelle.



3 points reprendre 3 barreaux dans sa coupelle et les mettre dans sa boîte.



boucle retourner à la case "départ".



demi-tour reculer de 2 cases.



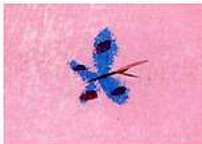
croisée des chemins se placer sur une case identique.



pont avancer de 3 cases.



arbre l'oiseau s'y perche pour s'y reposer passer son tour.



papillon se placer sur l'autre papillon.



chat qui dort dans sa maison rejouer.



maison fenêtrée ouverte sans barreaux avancer jusqu'à la case "arrivée".

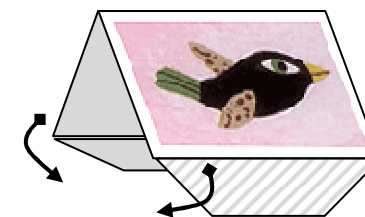
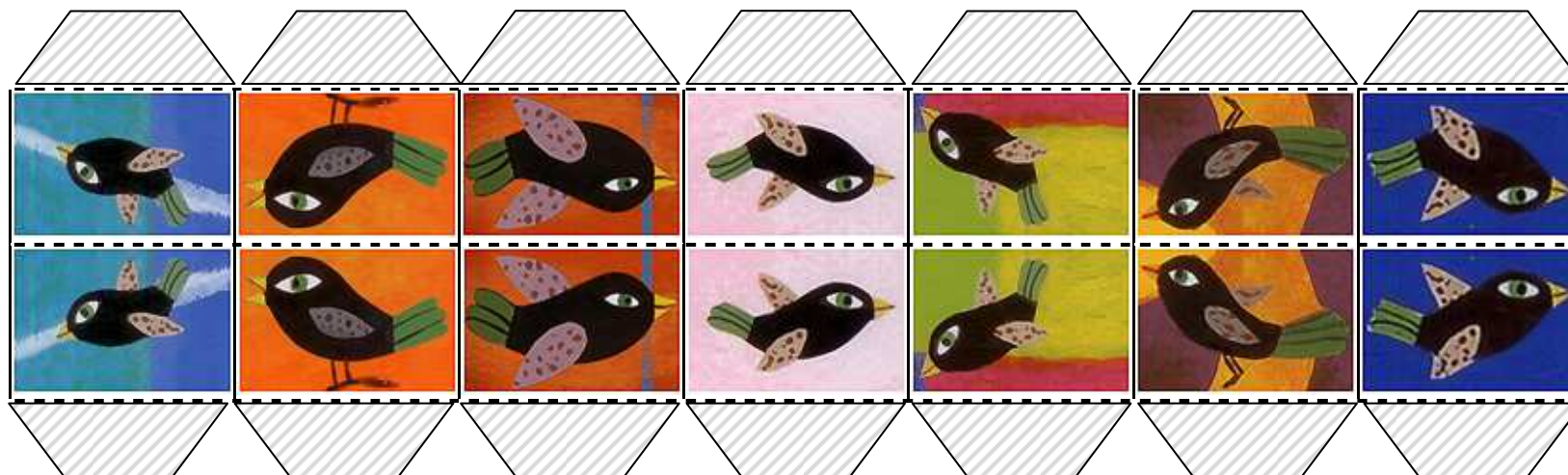
Réalisation du jeu du chat et l'oiseau

- sur un morceau de carton plume tracer une piste de 96 cases (voir la photographie du jeu réalisé.)
- sauf les cases "DEPART" et "ARRIVEE" qui sont plus grandes, les cases font 4 cm x 3 cm, quelques unes font 5 cm x 3 cm et d'autres 3 cm x 3 cm.
- les images des cases spéciales respectent ces tailles.
- le contour des cases est repassé au feutre fin noir et les cases colorées au crayon de couleur "aquarellable".
- le mémo des cases spéciales s'imprime sur fiche bristol puis se plastifie.

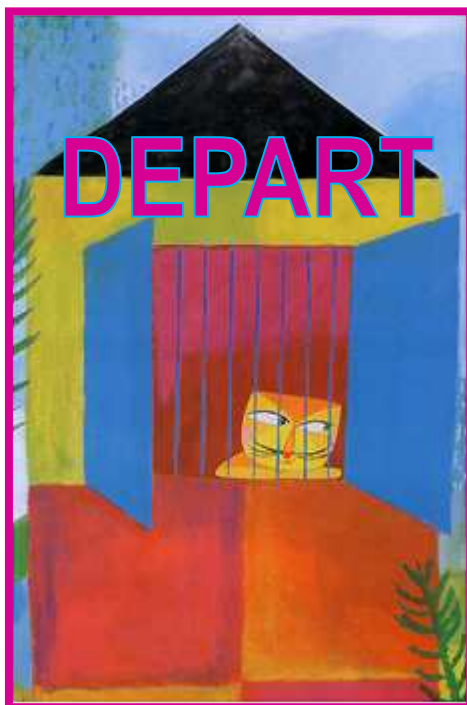
photo du jeu réalisé



Les pions (imprimer sur du bristol, plastifier, découper, plier sur les pointillés, rabattre les languettes vers l'intérieur et les coller l'une sur l'autre)



La case "DEPART"

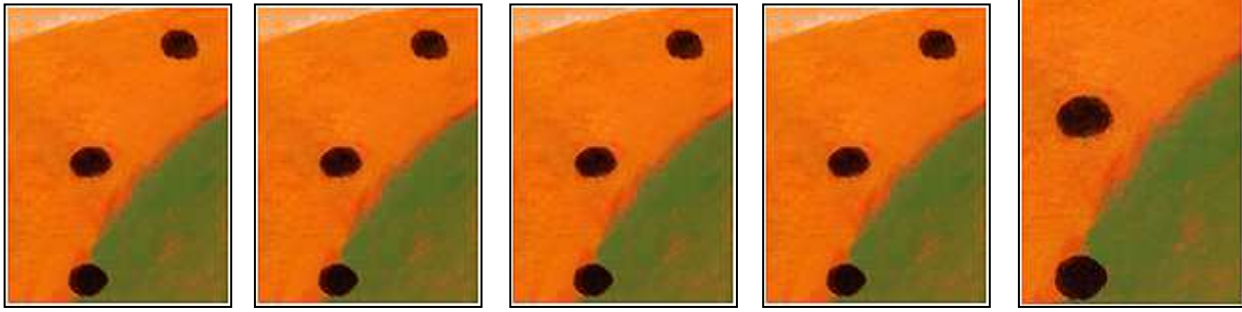


La case "ARRIVEE"



Les cases spéciales

cases "3 barreaux à reprendre"



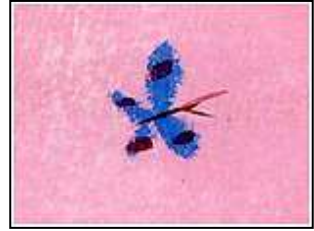
case "maison fenêtre ouverte sans barreaux"



case "boucle"

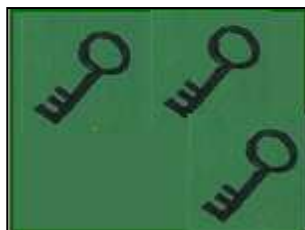
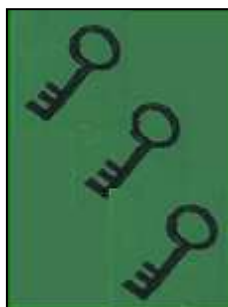


cases "papillon"



cases "clés" pour se débarrasser des barreaux :

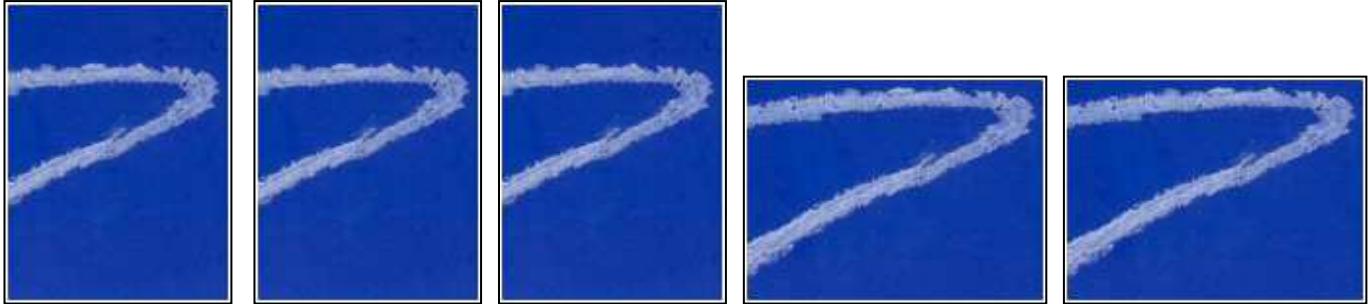
1 clé = 3 barreaux ; 2 clés = 6 barreaux ; 3 clés = 9 barreaux



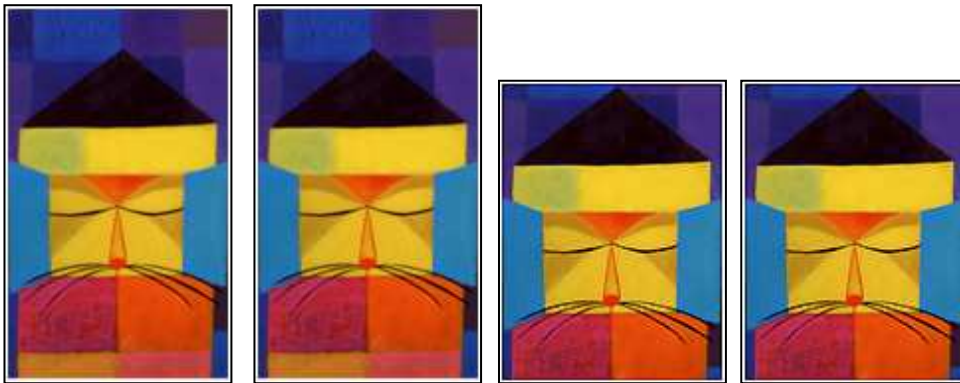
cases "la croisée des chemins"



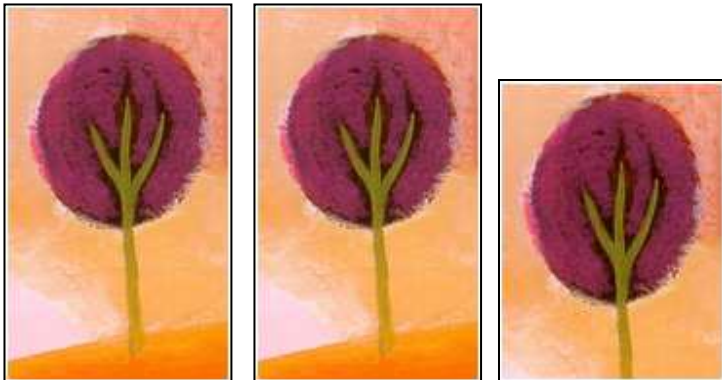
cases "demi-tour"



cases "chat dort dans sa maison"



cases "arbre"



cases "pont"

