

Jeu de l'oie

Le petit chaperon rouge et les trésors de la forêt

Présentation

Jeu à vocation ludique et pédagogique. Au cours de leur parcours, les joueurs atteignent des cases représentant de petits trésors de la forêt : empreintes d'animaux, insectes, plantes, plumes etc., dont ils trouveront le nom exact sur la notice jointe à ce jeu.

Préparation

Le jeu peut être téléchargé et imprimé au format A4 ou A3, puis collé sur du carton recyclé. Pour construire les personnages, il suffit de découper des petits rectangles dans du carton épais, et d'y tracer une fente longitudinale au cutter. Les personnages découpés et collés recto-verso sur du papier fort s'insèrent dans les fentes de chaque support en carton.

La notice comportant les vignettes avec leur nom est à imprimer et garder à portée de main durant le jeu afin de pouvoir s'y référer.

Il est possible d'ajouter les numéros des cases sur le plateau imprimé si on le souhaite, afin de faire travailler la numération aux enfants.

Il est possible également de faire un signe particulier (étoile ou point de couleur, par exemple) sur toutes les cases spéciales (voir règle ci-dessous) afin de faciliter le repérage visuel pour les plus jeunes enfants.

Et si vous êtes inspirés, vous pouvez simplement imprimer les vignettes (plutôt sur A3) et créer un plateau sur lequel les coller !

But du jeu

Arriver le premier sur la dernière case (« Arrivée »).

Règle du jeu

Chaque joueur à son tour lance le dé, et avance du nombre de cases indiqué sur le dé. Certaines cases impliquent des actions spécifiques mentionnées ci-dessous (cases spéciales).

Fin du jeu : lorsqu'un joueur fait au dé le nombre exact lui permettant d'arriver sur la case arrivée, il est déclaré gagnant. Cependant, s'il fait un score au dé supérieur au nombre de cases le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires, et la partie continue. La partie peut également continuer jusqu'à ce que tous les joueurs soient parvenus à l'arrivée.

Version collective : L'objectif de la partie peut devenir d'arriver tous ensemble à la case arrivée. Dans ce cas, les joueurs les plus avancés peuvent offrir leur score au dé à un joueur plus éloigné de l'arrivée – qui ne peut les refuser, cela occasionnant ainsi la possibilité de quelques farces (faire arriver un joueur sur une case spéciale par exemple...).

Cases spéciales

Cases pot de beurre, galette, chocolat : Rejoue, car tu as pris des forces.

Cases boussole : tu es désorienté, recule jusqu'à la case boussole précédente (ou la case départ).

Case caillou : tous les joueurs se rejoignent sur cette case pour la soupe au caillou.

Case couteau : tu es effrayant, tous les joueurs, sauf toi, reculent de 3 cases (et accomplissent l'action de leur case le cas échéant).

Case Petite Poule Rousse : la Petite Poule Rousse est rusée, elle t'indique un raccourci. Va directement sur la case gland du chêne.

Case Lutin du Vent : le Lutin du Vent est facétieux ; lance le dé et tout le monde, y compris toi, recule du nombre de cases indiqué par le dé.

Case amanite tue-mouches : ce champignon est vénéneux. Tu tombes gravement malade, retourne à la case départ.

Case myrtilles : tu te régales sans pouvoir t'arrêter, tu ne joues pas au prochain tour.

Personnages



Notice des vignettes

