

ECOLE D'ALLONDAZ

A partir de 3 ans

2 à 4 joueurs

Matériel :

- Une planche de jeu
- 10 étoiles pour chaque joueur
- 2 dés identiques : 2 faces rond, 2 faces triangle, 2 faces carré

Déroulement :

Le premier joueur lance le dé.

Il doit ensuite trouver une case indiquée par son lancer et poser une de ses étoiles sur la case concernée.

Exemple : si le premier dé indique un rond et le deuxième un triangle, il faudra trouver une case contenant un rond et un triangle.

Si toutes les cases indiquées par les dés sont déjà occupées par une étoile, il passe son tour.

But du jeu :

Le jeu s'arrête lorsque toutes les cases sont occupées par une étoile.
Le gagnant est celui qui aura posé le plus d'étoiles.

Attention particulière :

Les autres joueurs valident ou non le choix de celui qui pose son étoile et peuvent l'aider à trouver une case si celui-ci ne la voit pas.

A chaque lancer correspondent de 0 à 5 cases.

Compétence travaillée :

Reconnaitre et nommer des formes géométriques.
(Insister pour que votre enfant nomme les formes indiquées par les dés)