

Projet Jeu de société thème des chiens (Molosses)

Séance 1

Durée: 45 minutes.

Identifier les différentes races de molosses

Objectif : Situer des chiens dans une catégories précise.

Déroulement :

15'	Collectif oral
10'	Collectif Oral / Ecrit
10'	Collectif Oral
15'	Indiv/Ecrit Coll/Oral

• "Nous allons travailler sur le projet : Molosses. Pour commencer je vais vous distribuer des images de chiens et vous allez les classer en différentes catégories." Les élèves trient les images, ils donnent les critères de tri, ils identifient les molosses qu'ils reconnaissent.

• "Nous allons essayer de faire une définition de ce que sont les molosses, d'après nos connaissances et ce que nous avons pu observer". Les élèves se mettent d'accord sur une définition qu'ils recopieront dans leur cahier.

• "Maintenant, nous allons identifier les différentes races de molosses : lesquelles connaissez vous?" L'enseignante écoute les élèves et note au tableau.

"Je vais vous distribuer une fiche avec des molosses d'un côté et leur nom avec une petite description de l'autre. Associez le bon chien à la bonne définition." L'enseignante écoute les justifications des élèves par rapport à leur choix et donne la correction.

Matériel:

- Annexe 1 images
- Annexe 1 bis : fiche
- Cahier

Séance 2

Durée : 50 minutes

Identifier différents types de jeux de sociétés

Objectif : Catégoriser les jeux de sociétés.

Déroulement :

10'	Collectif Oral
10'	Collectif Oral
20'	Indiv/Ecrit Coll/oral
10'	Indiv/Ecrit

• "Nous allons maintenant nous intéresser aux différents jeux de sociétés qui existent. J'aimerais que vous me donniez des exemples de jeux et nous essayerons ensuite de voir à quelle catégorie ils appartiennent." Les élèves donnent leurs idées. L'enseignante écrit au tableau.

• "Maintenant j'aimerais que vous mettiez certains jeux ensemble et j'aimerais que vous me disiez pourquoi vous faites ce choix." L'enseignante laisse les élèves venir au tableau et proposer de regrouper certains jeux, elle écoute les réponses associées.

• "Je vais vous donner un tableau dans lequel il y a toutes les catégories de jeux de société existantes. Classifier les jeux de société dans les cases." Les élèves font le travail, la correction vient juste ensuite.

• "Maintenant vous allez chercher quel est le type de jeu de société qui pourrait s'adapter avec le thème des motos. Notez vos idées sur votre cahier." les élèves réfléchissent, l'enseignante passe dans les rangs pour les aider.

Matériel:

- Annexe 2 : tableau + étiquettes.
- Cahier

Séance 3

Déterminer les règles principales d'un jeu de société*Objectif : Identifier les règles de base d'un jeu*

10'	Collectif Oral	Déroulement : • "Nous allons maintenant reprendre vos idées sur la catégorie choisie. Nous allons déterminer ensemble, une catégorie pour toute la classe." Les élèves énoncent leur choix et essaient de le faire préférer aux autres pour que la classe choisisse, vote pour déterminer la catégorie.
10'	Collectif Oral	• "Maintenant nous allons étudier les règles d'un jeu appartenant à cette catégorie. Quel serait le jeu que tous le monde connaît et que l'on pourrait étudier." Les élèves proposent un jeu, ils commencent à en expliquer le fonctionnement.
20'	Indiv/Ecrit Coll/oral	• "Vous allez maintenant me dire, selon vous quelles sont les règles les plus importantes de ce jeu." Les élèves notent des idées sur des petits papiers. Ils les mettent ensuite dans un sac.
10'	Coll/oral	• "Maintenant vous allez tirer au sort les petits papiers et les lire, je vais écrire les règles au tableau, quand il y aura deux fois la même, je ferai un trait." les élèves lisent et l'enseignante note.
10'	Indiv/Ecrit	• "Pour terminer nous allons regarder ces règles et voir si nous pouvons en créer des similaires pour notre jeu.." les élèves cherchent de nouvelles idées pour associer à leur jeu et les notent sur leur cahier.

Matériel:

- Annexe 3 : Règles de jeu
- Petits papiers
- Cahier
- Sac

Séance 4

Analyser les règles d'un des jeux appartenant à la catégorie choisie*Objectif : Connaître les règles d'un jeu et les associer à son propre jeu.*

20'	Collectif Oral	Déroulement : • "Je vous ai apporté les règles du jeu que nous avons choisi. Nous allons les lire et essayer de les comprendre." Les élèves lisent et essaient d'expliquer le fonctionnement. Il serait pratique d'apporter le jeu concerné si vous l'avez.
20'	Groupe Ecrit	• "Maintenant nous allons voir si certaines règles pourraient être applicables à notre jeu." Les élèves déterminent si le jeu se joue avec des dés, des cartes, comment est le plateau de jeu, le nombre de joueurs, la façon de gagner ou perdre des points...
10'	Coll/oral	• "Nous allons mettre en commun vos recherches" les élèves expliquent aux autres groupes ce qu'ils ont trouvé. On retiendra les meilleures idées.
10'	Indiv/ Ecrit	• "Nous allons faire une première ébauche de notre plateau de jeu, que doit-il comporter?" les élèves dessinent et imaginent les plans.

Matériel:

- Jeu choisi
- Annexe 3 : règle du jeu
- Cahier

Réfléchir aux matériels nécessaires pour construire le jeu.

Objectif : Rassembler le matériel sous forme de liste et construire une fiche technique

Déroulement :

15'	Indiv/Ecrit Coll/Oral/ Ecrit
20'	Collectif Oral
15'	Indiv/ Ecrit

- "Nous allons réfléchir à la construction de notre jeu, nous avons déjà le croquis, maintenant il faut déterminer le matériel nécessaire. Faites une liste puis nous comparerons." Les élèves écrivent une liste sur un brouillon. On fait la comparaison, les élèves expliquent pourquoi ils ont choisi tel ou tel matériel. On fera une liste collective à écrire dans le cahier.
- "Maintenant nous allons essayer de construire une fiche technique de la construction de notre jeu. A votre avis qu'est ce que c'est qu'une fiche technique et à quoi ça sert?" Réponses attendues : c'est un guide de construction, il permet à quelqu'un de construire le jeu. Les élèves sont invités à réfléchir sur les étapes de construction du jeu, le plateau, les pions, les cartes, les règles.... On déterminera ensemble un listing de points important à partir d'un exemple.
- "A partir de ces points, vous allez réfléchir aux étapes nécessaires pour la construction de chaque partie." les élèves font le travail en autonomie.

Matériel:

- Jeu choisi
- Annexe 4 : Exemple fiche technique
- Cahier

Construire le plateau de jeu.

Objectif : Fabriquer le plateau de jeu à l'aide des indications notées à la séance 4

Déroulement :

5'	Coll oral
10'	Indiv
25'	Indiv
10'	Groupe Ecrit

- "Nous allons construire le plateau de jeu, pour cela, que nous faut-il?" Réponses attendues: du carton, du craft gommé, de l'eau, une éponge, un récipient, des ciseaux, une règles, un cayon. Les élèves rassemblent le matériel.
- "Nous allons maintenant, construire le plateau, prenez les mesures, tracez et découpez." L'enseignante aide les élèves à tracer correctement, à découper, à mesurer.
- "Maintenant que le carton est découpé, nous allons devoir le consolider, pour cela, il nous faut des ciseaux, du craft, une éponge et de l'eau. L'enseignante demande aux élèves comment ils feraient, puis elle leur montre." Les élèves entourent le carton de craft gommé humidifié, ils recouvrent totalement le carton.
- "Pour terminer, notez sur votre cahier, ce qu'il faudra faire ensuite et le matériel nécessaire."

Matériel:

- Craft gommé
- Carton
- Ciseaux
- eau
- récipient
- Cahier

Préparer le support pour les pions et recherche informatique

Objectif : Solidifier le support en carton et chercher des photos de chiens sur internet.

Déroulement :

Groupe Manip	15'
Groupe Recherche	10'
Groupe Recherche	25'

• "Nous allons réfléchir à la construction des pions, nous allons les faire en carton et nous allons coller des photos de chiens dessus. Nous allons commencer par solidifier le support" Les élèves utilisent le **craft gommé** et en recouvrent le **support** pour le solidifier. On laisse sécher.

• "Maintenant nous allons rechercher des photos de chiens sur **Internet**. Vous allez devoir ouvrir un document Word et y copier les photos choisies puis les réduire à un format acceptable pour un pion. **Comment fait-on cela?** Réponses attendues : on va dans Internet explorer pour Internet, et on va dans documents, créer, nouveau document word texte, on renomme le document puis on l'ouvre. Les élèves vont sur les ordinateurs, ils se connectent à Internet et ouvrent un document word, l'enseignante les aide à réaliser ses actions.

• "**Comment fait-on pour chercher des photos?**" Réponses attendues : on va dans un moteur de recherche comme google et on tape le nom du chien que l'on cherche, on va ensuite dans images. Les élèves font le travail, ils copieront deux fois la même photo pour pouvoir faire le pion en recto verso.

Matériel:

- Ordinateur relié à Internet

- Carton, craft gommé, eau, récipient, éponge, ciseaux

- Cahier

Réaliser la fiche technique du jeu et de la recherche informatique

Objectif : Réaliser une fiche technique du plateau de jeu et de la recherche informatique

Déroulement :

Coll oral	10'
Groupe Ecrit	15'
Groupe Ecrit	25'

• "Aujourd'hui nous allons réaliser la fiche technique du plateau de jeu et celle de la recherche informatique. Qui peut me rappeler ce qu'est une fiche technique?" Réponses attendues: c'est comme un guide des actions qu'ils faut faire pour construire ou rechercher quelque chose. "Nous allons faire des groupes, certains vont commencer la fiche technique du plateau de jeu et d'autres feront la fiche technique de la recherche informatique." Les élèves constituent les groupes.

• "Pour construire une fiche technique que faut-il?" Réponses attendues : un titre, le matériel nécessaire, les étapes de construction. L'enseignante pourra reprendre la fiche technique exemple de **l'annexe 4**. "Sur votre cahier cherchez déjà à noter tout cela dans l'ordre pour pouvoir ensuite écrire sur une affiche." L'enseignante aide les élèves à s'organiser.

• "Maintenant que nous avons la trame, nous allons écrire sur des affiches, vous pouvez tracer des traits au crayon de papier puis écrire en faisant des phrases au crayon de papier." Les élèves font le travail

Matériel:

- Annexe 4: exemple de fiche technique.

- Affiches
- Feutres

- Cahier

Terminer les pions et peindre le plateau de jeu.

Objectif : Assembler les pions et peindre le plateau de jeu.

Déroulement :

15'
Coll/Oral
Indiv/Ecrit

• "Nous avons imprimé les photos de chiens, maintenant nous allons fabriquer les pions. Comment va-t-on faire?" Réponses attendues : on va découper le tour de chiens puis le carton et on va les coller dessus. Et pour que les pions tiennent debout, comment va-t-on faire? Les élèves cherchent une solution en dessinant leurs idées, on confronte les solutions et on choisi celle qui semble la plus pertinente.

20'
Groupe
Manip

• "Vous allez faire le travail en vous répartissant les tâches, l'un va découper les images, un autre va découper le carton, un autre va coller..." Les élèves font le travail, l'enseignante aide à la découpe, les élèves assemblent les différents morceaux.

15'
Groupe
Manip

• "Maintenant, il faut peindre le plateau de jeu, choisissez une couleur et l'appliquer sur tout le support." On pourra faire faire cette étape par un autre groupe d'élève qui le fera en parallèle de la construction des pions.

S'il reste du temps, les élèves pourront commencer à réfléchir au parcours et aux dessins à placer sur le plateau de jeu (schéma dans le cahier)

Matériel:

- Plateau de jeu
- Peinture
- Photos chiens
- support carton.
- Colle
- Cahier

Réaliser la suite de la fiche technique du jeu et celle des pions.

Objectif : Continuer l'écriture de la fiche technique en suivant les étapes effectuées

Déroulement :

30'
Groupe
Ecrit

• "Aujourd'hui nous allons continuer la fiche technique du plateau de jeu et commencer celle des pions. Qu'avons nous fait après avoir réalisé le plateau de jeu? Et comment avons nous fabriqués les pions. On pourra également ajouter les photos que nous avons prise pendant la fabrication, mais pour cela il faut les imprimer." Un groupe termine la fiche technique du plateau de jeu et va imprimer les photos déjà prise. Un autre groupe commence la fiche technique des pions..

10'
Indiv
Manip

• "Pour ceux qui ont fini avant les autres, vous pouvez venir les pions et le plateau de jeu, il faudra rajouter cette étape sur les fiches technique."

S'il reste du temps, les élèves pourront commencer à réfléchir au parcours et aux dessins à placer sur le plateau de jeu (schéma dans le cahier)

Matériel:

- Fiche technique
plateau de jeu
- Fiche technique
pions.
- photos.
- Feutres
- Pions
- Plateau de jeu
- Cahier

Terminer le plateau de jeu

Objectif : Finaliser le jeu en ajoutant les cases et la décoration.

Déroulement :

20'
Groupe
Ecrit

• "Nous allons reprendre le schéma que vous avez fait du plateau de jeu, nous allons maintenant dessiner les cases, et ajouter la décoration. Vous allez dessiner d'abord au crayon de papier, puis nous repasserons à la peinture ou au feutre. Les élèves dessinent au crayon de papier, chaque groupe réfléchit à l'organisation de son jeu.

20'
Groupe
Ecrit

• "Dès que je passe vers vous et que je vous dit que c'est bon, vous pouvez repasser en couleur, vous pouvez colorier chaque case d'une couleur différente, ajouter des dessins, faire les cases de départ et d'arrivée." Les élèves continuent le travail.

Notez tout ceci dans la **fiche technique**.

S'il reste du temps, les élèves pourront commencer à rédiger le règlement du jeu en se basant sur **l'annexe 3**.

Matériel:

- Plateau de jeu
- Peinture,
crayon de papier,
gomme.

-Cahier

Elaborer les règles du jeu.

Objectif : Construire le règlement de manière claire.

Déroulement :

20'
Groupe
Ecrit

• "Maintenant que le jeu est construit, nous allons reprendre les règles que nous avons commencé à écrire. Nous allons rédiger les règles du jeu en nous aidant des jeux déjà existant." Chaque groupe aura une feuille de **l'annexe 3** en fonction du type de jeu qu'ils ont construit. En vous aidant de ces règles de jeu, construisez les votre. Les élèves rédigent le premier jet des règles du jeu. L'enseignante aide à la rédaction.

20'
Indiv
Manip

• "Lorsque vous pensez avoir terminé, vous allez relire et essayé de corriger l'orthographe des mots dont vous n'êtes pas sûr en vous aidant du dictionnaire, et en vous rappelant les règles d'orthographe, conjugaison, grammaire.

L'enseignante pourra entourer les mots qui comporte des erreurs orthographiques et laisser les élèves corriger.

Matériel:

-Annexe 3

-Cahier

Terminer les règles du jeu

Objectif : Corriger l'orthographe et réécrire à l'ordinateur.

Déroulement :

Groupe Ecrit	15'
Groupe Ordinateur	15'
Groupe Ordinateur	20'

• "J'ai entouré tous les mots qui comportaient encore des erreurs, à vous de chercher à les corriger." Les élèves font les corrections et montre à l'enseignante.

• "Lorsque je vous dit qu'il n'y a plus d'erreurs, prenez votre cahier et allumez les ordinateurs, rédigez le règlement sur un nouveau document.." Les élèves font le travail

• "J'ai fait la même chose avec les fiches technique. A vous de rechercher les erreurs, vous pourrez ensuite recopier au propre avec des feutres sur l'affiche." Les élèves font les corrections et remettent au propre.

Matériel:

- Ordinateurs

- Fiche technique

- Cahier

Construire la boîte de rangement.

Objectif : Réfléchir à la construction de la boîte de rangement à partir de la géométrie

Déroulement :

Collectif Oral	10'
Groupe Ecrit	20'
Groupe Ecrit Coll/oral	20'

• "Si nous regardons ce que nous avons fait depuis le début, que nous manque-t-il pour que notre jeu soit complet?" Réponses attendues : la boîte de rangement. "Comment allons nous la fabriquer?" Réponses attendues : en faisant un patron et en le découpant dans du carton.

• "Savez vous comment fabriquer une boîte de rangement en utilisant la géométrie?" On demande aux élèves de faire appel à leur souvenir sur les patrons des cubes, carrés, triangles on pourra donner une feuille de patron et faire chercher ceux qui pourraient servir à faire une boîte. "essayer de dessiner le patron d'un pavé". Les élèves font le travail et on compare. On pourra faire découper le patron puis le coller sur le cahier sur une face.

• "Pour fabriquer la boîte de rangement, aura-t-on besoin du patron de pavé entier?" Les élèves doivent se rendre compte que nous ne voulons pas un pavé fermé. Ils devront dessiner le patron adéquate pour fabriquer leur boîte. On compare et on choisi le patron qui servira de base. On note des mesures pour pouvoir les reporter ensuite. On pourra même proposer un patron ne nécessitant pas de collage.

Matériel:

- Annexe 5 :
feuille patrons.

- Cahier

Construire la boîte de rangement (2) et les dés

Objectif : Fabriquer la boîte à partir du patron.

Déroulement :

10'	Collectif Oral
20'	Groupe Manip
20'	Groupe Ecrit

• "Maintenant que nous savons quel genre de patron nous allons utiliser, il faut choisir le matériel. De quoi avons nous besoin?"
Réponses attendues : carton, craft gommé, eau, éponge, ciseaux.
"Comment allons nous faire pour fabriquer la boîte?" Réponses attendues : on va faire le patron en taille réelle et le reporter sur le carton, découper, assembler, solidifier.

• "Je vous donne le matériel et je vous laisse réaliser la boîte." Les élèves font le travail, l'enseignante les aide à s'organiser.

• "N'oubliez pas qu'il faut aussi faire le couvercle, mais ppour cela il faut un nouveau patron. Pourquoi?" Réponses attendues : Car il faut fermer la boîte, pour cela le couvercle doit être moins haut mais plus large. Les élèves ayant terminés la boîte pourront réfléchir aux dimensions du couvercle et dessiner le patron avec de nouvelles mesures.

Les dés pourront être construits en **pâte à modelé** durcissant à l'air

Matériel:

- Craft gommé
- Eau
- Récipient
- Carton
- Ciseaux
- Pâte à modelé durcissant à l'air
- Cahier

Réaliser la suite de la fiche technique de la boîte de rangement.

Objectif : Commencer la rédaction de la fiche technique.

Déroulement :

30'	Groupe Ecrit
20'	Groupe Ecrit

• "Aujourd'hui nous allons continuer la **fiche technique de la boîte de rangement**. Comment avons-nous construit notre boîte? On pourra également ajouter les **photos** que nous avons prise pendant la fabrication, mais pour cela il faut les imprimer." Les élèves prennent une affiche puis commencent à noter le matériel puis les grandes étapes de la réalisation au crayon de papier.

• "Nous allons écrire en langage sms, faites au plus simple, lorsque je vous dit que c'est bon, vous pouvez recopier au feutre sur l'affiche." L'enseignante passe dans les groupes.

S'il reste du temps, les élèves pourront commencer à réfléchir à la décoration de la boîte de rangement et imprimer les photos à coller sur l'affiche.

Matériel:

- Affiche
- photos.
- Feutres
- Pions
- Plateau de jeu
- Cahier

Peindre la boîte et terminer la fiche technique.

Objectif : Décorer la boîte en faisant apparaître les éléments essentiels et le notifier sur la FT

Déroulement :

10'
Collectif
Oral

• "Aujourd'hui nous allons réfléchir à ce qu'il faut absolument faire figurer sur une boîte de puzzle." Les élèves donnent leurs idées : image du puzzle, nombre de pièces, âge minimum...

20'
Groupe
Manip

• "Nous allons donc peindre notre boîte et y ajouter ce qu'il faut pour en faire une vraie boîte de puzzle." L'enseignante distribue la peinture, les élèves impriment leur image de base et la colleront une fois la boîte sèche.

S'il reste du temps, les élèves pourront terminer la fiche technique avec les derniers éléments. Puis finit par vernir la boîte.

Matériel:

-Peinture,
pinceaux
-Image à
imprimer

-Cahier





- a) Le matin de Naples : 3 et 9
- b) Le Boxer : 1 et 6
- c) Le Bull-terrier : 8 et 1
- d) Le Rottweiler : 9 et 4
- e) Le Stafforshire Bull terrier : 4 et 2
- f) Le Doberman : 2 et 7
- g) Le Bullmastiff : 5 et 3
- h) Le Mastiff : 4 et 8
- i) Le Dogue de Bordeaux : 6 et 5

a) **Le Matin de Naples** : La tête d'un hippopotame, la démarche d'un ours, ce colosse qui peut mesurer jusqu'à 75 cm pour un poids de 70 kg, est un ancien combattant des jeux du cirque qui a gardé les critères qui étaient retenus à l'époque pour cette fonction, la puissance et la solidité.

b) **Le Boxer** est un chien de taille moyenne, au poil ras, d'aspect ramassé, à la construction carrée et à l'ossature puissante. La musculature, sèche et fortement développée présente un modelé nettement accusé. Les allures sont vives, pleines de noblesse et de puissance. Le Boxer ne doit sembler ni lourd, ni pataud, mais il ne doit pas non plus manquer de substance, ni paraître léger.



c) Bâti en force, musclé, bien proportionné et actif. L'expression est vive, résolue et intelligente. Le **Bull-Terrier** est le gladiateur de la gent canine, plein d'ardeur et de courage. Il est unique par son chanfrein descendant et sa tête ovoïde. Quelle que soit sa taille, les caractères sexuels des mâles et de femelles doivent être bien marqués. De tempérament égal, il est soumis aux ordres. Bien qu'obstiné, il est particulièrement gentil avec les gens

d) **Le Rottweiler** est un chien de taille moyenne à grande, ni lourd, ni léger, ni haut sur pattes, ni levretté. De proportions harmonieuses, son aspect trapu et vigoureux laisse présager force, souplesse et endurance.



e) **Staffordshire bull terrier**: doit donner l'impression d'une grande force par rapport à sa taille.

Chien bien soudé, musclé mais agile et élégant, très attentif à son environnement.

Il doit être ramassé et non haut sur les pattes ni enlevé.

Son courage est proverbial.

f) **Le Doberman** porte son nom du premier éleveur de la race, l'Allemand Frédéric Louis Dobermann (né le 2 janvier 1834, décédé le 9 juin 1894). La tradition raconte que Dobermann était aussi huissier, gérant d'un atelier d'équarrissage et employé municipal, légalement chargé de la capture des chiens errants. Pour son élevage, il choisissait des chiens au mordant puissant, puisés dans la race des "chiens de boucher", ancêtre également du rottweiler.



g) Le bullmastiff est puissant, endurant, actif et sûr. Plein d'ardeur, vigilant et fidèle.

h) Le mastiff est une combinaison de noblesse et de courage. Calme, affectueux pour ses maîtres, mais bon gardien.



i) **Le dogue de Bordeaux** est un chien qui possède les caractéristiques d'un athlète ; prestance, force physique, agilité et endurance.

Sa structure physique peut être comparée à celle d'un athlète pratiquant la lutte gréco-romaine ou d'un boxeur.

La puissance plastique de sa musculature attire l'attention, et son expression sérieuse, courroucée, avec son œil attentif et son regard inaccessible aux inconnus, inspire un grand respect et une crainte révérencielle.



Annexe 2 : séance 2

Catégories	Exemples de jeux
Jeux de cartes ou de dominos	
Jeux de stratégies	
Jeux combinatoires abstraites	
Jeux de lettres	
Jeux de hasard	
Jeux d'adresse	
Jeux d'assemblée	

Annexe 2 suite : séance 2

Le poker

Le bridge

La belote

Le rami

Le Tarot

Les dames

La bataille
navale

Risk

Le jeu
d'échecs

Puissance 4

L'awélé

Le Scrabble

Jeu de l'oie

Le Boggle

La bataille

Loto

Les petits
chevaux

Jeu de puce

Les Loups-
garous de
Thiercelieux

Le Trivial
Pursuit

Mikado

Jeux de Cartes et dominos: belotte, rami, poker, bridge, tarot

Jeux de stratégies: Bataille navale, risk

Jeux combinatoire abstraits : awalé, dames, échecs, puissance 4

Jeux de lettres : boggle, scrabble

Jeux de hasard : jeu de l'oie, loto, bataille, petits chevaux

Jeux d'adresse : jeu de puces, mikado

Jeux d'assemblée : trivial poursuite, les loups garoux.

Règles du jeu de l'oie



Cette règle peut être modifiée et transformée

•

Le jeu se joue à 2 minimums et à 4 maximums.

•

Les joueurs choisissent leur pion, chacun doit avoir un pion de forme ou de couleur différente.

•

Chaque joueur lance le dé, le premier qui fait 6 comme, le joueur placé à sa gauche continue et ainsi de suite.

•

Chacun leur tour les joueurs lancent le dé et font avancer leur pion du nombre de case équivalent au chiffre indiqué par le dé.

•

Si le pion tombe sur une case illustrée par une oie voici les règles qui s'appliquent

:

case n° 3 : Le joueur double le chiffre indiqué par son dé.

Case n° 9: Le joueur avance d'une case.

Case n° 13: le joueur recule de 3cases.

Case n° 16 : le joueur avance de 4 cases.

Case n° 22: Le joueur avance de 4 cases.

Case n° 24: le joueur retourne à la case départ.

Case n° 30: Le joueur avance d'une case.

•

Le gagnant est celui qui arrive exactement sur la grande case représentant le lac des oies. Le joueur qui obtient avec son dé un nombre supérieur au nombre de case dont il a besoin pour terminer devra faire reculer son pion d'autant de cases qu'il a de points en trop.

La bonne paye



Voilà un jeu simple où il s'agit de finir plus riche que les autres.

Le plateau de jeu représente les 31 jours d'un mois (de 31 jours !!). A chaque journée correspond une action. Ça vous rappelle pas un certain jeu de l'oie ?! Eh bien, c'est tout à fait ça !!

En début de partie, on décide du nombre de mois (donc de tour) qui sera joué. Chaque joueur reçoit ensuite une somme d'argent. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé, déplacent leur pion et appliquent l'action associée à la case d'arrivée.

Au fil de vos déplacements, vous allez tomber sur les cases courriers et transactions :

Courrier

Vous piochez 1 à 3 courriers selon ce qui est indiqué. Vous appliquez ensuite les actions qui sont indiquées. Ces cartes peuvent :

- faire gagner de l'argent (ristourne pour achat, gain de loterie, etc...)
- obliger à régler vos dettes (honoraires de médecin, facture réparation de voiture, etc...)
- ne rien faire du tout (carte postale, pub, etc...)

Transactions

Sur ces cases, vous piochez une carte transaction. Ces cartes vous proposent de faire une affaire. Vous pouvez ainsi acheter un tracteur agricole, une piscine, etc... Chaque produit présente une valeur d'achat et une valeur de vente. Vous évaluez ainsi le gain potentiel en cas de vente.

Achat et vente des cartes transactions

Lors de l'achat, vous pouvez utiliser votre trésorerie (argent que vous possédez !!), argent que vous avez en épargne (encore faut-il avoir épargné !!) ou emprunter. Quant à la vente, elle ne peut se produire que si vous arrivez sur une case 'faites vos ventes'. A chaque, vente une commission est appliquée et permettent aux autres joueurs de gagner éventuellement une petite somme.

Jour de paye

Arrêt obligatoire pour tous les joueurs (quelque soit le résultat du dé). Il vous faut alors :

- recevoir 6500 francs (pour les nostalgiques du Francs !!)
- encaisser les intérêts de votre épargne
- régler vos factures accumulées
- et bien d'autre encore ...

Bien d'autres événements vous permettront de gagner de l'argent, ou au contraire vous obligeront à en dépenser.

Les petits chevaux

Pour 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU :

Faire le tour du plateau avec ses quatre petits chevaux et les rentrer tous à l'écurie.



COMMENT JOUER :

Chaque joueur prend quatre chevaux de la même couleur et les place dans l'enclos correspondant. Le premier joueur qui fait six commence. Il place un cheval sur sa case départ, relance le dé et avance son cheval sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour on relance le dé et on avance le cheval de son choix d'autant de cases que de points obtenus au dé. Lorsqu'on fait un 6, on peut faire sortir un nouveau cheval de son enclos ou faire avancer un cheval qui est déjà sur le circuit. Dans les deux cas, on rejoue.

Si un cheval arrive sur une case où se trouve déjà un cheval adverse, il le renvoie dans son enclos. Quand deux chevaux de la même couleur sont sur la même case, personne n'a le droit de les dépasser. Tout mouvement qui mène un troisième cheval (de la même équipe ou adverse) sur la même case ou plus loin est annulé. Cette règle peut ne pas être jouée, le décider en début de partie.

Quand un cheval a effectué un tour complet, et se trouve dans la case située juste devant l'escalier de sa couleur, il doit remonter marche par marche jusqu'au carré central, l'écurie. Pour cela, on doit obtenir à chaque fois le chiffre inscrit dans la case, et encore un 6 pour entrer à l'écurie. Dans l'escalier, les chevaux ne peuvent ni se dépasser ni occuper la même case.

Fiche technique voiture de course.

Fournitures :

- 1 rouleau de papier ménage vide
- 4 grands bouchons plastique (bouteille de lait)
- 4 petits bouchons plastique (bouteille d'eau)
- 2 grands piques en bois (pour brochettes ...)
- Du papier cartonné noir ou à peindre en noir
- 1 feuilles de papier (neuve ou non)
- Du ruban adhésif type "chatterton"
- De la peinture acrylique
- Des ciseaux
- De la colle ou du ruban adhésif transparent



Réalisation de la voiture de course.

Selon son âge aidez votre enfant à :

- Peindre le rouleau de papier ménage et le laisser sécher
- **Préparer les roues:** Choisir 4 grands bouchons de même taille et 4 petits bouchons également de même diamètre. Coller les bouchons deux à deux à l'aide du ruban adhésif "chatterton".
- **Préparer le moteur:** Couper des bandes de papier d'environ 7X15 cm (plier une feuille A4 en 2 puis en 3). Faire un petit rouleau avec chaque rectangle de papier (enrouler le autour d'un crayon), fixer le avec de la colle ou du ruban adhésif. Couper le en 3, et assembler les "mini tuyaux" avec du chatterton avant de les insérer dans l'une des extrémités du rouleau peint.
- Préparation des ailerons: Dans du papier cartonné noir ou préalablement peint en noir découper un aileron avant en forme de I et un aileron arrière en forme de T
- **Pose des ailerons:** sur le devant de la voiture faire 2 entailles de 2 cm pour insérer l'aileron. Aplatir le devant et coller (ou mettre du ruban adhésif transparent ou agraffer).
- Insérer l'aileron arrière dans le moteur de papier. Fixer sur le dessus avec du ruban adhésif ou du chatterton.
- **Pose des roues:** avec l'aide d'un adulte percer chaque roue d'un seul côté . Placer dans le trou un pique en bois. Avec la pointe des ciseaux faire 2 trous de part et d'autre de la voiture pour insérer la baguette de bois reliant les roues. (ajuster la longueur des baguettes de bois)
- Décorer la voiture pour qu'elle prenne une vraie allure de voiture de course.

Annexe 5 : séance 14



