







parcours simple avec 2 handicaps pour TPS/PS

objectifs et compétences:

- reconnaître les signes chiffrés1, 2, 3 du dé
- dénombrer
- découvrir, comprendre, accepter et respecter des règles de jeu
- attendre son tour, accepter de perdre.

maman hérisson suit le ruban rouge et ramasse des feuilles pour faire son nid dans le petit chapeau de paille



matériel:

- un dé à jouer (marquage 1, 2, 3)
- un pion par joueur, de 2 à 6 jetons ou pions à personnaliser
- les 6 pistes de jeu à construire (3 pages à coller pour reformer les 6 parcours comme ci-dessous)



déroulement :

- à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases que l'indique le jeté. (progression linéaire horizontale dans le sens de la lecture, gauche droite)

- quand on tombe sur la case nuit,



on avance plus vite : avancer de 1, 2 ou 3 case(s) à déterminer avec les enfants

- quand on tombe sur la case jour,



on avance moins vite: passer un tour

- le premier arrivé au petit chapeau a gagné.