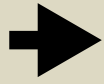


+2



-3



-1



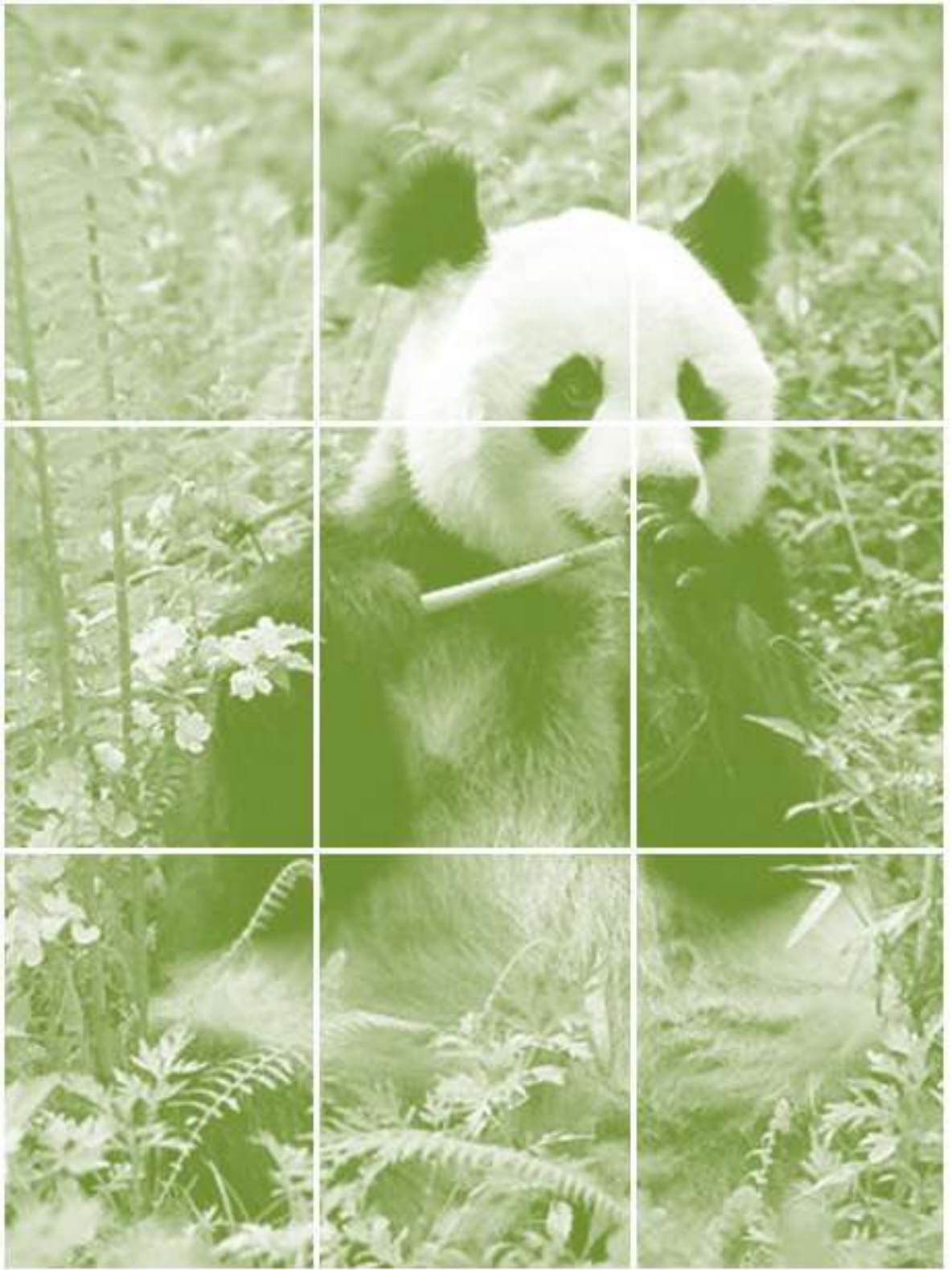
-2



+3



+1



-3

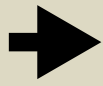


+2



-1

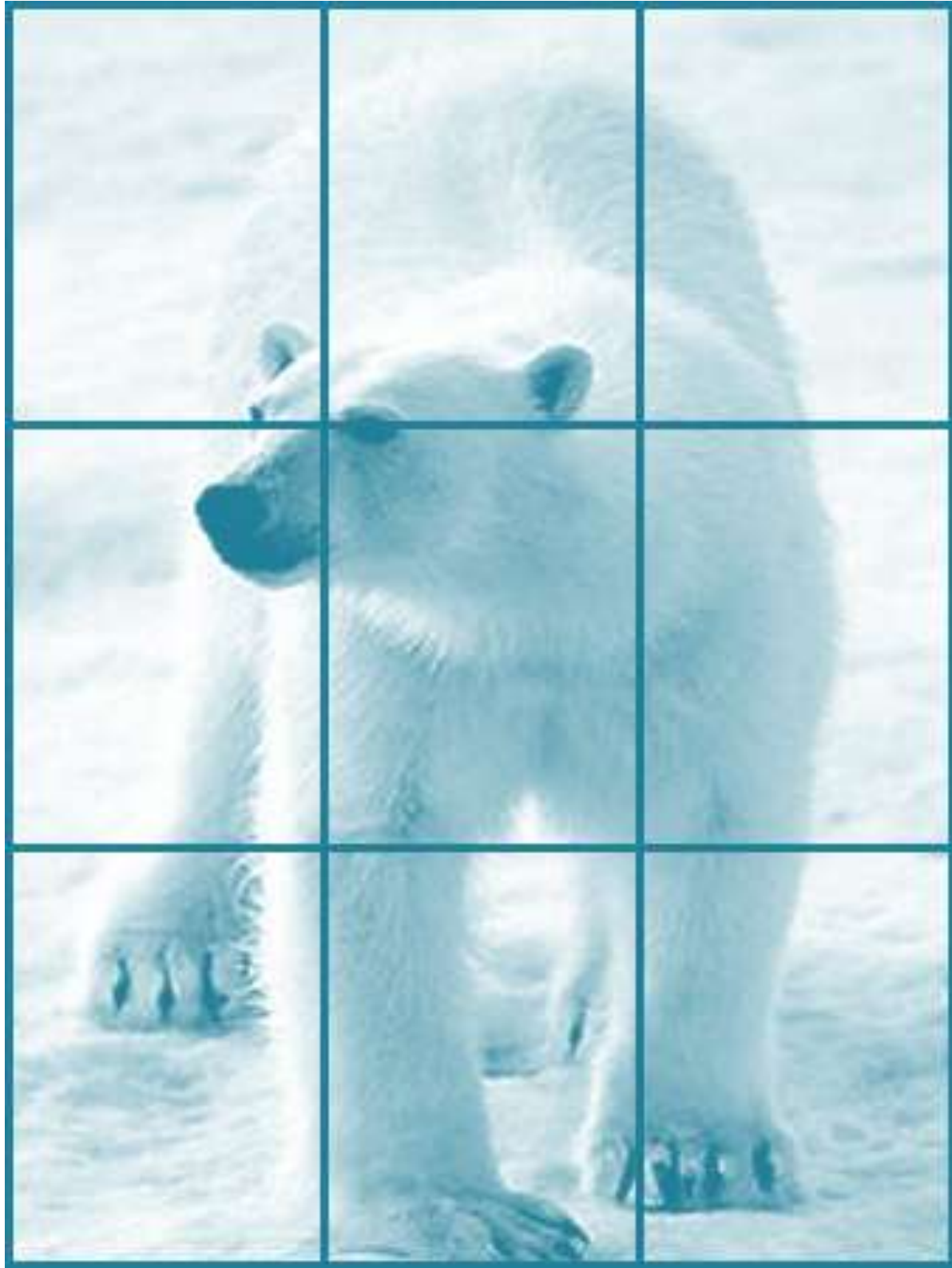
+1



+3



-2



-1



+2



-3



+1

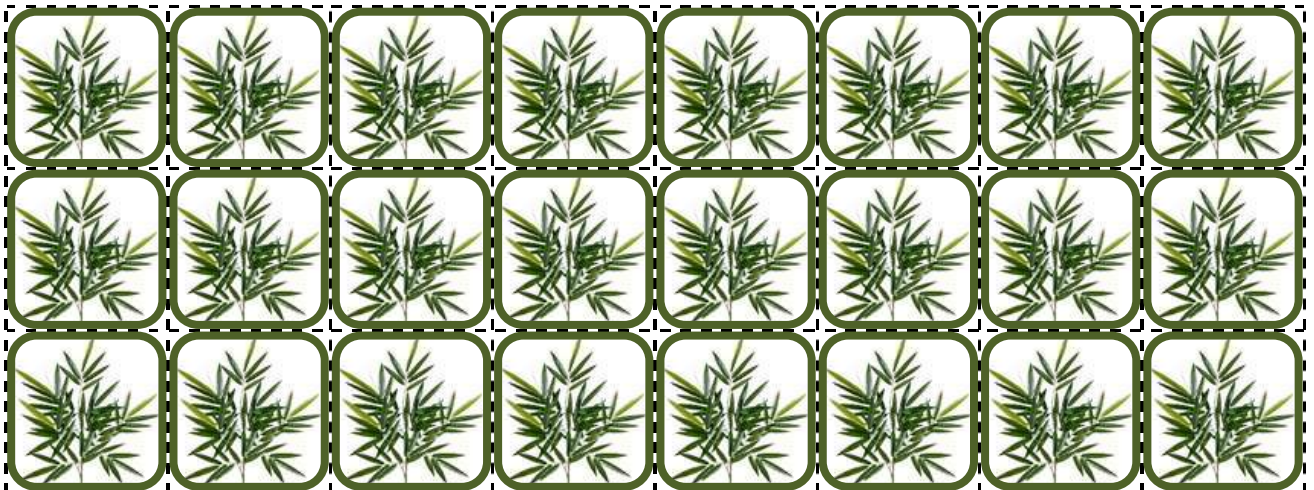
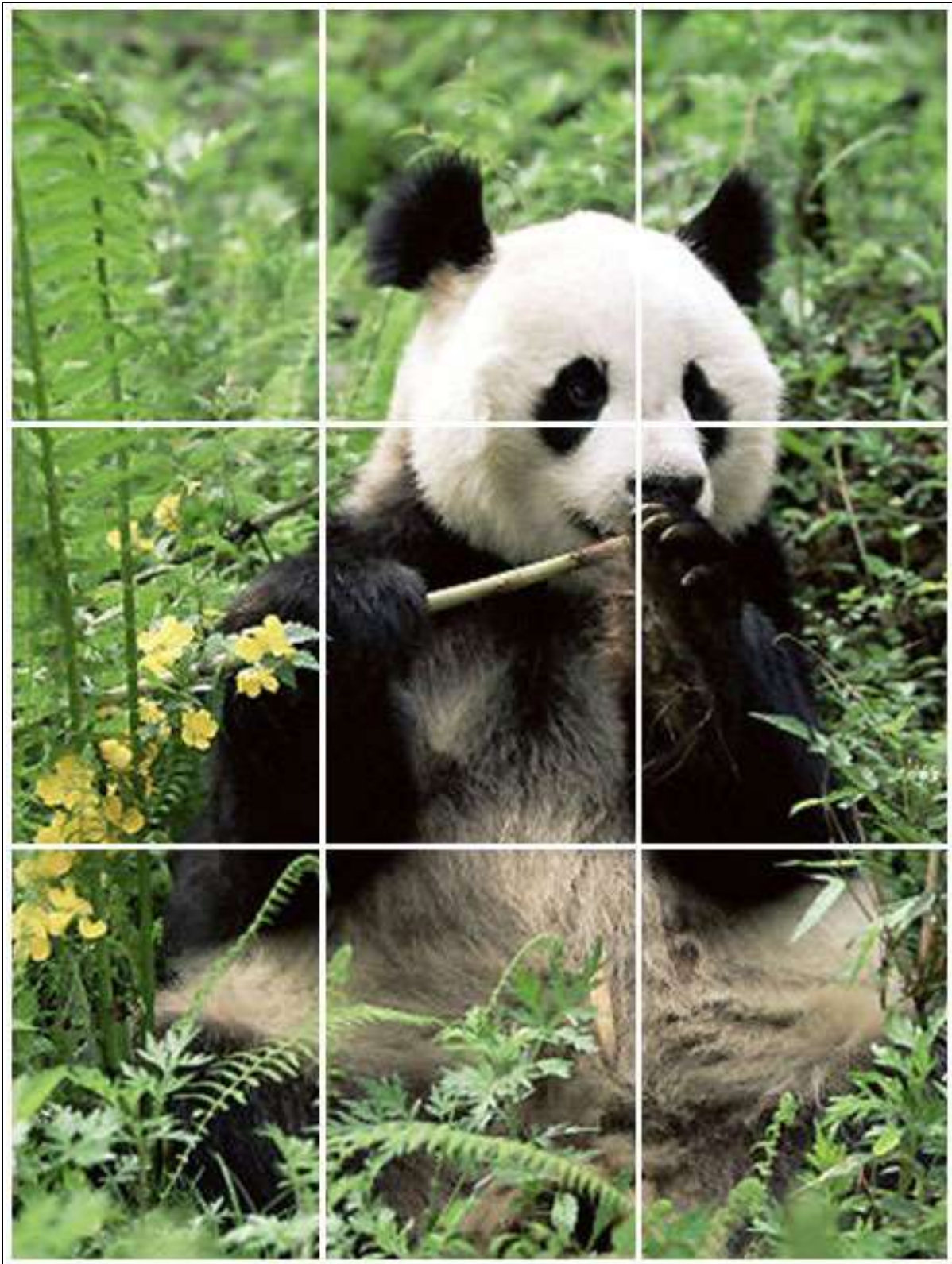


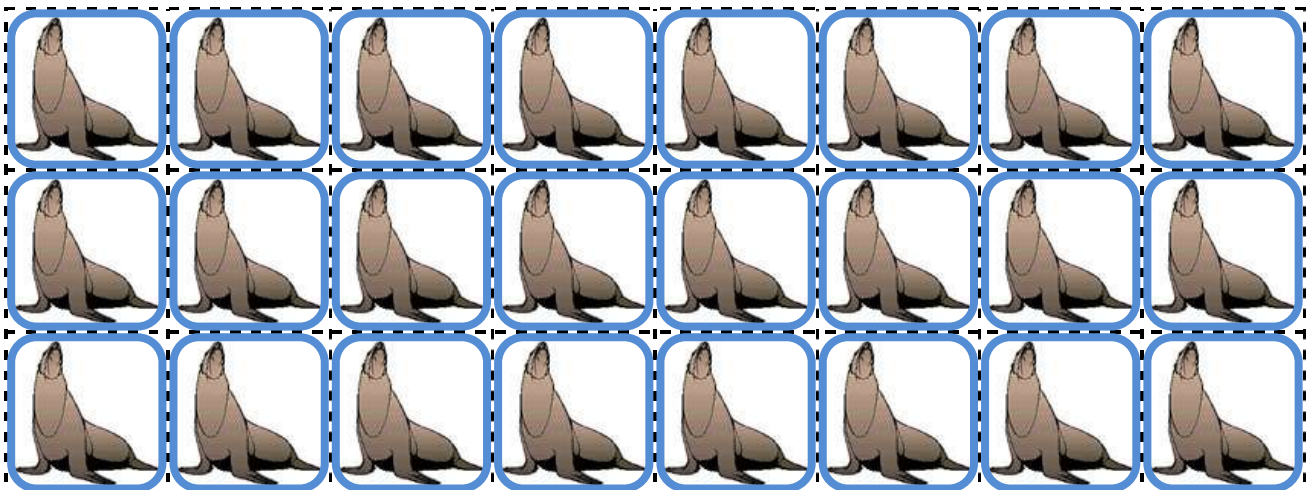
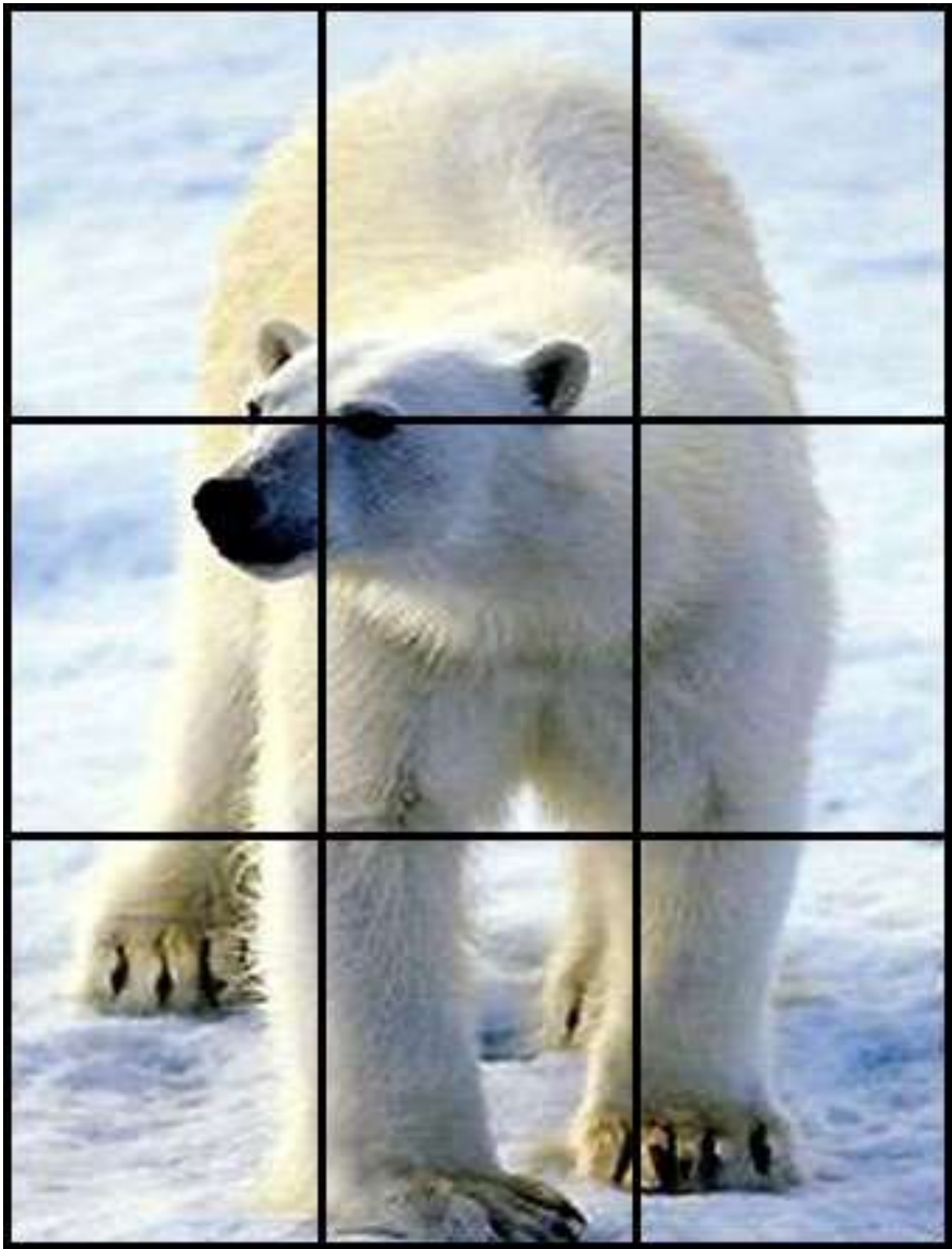
-2



+3

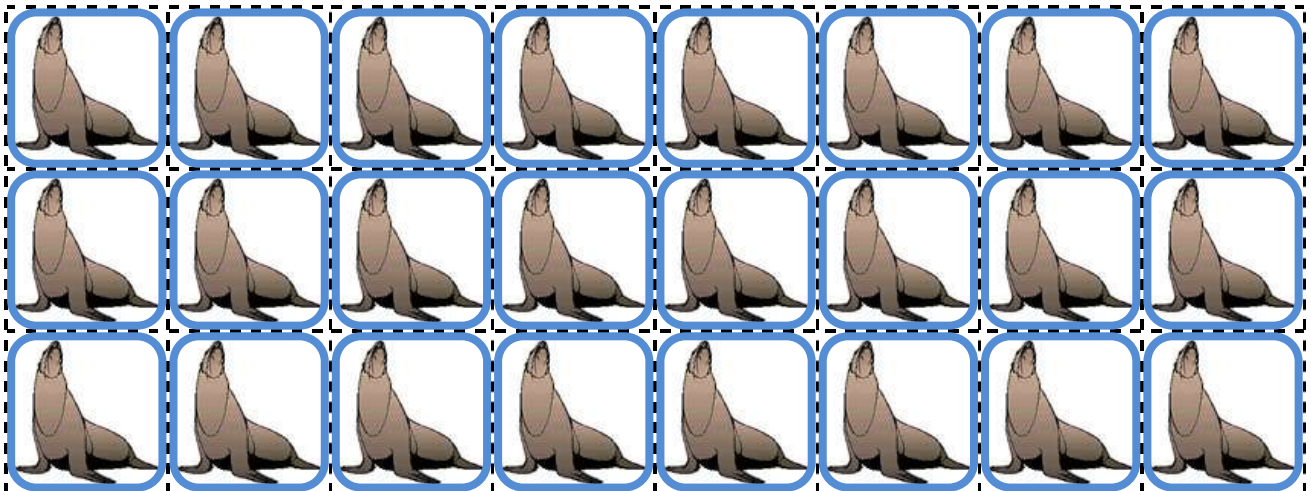
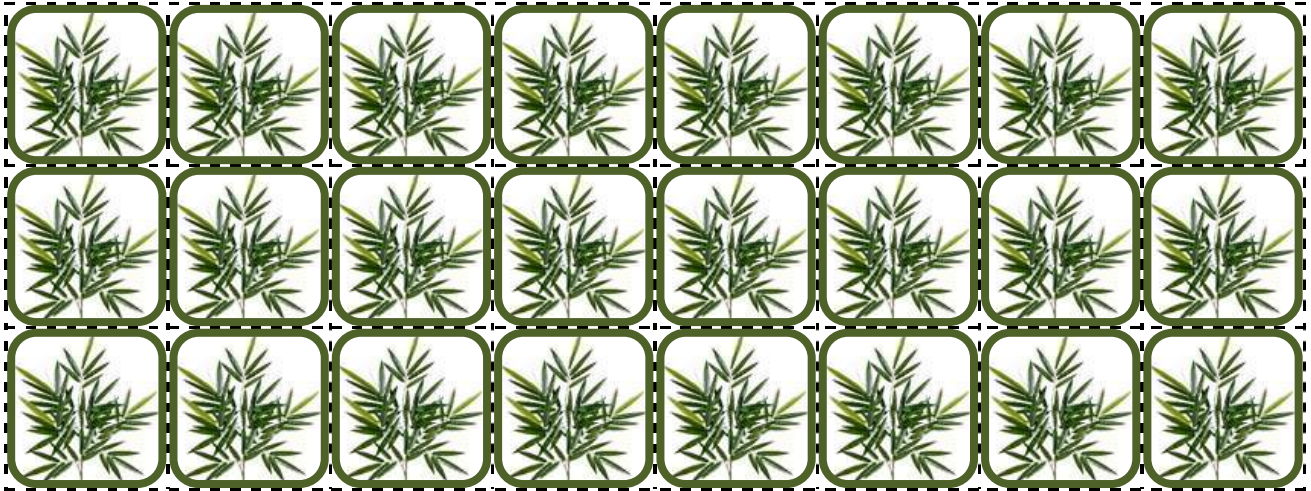






Montage du jeu "le déjeuner des ours"

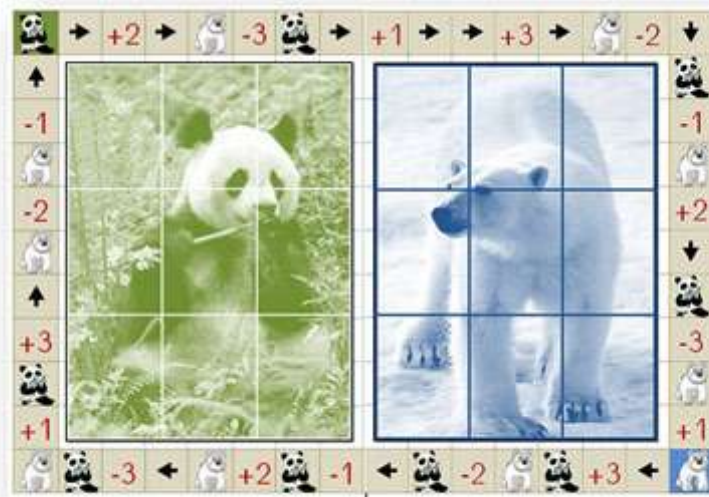
- imprimer l'ensemble des pages sur du bristol A4
 - assembler les 2 premières pour faire le plateau de jeu comme ci-contre
 - plastifier l'ensemble avant de découper les deux puzzles et les cartes "nourriture" (bambou et phoque)
 - 2 pions à fabriquer en utilisant ce produit très ingénieux :
http://toutpourlejeu.com/product.php?id_product=188
- ou 2 pions différents
- prévoir 6 contenant (3 boîtes à camembert) pour y mettre les différents éléments nécessaires au jeu.



*imprimer
coller dos-à-dos,
plastifier le tout,
découper
et glisser chaque animal dans un support*



Règle du jeu "le déjeuner des ours"



But du jeu : amasser le plus de nourriture jusqu'à ce qu'un des deux puzzles soit fini

- jouer en équipe, attendre son tour, être attentif au jeu des membres de l'équipe, et ceux de l'équipe adverse
- déplacer le pion en fonction du jeté de dé - dénombrer et compter jusqu'à 6 - obéir à des règles de jeu strictes et non négociables pendant une partie - compter et décompter
- accepter les règles du jeu et accepter de perdre

Nombre de joueurs : 2 équipes de 2 à 3 joueurs

Matériel :

- un plateau de jeu comprenant un ensemble de cases formant un parcours fermé avec des cases chiffres négatifs et positifs de 1 à 3, des cases ours blanc et des cases panda ,
- des cartes nourriture "bambou" et "phoque"
- 2 puzzles de 9 pièces : un ours blanc et un panda
- prévoir un dé avec chiffres et/ou constellations classiques de 1 à 6 (utiliser chaque dé en alternance afin de se familiariser avec l'écriture chiffrée)
- pour le premier, déguiser un dé ou s'en procurer ici : http://toutpourlejeu.com/product.php?id_product=267
- 2 pions (voir montage)



Déroulement :

- 2 équipes composées de 2 à 3 joueurs : l'équipe bleue de l'ours blanc et l'équipe verte du panda.
- chaque équipe reçoit en début de jeu 6 cartes nourriture ("bambou" pour l'équipe panda et "phoque" pour l'équipe ours blanc) à mettre dans une boîte
- le plateau de jeu est placé au centre de la table avec d'un côté la "pioche nourriture" à collecter (disposer les cartes dans des boîtes différentes) et de l'autre côté les pièces des puzzles ours blanc et panda (à mettre également dans des boîtes différentes)
- les deux pions sont placés respectivement sur la case verte et la case bleue
- définir et matérialiser si nécessaire le sens du jeu (sens des aiguilles d'une montre) et l'ordre des joueurs pour chaque équipe.
- s'accorder sur les règles du jeu.
- à tour de rôle, un joueur de chaque équipe lance le dé (pour lancer le dé, prévoir une boîte à bords servant de piste) et déplace le pion de l'équipe sur la piste, d'autant de cases que le jeté de dé l'indique.

- **case chiffre :**

si on tombe sur une case "**chiffre +**", on prend autant de cartes nourriture qu'elle l'indique, si on tombe sur une case "**chiffre -**" on remet autant de cartes nourriture qu'elle l'indique dans la pioche. L'équipe panda prendra ou remettra ses cartes "bambou" et l'équipe ours blanc prendra ou remettra ses cartes "phoque"

- **case panda :** on place une pièce du puzzle Panda (quelle que soit l'équipe)

- **case ours blanc :** on place une pièce du puzzle Ours blanc (quelle que soit l'équipe)

- case ➔ : rien ne se passe.

Le jeu se termine lorsqu'un des 2 puzzles est terminé : chaque équipe compte ses cartes nourriture et celle qui en a le plus a gagné.