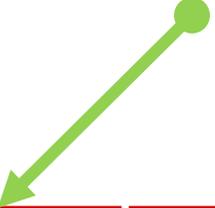
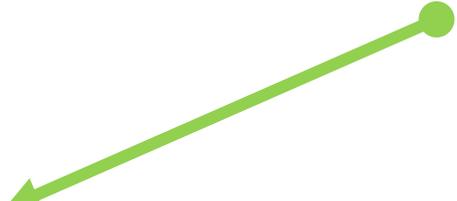
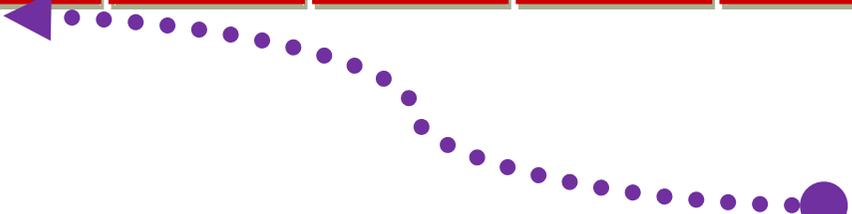
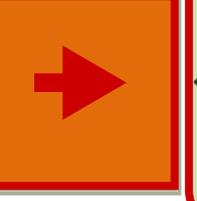
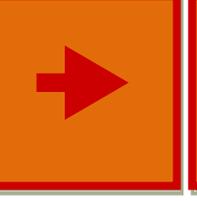
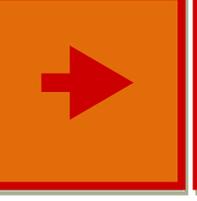
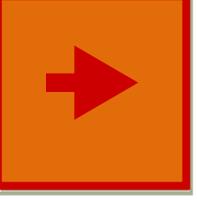
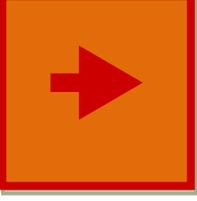
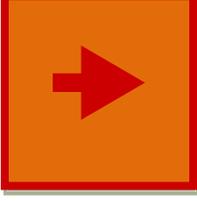
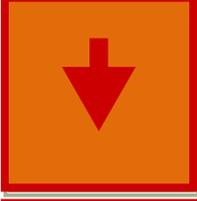
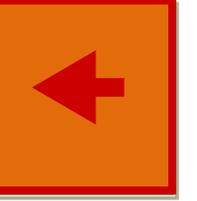
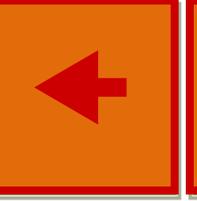
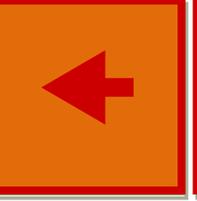
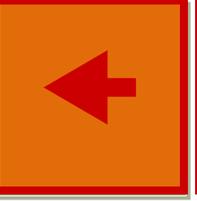
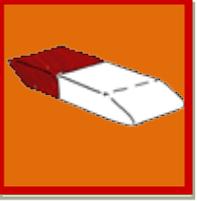
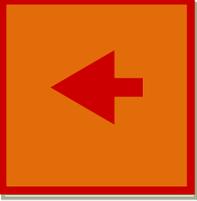
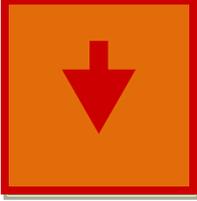
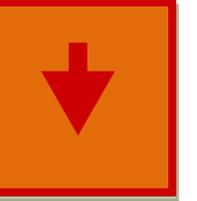
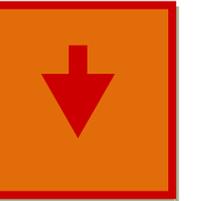
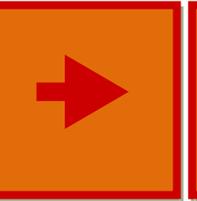
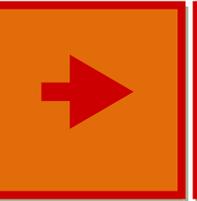
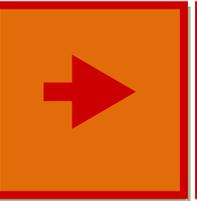
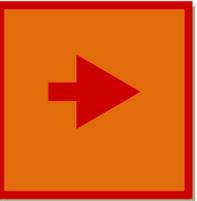
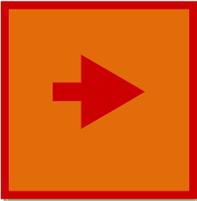


collage

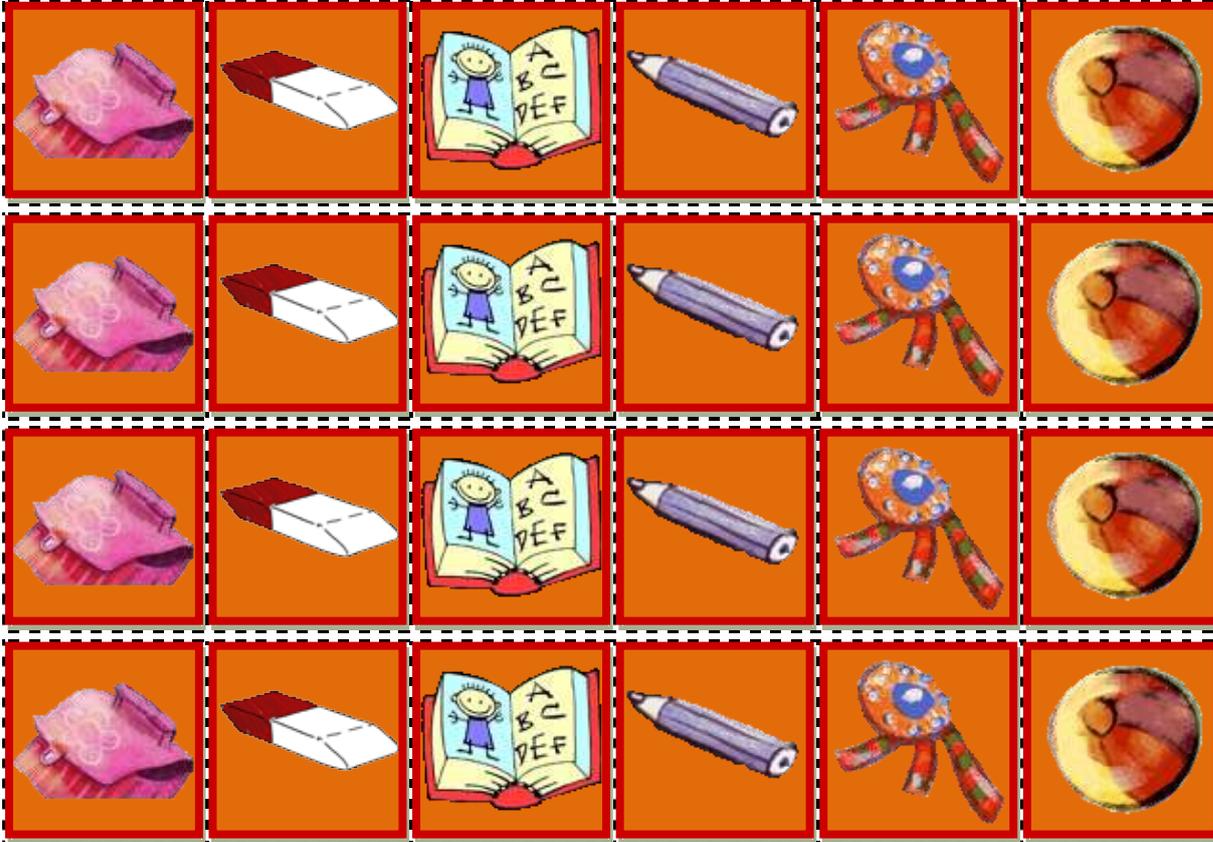


Montage du jeu "à l'école avec Li.Mei"

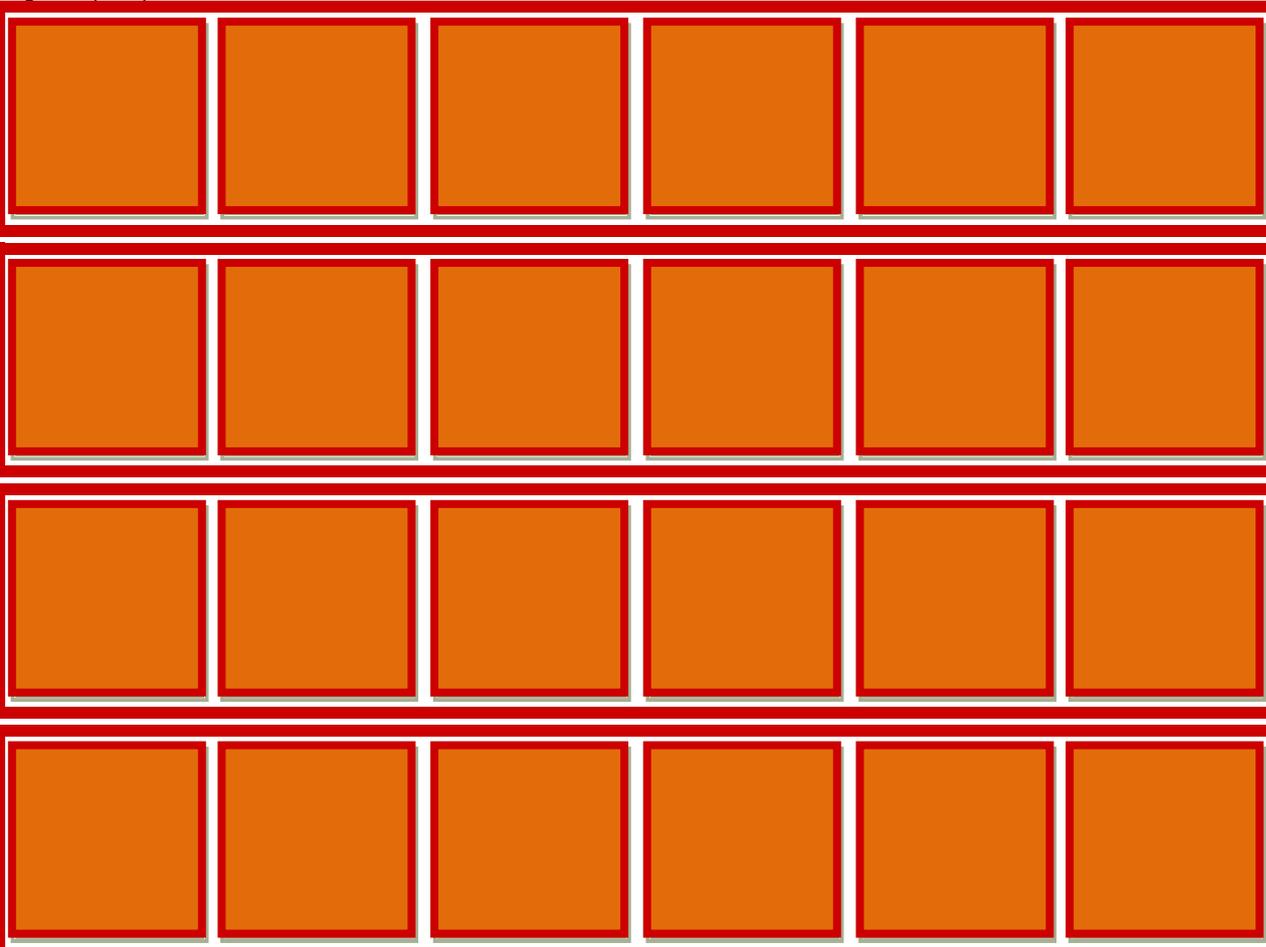
- imprimer chaque partie sur une feuille de bristol A4
 - assembler pour obtenir la composition ci-contre
 - plastifier le tout
 - imprimer sur du bristol les cartes et les réglettes
 - les plastifier avant de découper
 - des pions à trouver ici : http://toutpourlejeu.com/category.php?id_category=7
 - ou en utilisant ce produit très ingénieux : http://toutpourlejeu.com/product.php?id_product=188
- chaque joueur y glissera sa photo et/ou son prénom



cartes à collecter

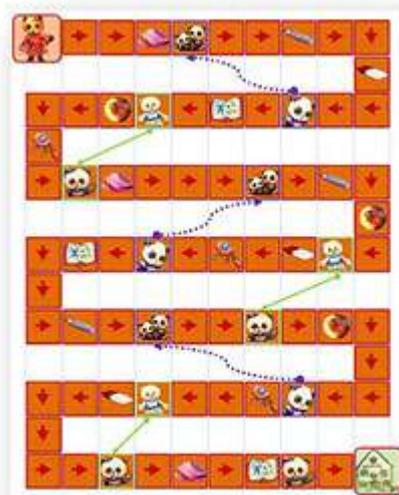


réglettes pour positionner ses cartes



Règle du jeu "à l'école avec Li.Mei"

MS



But du jeu : arriver le premier à l'école en ayant collecté 6 objets

- attendre son tour, être attentif au jeu des autres
- déplacer son 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.
- accepter les règles du jeu et accepter de perdre

Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel :

- un plateau de jeu comprenant un ensemble de cases serpentant de haut en bas, des cases bonus (pour avancer plus vite) et des cases malus (pour reculer) jalonnent le parcours ainsi que des cases représentant les 6 objets à collecter
- 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
- 4 pions de couleurs différentes (voir montage)



Déroulement :

- chaque joueur place son pion sur Li.Mei et prend une réglette.
- les petites cartes sont placées face visible sur la table à côté du plateau de jeu.
- définir et matérialiser si nécessaire le sens du jeu et l'ordre des joueurs.
- s'accorder sur les règles du jeu.
- à tour de rôle, chaque joueur lance le dé (pour lancer le dé, prévoir une boîte à bords servant de piste) et avance, sur la piste, d'autant de cases que le jeté de dé l'indique.
- **case objet** : si on tombe sur une case "objet" on le prend parmi les cartes et on le pose sur sa réglette.
- **case malus** : si on tombe sur la case "Li.Mei pleure", on doit suivre le trait pointillé violet et se placer sur la case "Li.Mei se fait câliner par maman", puis attendre le tour suivant pour repartir dans le sens indiqué par les flèches rouges.
- **case bonus** : si on tombe sur la case "maîtresse", on avance en suivant le trait vert jusqu'à la case "Li.Mei sourit", puis attendre le tour suivant pour poursuivre son chemin dans le sens indiqué par les flèches rouges.
- **tactique** : en fonction de son jeté de dé, on peut décider de reculer ou d'avancer **uniquement** pour prendre un objet pas encore collecté (on ne pourra pas utiliser ce moyen pour échapper à une case malus ou profiter d'une case bonus).

Le premier joueur qui arrive à l'école en ayant fait le juste jeté de dé et en ayant les 6 objets a gagné.

Variables utilisées avec les GS pour corser le jeu :

- si on tombe sur la case d'un objet qu'on a déjà, on le remet en jeu ou on passe un tour.
- si on tombe sur la "Maman et Li.Mei" ou sur "Li.Mei qui sourit", on rejoue.
- tactique : en fonction de son jeté de dé, on peut décider de reculer ou d'avancer pour échapper à une case malus ou profiter d'une case bonus.

Bien sûr ces règles, éprouvées dans ma classe, peuvent être modifiées pour s'adapter au niveau des enfants.