

La chenille gourmande : règle du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Matériel :

- un plateau de jeu avec une chenille
- Des cartes quantités
- Des jetons fruits
- Une enveloppe de rangement avec règle du jeu

But du jeu :

La petite chenille a très faim. Il faut la nourrir. Le joueur qui pose le dernier jeton dans son ventre a gagné la partie.

Déroulement :

Le joueur imitant le mieux la chenille en déplacement commence.

A tour de rôle les joueurs tirent une carte quantité et placent dans les anneaux de la chenille les fruits représentés sur la carte en nommant la quantité, les fruits posés et leur couleur.

Le joueur qui pose le jeton dans la dernier anneau de la chenille a gagné la partie.

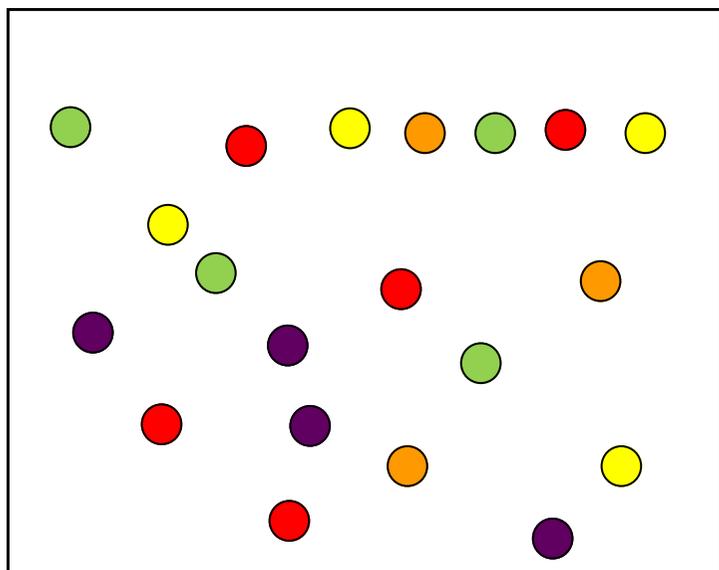
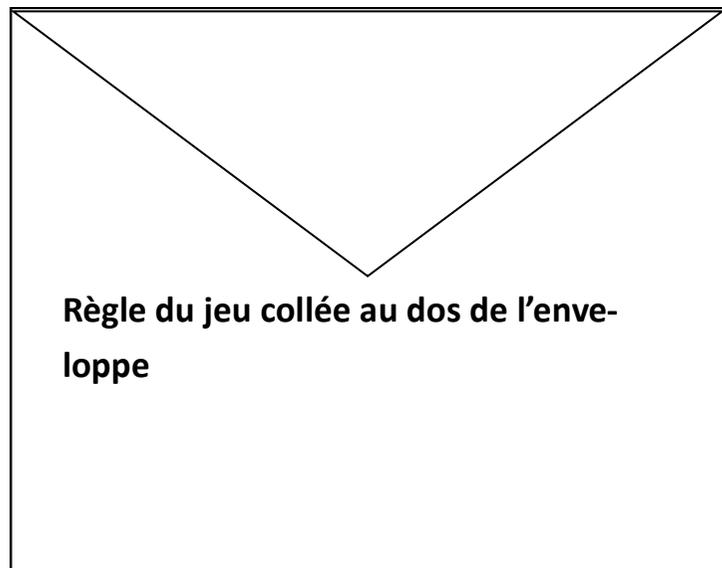
Carte zéro :

Si un joueur tire une carte zéro il ne peut rien donner à la chenille et c'est au tour du joueur suivant.

Carte moins :

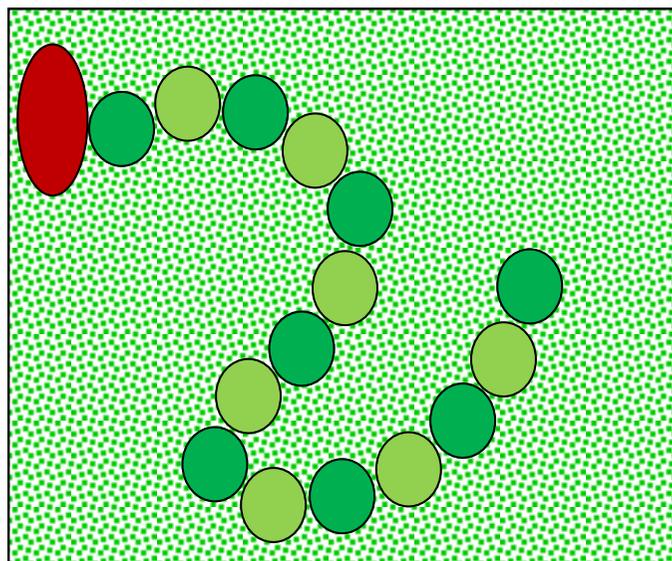
Si un joueur tire une carte moins il doit enlever les derniers jetons posés sur la chenille en respectant le nombre indiqué sur la carte

GRANDE ENVELOPPE POUR RANGER LE JEU



Avant de l'enveloppe : empreintes de papier bulles avec de la peinture.

PLATEAU DE JEU



Fond : encre + gros sel

Tête de la chenille :

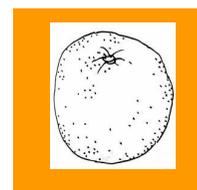
PS : encrage + tracer yeux, nez

Anneaux : 15 pour les PS

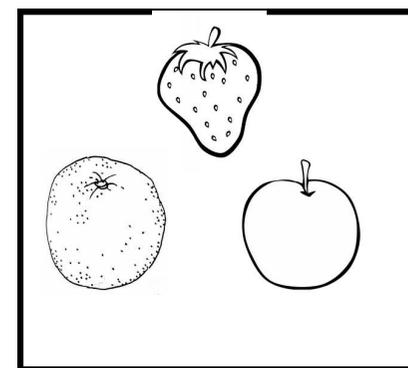
empreintes de ronds verts foncés en algorithme avec des ronds blancs. (dans une matrice) et dans un deuxième temps, remplir les ronds restés blancs avec le vert clair.

PIONS

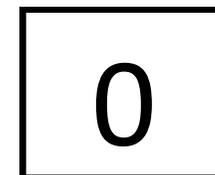
Encrage de la couleur correspondante et découpage.



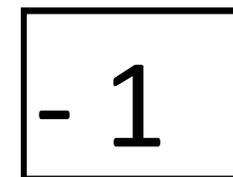
CARTES NOMBRES



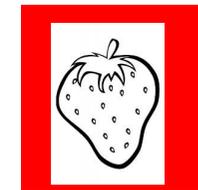
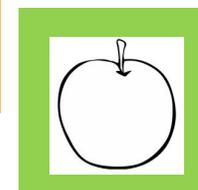
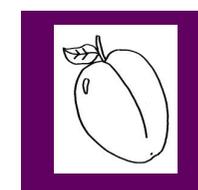
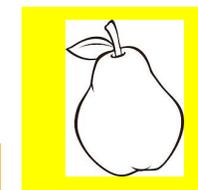
Colorier les fruits de la bonne couleur sur les cartes indiquant les fruits à poser dans la chenille.



La chenille ne peut rien manger.



J'enlève le dernier jeton posé sur la chenille



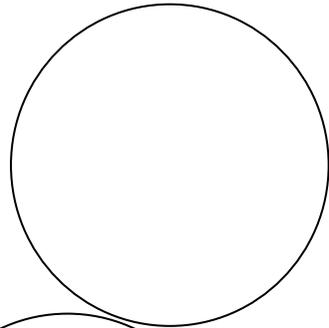
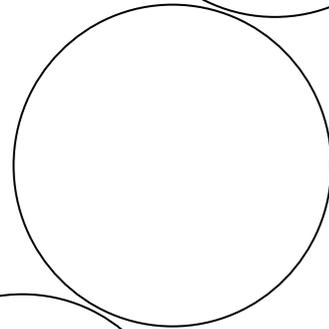
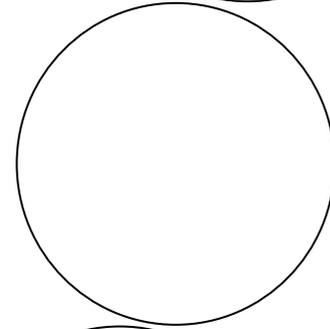
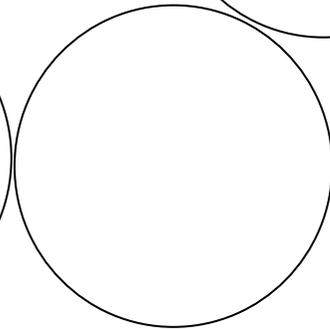
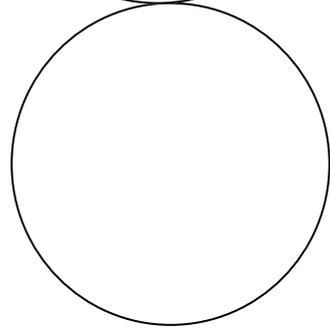
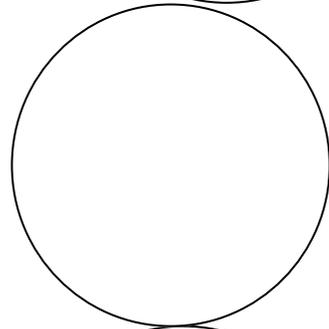
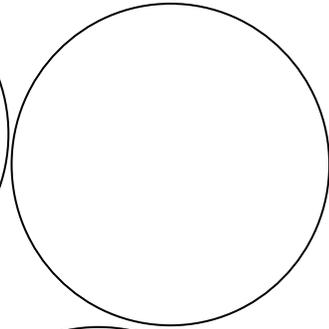
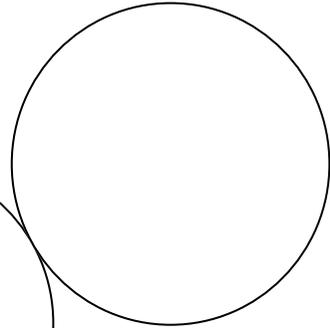
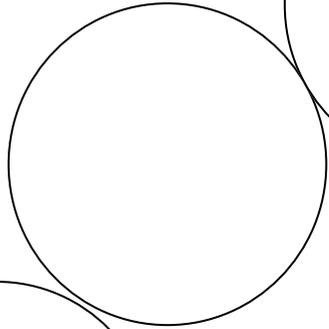
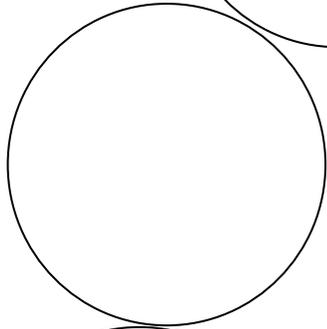
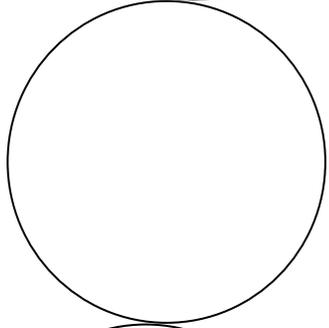
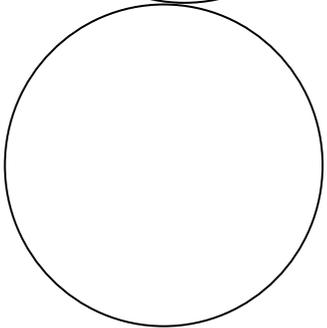
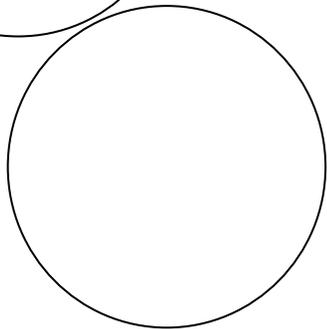
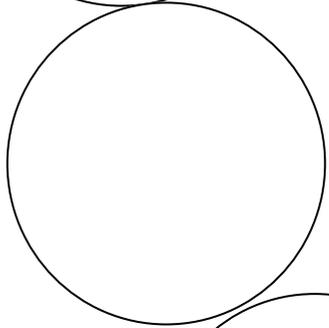
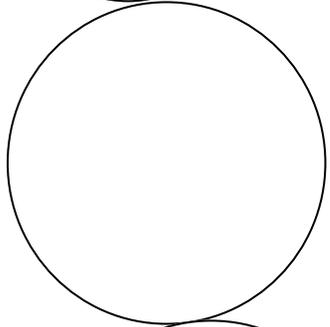
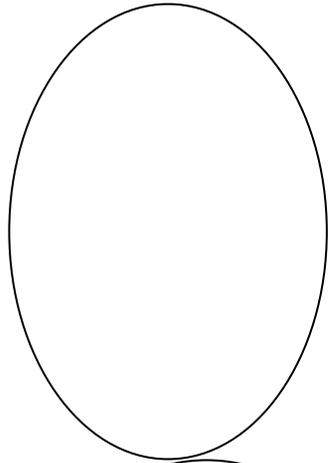
Indications pour les enseignants.

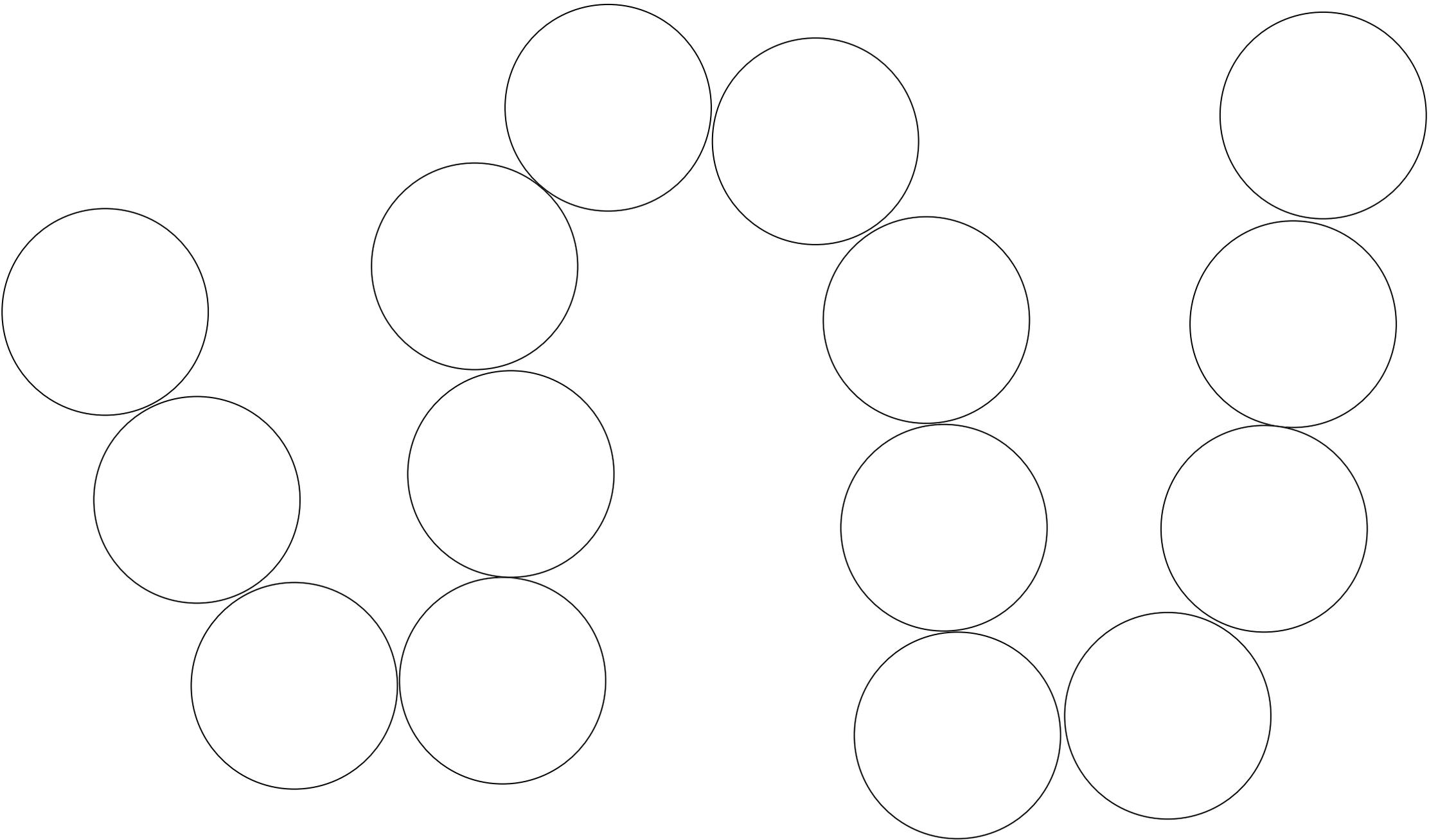
Pour les PS , juste une planche avec 15 anneaux.

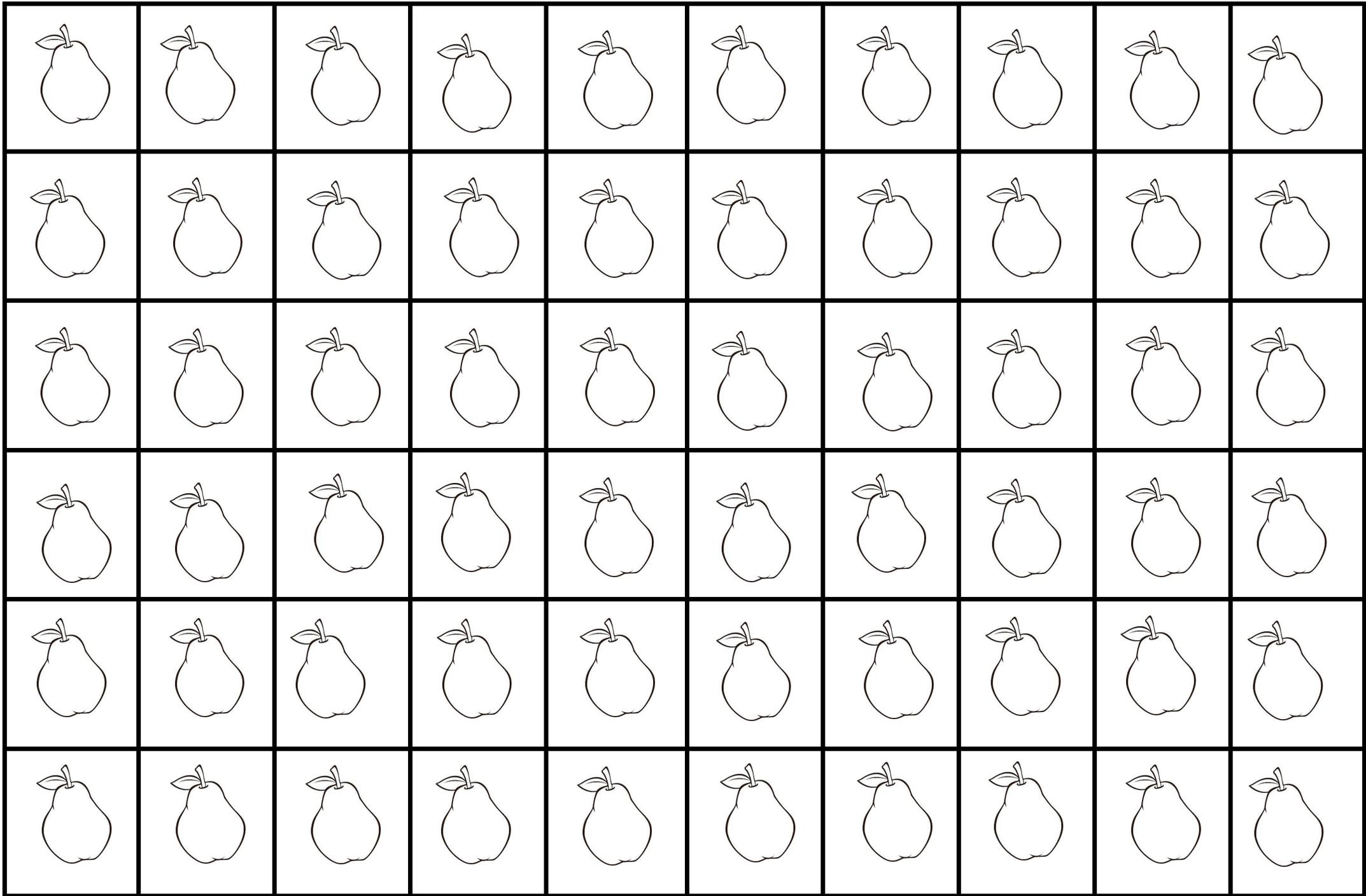
Pour les MS et GS, scotcher les deux planches de jeu pour avoir une trentaine d'anneaux.

Trois matrices de cartes jeux :

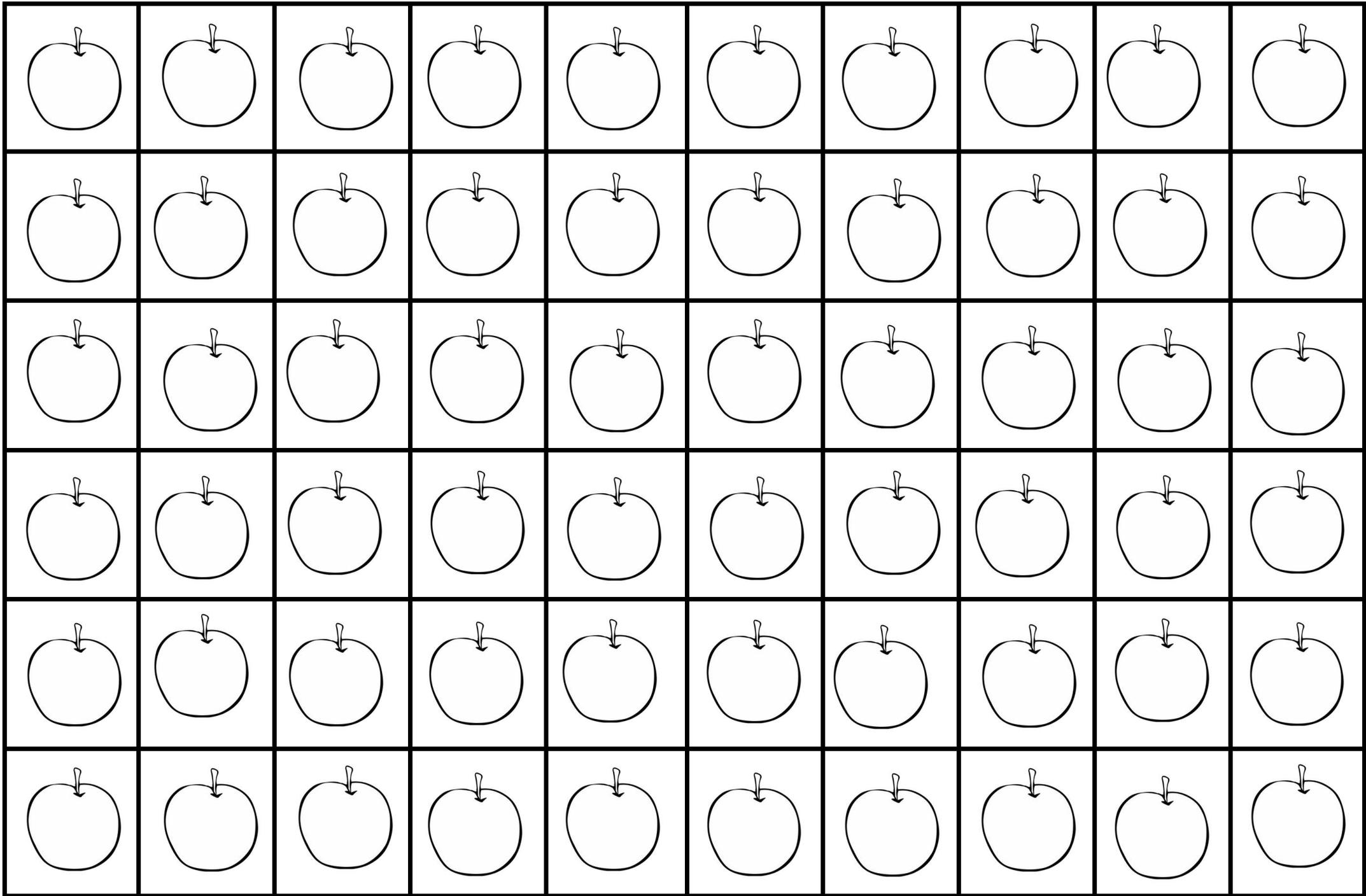
la première pour les PS, la deuxième pour les MS et la troisième pour les GS

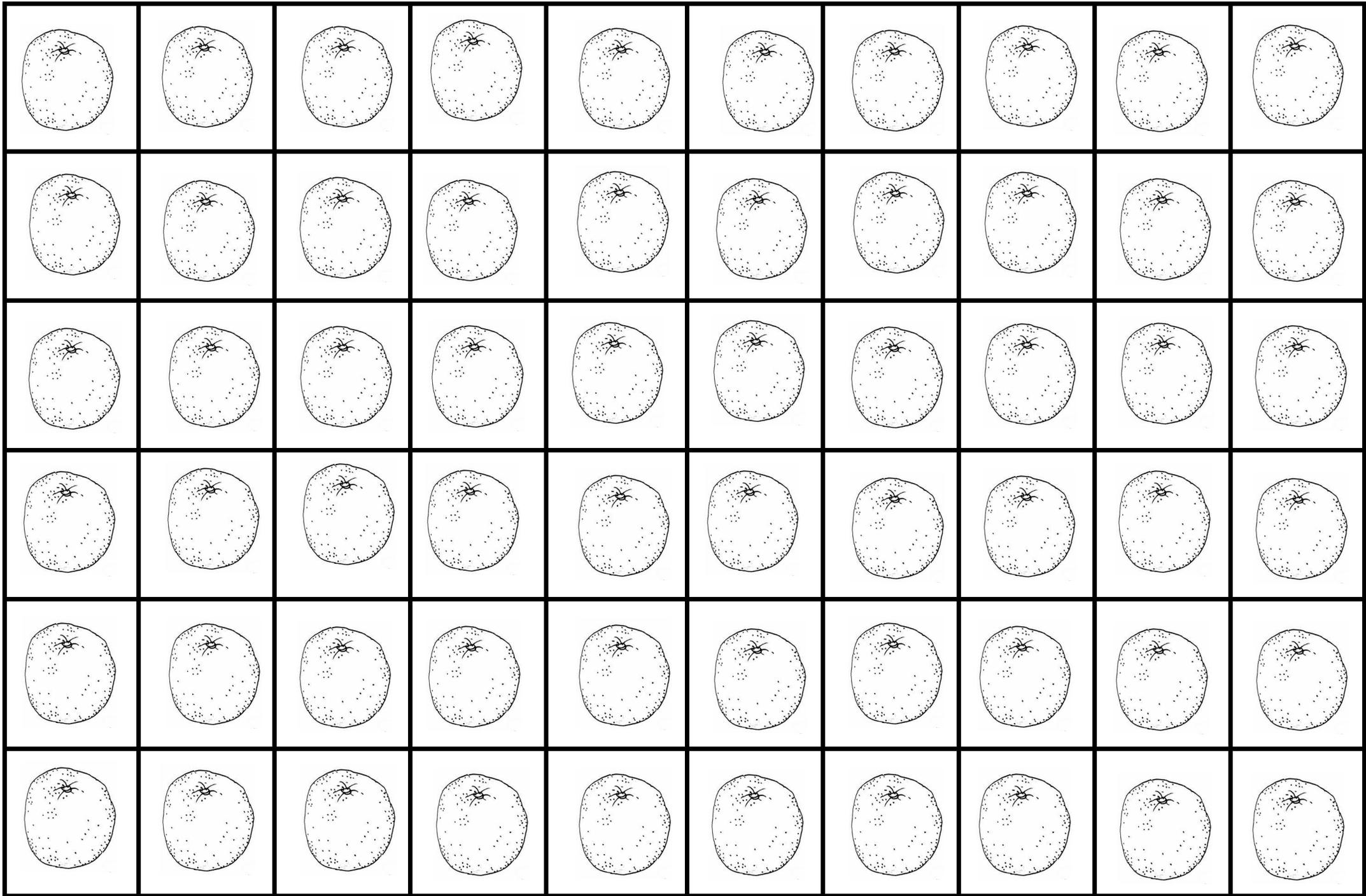


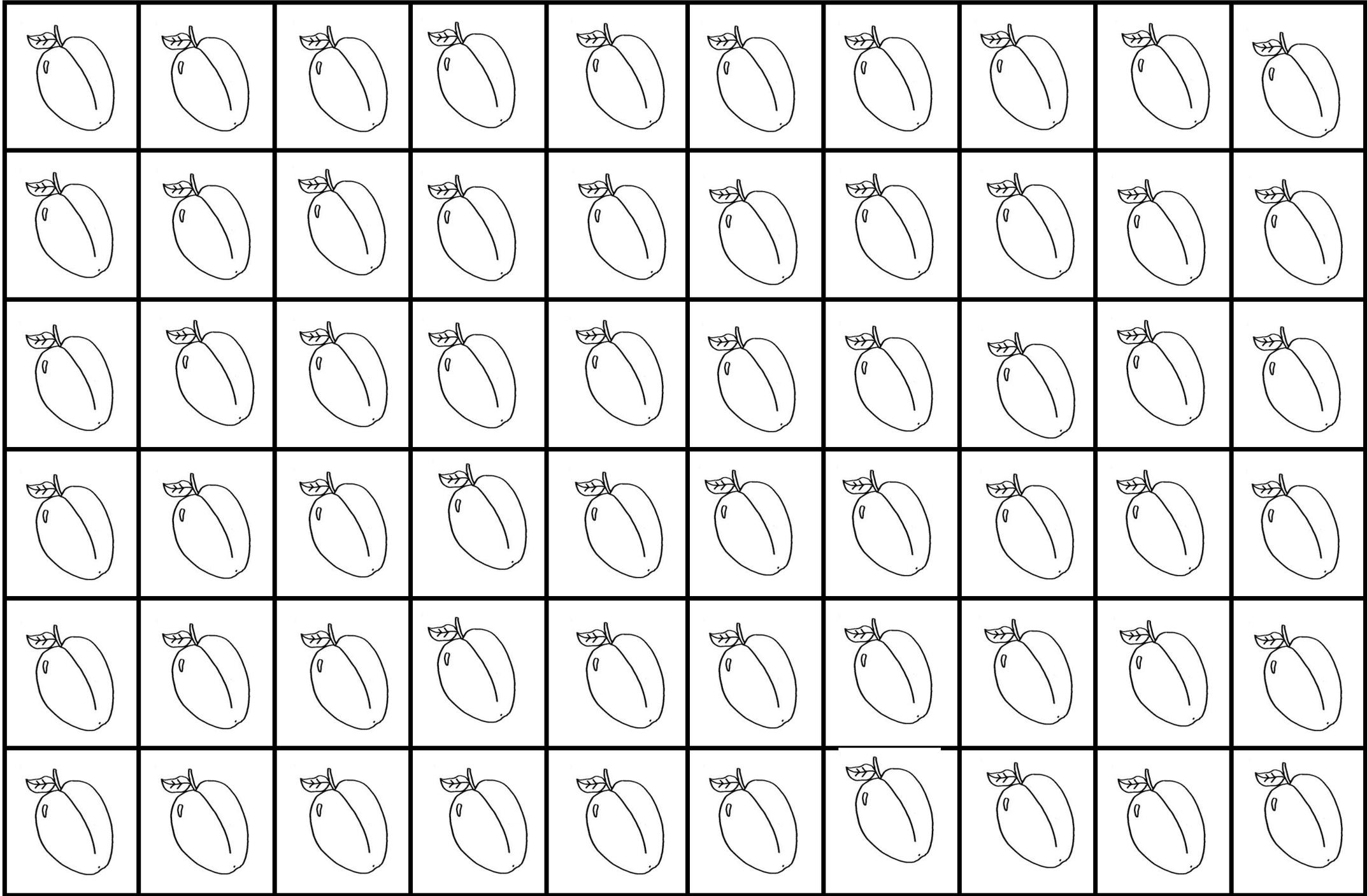




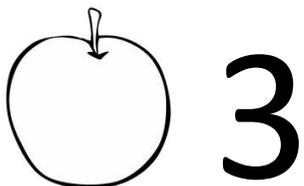
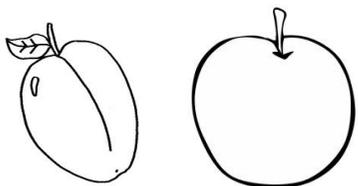




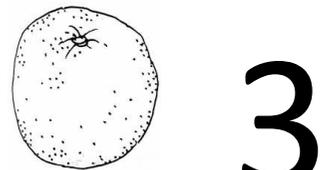
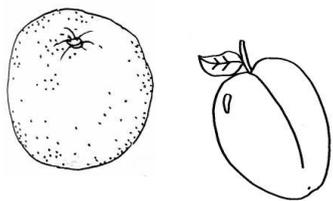




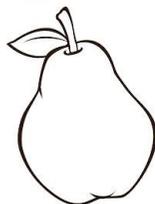
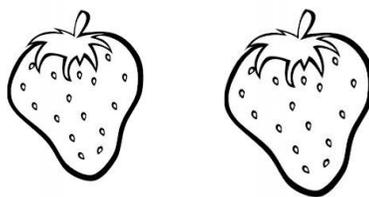
0



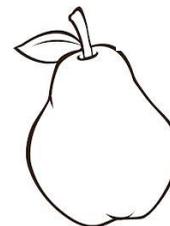
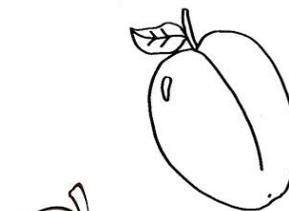
3



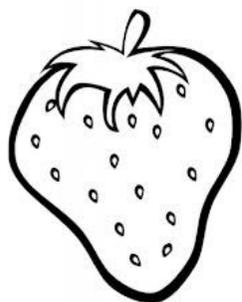
3



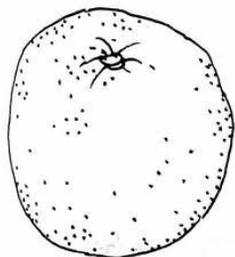
3



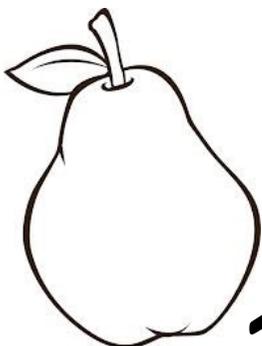
2



1



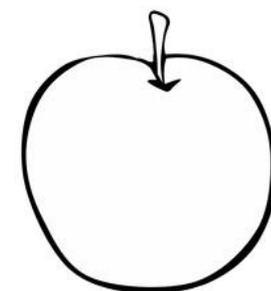
1



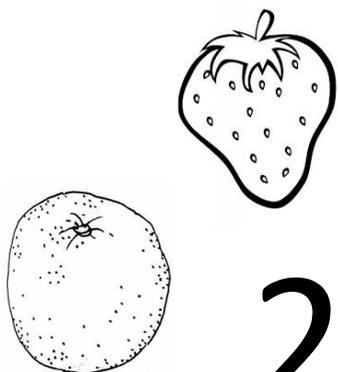
1



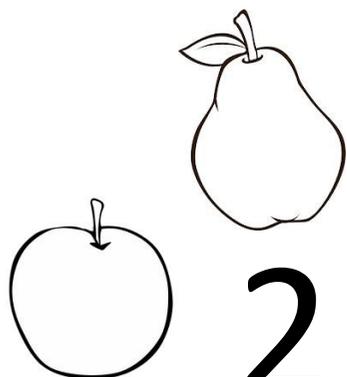
1



1



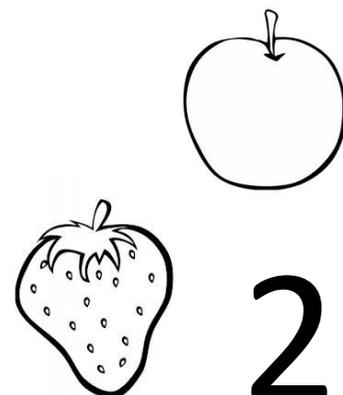
2



2

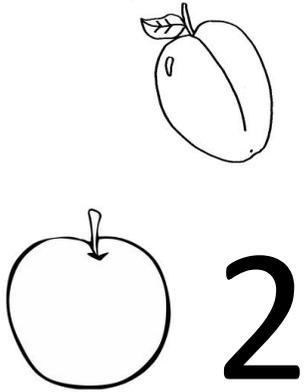
- 1

- 2

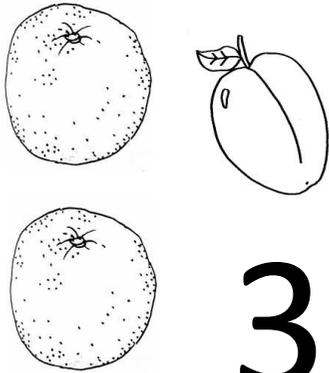


2

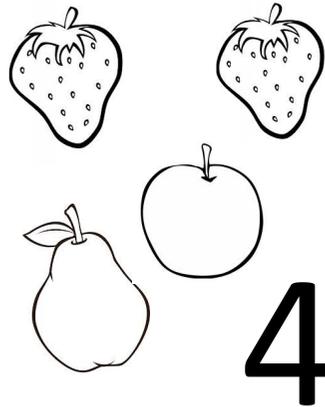
0



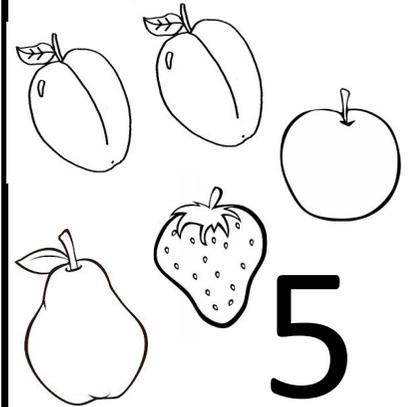
2



3



4



5

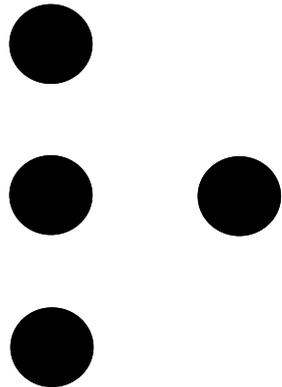
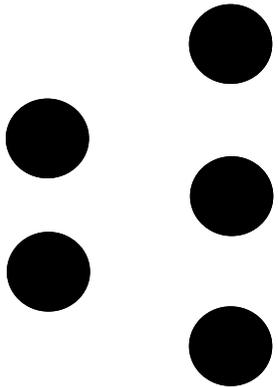
1

2

3

4

5

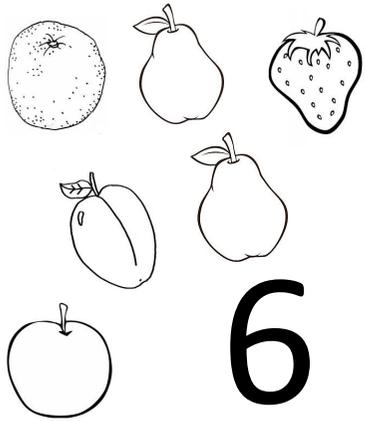


- 1

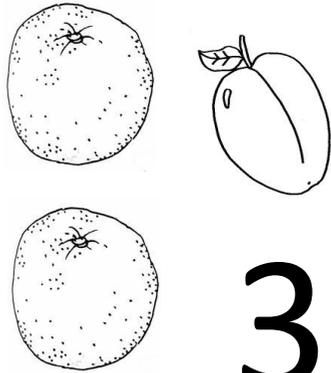
- 2

- 3

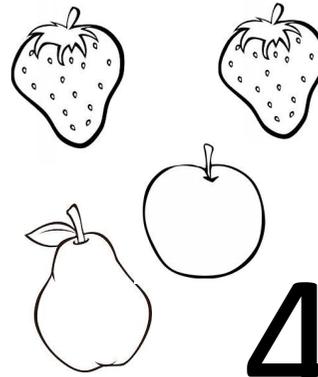
0



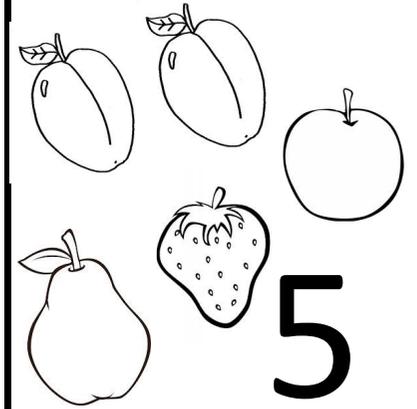
6



3



4



5

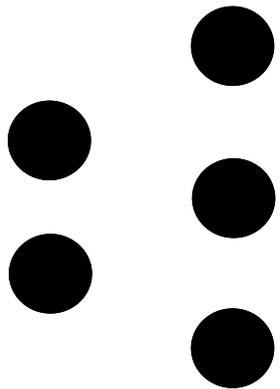
2

3

4

5

6



1

- 1

- 2

- 3

