

GARE AU LOUP

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Objectifs:

Jouer à un jeu de société et en respecter les règles

Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configuration de doigts et en constellation de dé.

Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.

Se déplacer dans un labyrinthe représenté.

Décoder un déplacement (suivre un parcours fléché)

Préparation

- ☐ Chaque joueur choisit un pion mouton et le place dans l'enclos correspondant à sa couleur sur le plateau de jeu.
- ☐ Placer les cartes fleurs et le pion loup au centre du plateau.
- ☐ Chaque joueur place son lapin de la manière suivante :

Déroulement du jeu

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur :

- ☐ Fait tourner la bille sur la roue.
- ☐ Si la bille s'arrête sur 1 2 ou 3 le joueur déplace son mouton du nombre de cases correspondant.
- ☐ Si la bille s'arrête sur le loup le joueur déplace son mouton et le loup dans son enclos. Il ne peut plus jouer tant qu'il n'a pas été libéré par un autre joueur qui tombera sur le loup.
- ☐ Remarque: lorsque un mouton atterrit sur une case avec des fleurs, il obtient une carte chance. Le joueur conserve cette carte qui lui permettra d'éviter les attaques du loup. Ainsi lorsque la bille s'arrêtera sur le loup, le joueur possédant une carte chance la replace au centre du plateau et son mouton peut poursuivre son chemin. En revanche le loup est quand même déplacé dans l'enclos du mouton correspondant afin de libérer un éventuel joueur prisonnier du loup.

Fin du jeu

Le premier mouton à se réfugier dans son enclos et ayant fait le tour complet de la prairie a gagné !