

Jacques et le haricot magique

Matériel :

- 1 plateau de jeu « ogre »
- un dé bridé (1,2,3)
- 4 pions (marchande, marchand, Jacques, sa maman)
- 1 boîte contenant 30 haricots, 12 poules, 6 oeufs
- le sac de pièces d'or
- la fiche d'échanges

Niveau : MS / GS (4 joueurs)

objectifs:

travailler les échanges, les équivalences

savoir anticiper un déplacement pour ramasser plus de haricots

déroulement:

Les 4 joueurs placent leur pion sur une case « échange » pour commencer. Le premier joueur lance le dé et avance dans la direction qu'il veut pour essayer de ramasser le plus de haricots possible.

Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé et ainsi de suite.

(A noter que la case « échange » compte comme une case ordinaire où l'on peut passer avec son pion)

Le premier joueur qui obtient 6 haricots dit « échange ! » et se rend directement sur une case « échange ». Il échange alors ses 6 haricots contre une poule. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé .

Le premier joueur qui obtient 2 poules dit « échange ! » et se rend directement sur une case « échange ». Il échange alors ses 2 poules contre un oeuf. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé .

Le premier joueur qui obtient 2 oeufs dit « échange ! » et se rend directement sur une case « échange ». Il échange alors ses 2 oeufs contre le sac de pièces d'or et a gagné.

On peut faire une variante de la fin où le joueur qui a ses 2 oeufs doit tomber exactement sur la case « échange » pour échanger ses 2 oeufs contre le sac de pièces d'or.