

le petit chaperon rouge et le loup

matériel

- un plateau de jeu
- un dé (face fleur, chasseur, rouge, noir, 2 bicolores)
- la maison de la grand mère
- 3 pions (un chaperon rouge, un loup, une grand mère)

niveau : PS/MS

nombre de joueurs: de 2 à 6

objectifs :

savoir avancer sur une piste
savoir lire une face de dé
reformuler une règle de jeu énoncée
lexique : avancer, reculer

règle du jeu:

Placer au préalable les pions personnages à leur place:

- le chaperon rouge sur son chemin rouge, case de départ rouge avec les points blancs.
- le loup sur son chemin noir, case de départ noire avec les points blancs.
- la grand mère dans la maison au bout des deux chemins

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance le pion personnage qui correspond à la face du dé:

- la face rouge: le chaperon rouge avance
- la face noire: le loup avance
- la face fleur rouge: le chaperon rouge recule d'une case sur le chemin rouge
- la face chasseur: le loup recule d'une case sur le chemin noir
- les faces bicolores noire/rouge: le joueur choisit d'avancer le chaperon rouge ou le loup

but du jeu

Connaître la fin de l'histoire.

Qui arrivera le premier à la maison de la grand mère?

Si le chaperon rouge arrive le premier, il sauve sa grand mère.

Si le loup arrive le premier, il mange la pauvre grand mère...