

1,2,3 prêt fermier !

Matériel :

- 1 plateau de jeu « ferme»
- 2 dés : ◇ constellations de 1 à 3 qui sert à avancer sur la piste
◇ de 1 à 6 qui désigne le nombre de pièces à prendre
(à noter que l'on peut utiliser des dés bridés de 1 à 3 ou 4 selon les besoins)
- 4 pions fermiers
- 4 planches individuelles avec les objets à récolter et leur prix
- images des objets achetés
- une boîte de pièces

Niveau : MS - GS de 2 à 4 joueurs

déroulement:

Poser les pions fermiers au départ sur la case verte.

Distribuer une planche à chaque élève.

Montrer aux élèves le sens de rotation sur la piste du plateau de jeu.

On lance le dé « constellations de 1 à 3 » et on avance sur les cases selon le résultat du lancer de dé.

Si on tombe sur une case « blanche »: il ne se passe rien et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Si on tombe sur une case « porte monnaie»: on lance le dé « 1 à 6» et on prend le nombre de pièces indiqué sur le dé.

Si on a assez de pièces, on dit : «j achète » ! Et on dit ce que l'on souhaite acheter et on paye avec ses pièces

Le gagnant est le fermier qui a réussi à acheter tous les objets de sa carte le premier

on peut aussi décider de finir la partie avec les autres joueurs

à noter qu'on peut faire plusieurs tours de piste (en passant dans la case bleue) avant de terminer le jeu