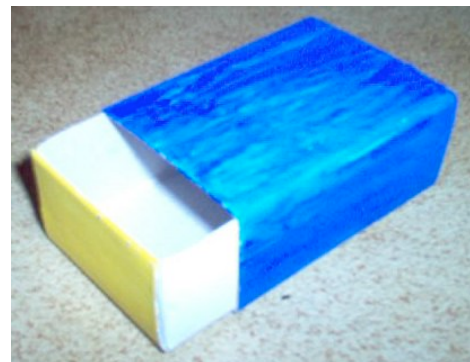


## Les voleurs

### Fiche guide :

#### Le matériel :

- 1 plaque de jeu
- 3 pions (voleurs)
- 1 dé ( 5 faces avec les schèmes de 1 à 5 et une face avec un point rouge)
- 9 points rouges
- 1 sac
- 1 tiroir
- 1 coffre fort
- 1 prison
- 1 bijouterie
- 10 bijoux





### L'histoire :

Les voleurs ont cambriolé la plus grande bijouterie de la ville.

L'alarme s'est déclenchée et a averti la police.

Paniqués, les voleurs s'emparent des bijoux et s'enfuient.

Aide les, en discutant avec tes camarades, à trouver la cachette la plus sûre pour y déposer les objets volés.

Il y a 3 endroits possibles pour les cacher : le sac, le coffre fort et le tiroir.

Le but du jeu est de cacher tous les bijoux avant que la police ne t'attrapes.

### Les règles du jeu :

Le premier joueur sort de la bijouterie par le chemin de son choix. Il avance dans la ville selon les indications du dé.

Ensuite, c'est au tour du deuxième joueur d'avancer, puis du troisième.

Quand un joueur tombe sur une case bijou, tous les joueurs discutent entre eux afin de décider quel est l'endroit le plus sûr pour cacher le bijou. Une fois la cachette choisie, il y dépose le bijou.

Quand un joueur tombe sur une case police, le joueur enlève un point rouge dans le dos du voleur.

Quand un joueur lance le dé et tombe sur le point rouge, il colle un point rouge sur son dos.

### Le but du jeu :

Avoir cacher tous les bijoux avant que les voleurs ne soient en prison.

### Le déroulement pour les enfants de 3<sup>ème</sup> maternelle :

- Ce jeu se joue à 4 joueurs.
- Le premier joueur lance le dé, il avance son pion dans le jeu du nombre de cases indiquées sur le dé.
- Le autres joueur fait de même chacun à leur tour.
- Quand les enfants tombent sur la case bijou, ils discutent entre pour trouver la meilleure cachette pour mettre les bijoux.
- Quand ils tombent sur la case police, ils enlèvent un point rouge à un voleur, quand un voleur a trois points rouges, il va en prison.
- Quand ils tombent sur la face du dé ayant un point rouge, ils mettent un point rouge à un voleur.
- La partie est finie quand tous les bijoux sont cachés ou quand tous les voleurs sont en prison.