

# Les écureuils

## Jeu n°1

### Fiche guide :

#### Le matériel :

1 pion (écureuil)

1 dé (1, 2, 3, 4, 5, bonhomme de neige)

Des noisettes

Le plateau de jeu : cases vides, noisettes (1, 2), soleil

Un arbre creux pour mettre les noisettes

Le socle du bonhomme de neige

Le bonhomme de neige : le corps, la tête, le nez, les yeux, la bouche, le chapeau, les bras

Photos voir fiche matériel

#### L'histoire :

C'est l'automne et la famille écureuil doit commencer à faire ses réserves de noisettes pour l'hiver.

Vous allez devoir les aider à remplir leur arbre de noisettes.

Mais attention, l'hiver arrive à grand pas !

Vous devez récolter toutes les noisettes présentes dans la forêt avant que l'hiver ne pointe le bout de son nez.

#### Les règles du jeu :

L'écureuil est placé dans la case centrale du plateau de jeu. Le premier joueur lance le dé, en fonction du résultat de celui-ci, il avance de X case. S'il tombe sur « bonhomme de neige », il doit ajouter un élément à celui-ci et donc faire avancer l'hiver.

Sur le plateau de jeu, il y a des cases vides, les enfants ne font rien de particulier. Des cases « noisette », les enfants prennent une ou deux noisettes en fonction du nombre de noisettes présentes sur la case et les mettent dans l'arbre.

Des cases « soleil », les enfants enlèvent un élément du bonhomme de neige et font ainsi reculer l'hiver.

Il n'y a qu'un pion pour tous les joueurs.

Les enfants sont libres de choisir leur chemin et doivent se concerter pour choisir le bon.

#### Le but du jeu :

Ramasser toutes les noisettes avant que l'hiver ne soit là.

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

- Ce jeu se joue de 1 à 4 joueurs.
- Le premier joueur lance le dé et fait ce qui est indiqué sur celui-ci :
  - Bonhomme de neige : ajouter un élément au bonhomme de neige
  - Avancer de X case en fonction des schèmes du dé
- S'ils avancent, ils peuvent tomber sur différentes cases :
  - « noisette » : prendre une ou deux noisette et la mettre dans l'arbre
  - « soleil » : enlever un élément du bon
  - « vide » : ne rien faire
- Chacun à leur tour les enfants font avancer le pion sur le plateau de jeu.
- Le jeu est fini quand :
  - Toutes les noisettes ont été ramassées et l'hiver vaincu → ils gagnent

- Le bonhomme de neige est fini et les enfants n'ont pas récupéré toutes les noisettes → ils perdent.

## Les écureuils Jeu n°2

### Fiche guide :

#### Le matériel :

3 pions (écureuil)

1 dé (1, 2, 3, 4, bonhomme de neige, chance)

Des noisettes

Le plateau de jeu : cases vides, noisettes (1, 2), soleil

Un arbre creux pour mettre les noisettes

Le socle du bonhomme de neige

Le bonhomme de neige : le corps, la tête, le nez, les yeux, la bouche, le chapeau, les bras

Photos voir fiche matériel

#### L'histoire :

C'est l'automne et la famille écureuil doit commencer à faire ses réserves de noisettes pour l'hiver.

Vous allez devoir les aider à remplir leur arbre de noisettes.

Mais attention, l'hiver arrive à grand pas !

Vous devez récolter toutes les noisettes présentes dans la forêt avant que l'hiver ne point le bout de son nez.

#### Les règles du jeu :

Les 3 écureuils sont placés dans la case centrale du plateau de jeu. Le premier joueur lance le dé, en fonction du résultat de celui-ci, il avance de X case (il peut choisir son pion). S'il tombe sur « bonhomme de neige », il doit ajouter un élément à celui-ci et donc faire avancer l'hiver. S'il tombe sur « chance », il peut soit enlever une noisette de l'arbre soit enlever un élément du bonhomme de neige.

Sur le plateau de jeu, il y a des cases vides, les enfants ne font rien de particulier. Des cases « noisette », les enfants prennent une ou deux noisettes en fonction du nombre de noisettes présentes sur la case et les mettent dans l'arbre.

Des cases « soleil », les enfants enlèvent un élément du bonhomme de neige et font ainsi reculer l'hiver.

Il n'y a que 3 pions pour tous les joueurs.

Les enfants sont libres de choisir leur chemin et doivent se concerter pour choisir le bon.

Ainsi que savoir ce qui est le mieux : enlever une noisette ou un élément du bonhomme de neige.

#### Le but du jeu :

Ramasser toutes les noisettes avant que l'hiver ne soit là.

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

- Ce jeu se joue de 1 à 4 joueurs.
- Le premier joueur lance le dé et fait ce qui est indiqué sur celui-ci (il choisit son pion) :

- Bonhomme de neige : ajouter un élément au bonhomme de neige
- Avancer de X case en fonction des schèmes du dé
- Chance : enlever une noisette ou enlever une partie du bonhomme de neige
- S'ils avancent, ils peuvent tomber sur différentes cases :
  - « noisette » : prendre une ou deux noisette et la mettre dans l'arbre
  - « soleil » : enlever un élément du bon
  - « vide » : ne rien faire
- Chacun à leur tour les enfants font avancer le pion sur le plateau de jeu.
- Le jeu est fini quand :
  - Toutes les noisettes ont été ramassées et l'hiver vaincu → ils gagnent
  - Le bonhomme de neige est fini et les enfants n'ont pas récupéré toutes les noisettes → ils perdent