

Fabriquer un jeu de société

Matériel :

- Une grande feuille ou carton (ce sera la planche de jeu)
- Peinture ou crayons de couleur ou feutres pour décorer la planche)
- Une feuille bleue, une feuille rose (pour découper et faire les cases du jeu) (possibilité de prendre une feuille blanche et colorier les cases)
- Un gros bouchons (pour symboliser l'arrivée)
- De la pâte à sel (pour réaliser les pions du jeu)
- Un dé à modifier ou à construire avec le dé modèle ci-joint

Lundi 23 mars

- Réaliser de la pâte à sel ([cf recette sur le blog](#))
- Fabriquer 4 personnages identiques et 1 différent (au choix de l'enfant) ([cf ressources sur le blog => modèles en pâte à modeler](#))
Ex : 4 escargots et 1 souris (sur la photo : 4 girafes et 1 dragon)
Laisser sécher à l'air jusqu'à vendredi pour la peinture. Les retourner chaque jour pour aider au séchage sur toutes les surfaces
Rq : si vous ne pouvez pas faire de pâte à sel, vous pouvez construire les personnages différemment (legos, papier, etc)

Mardi 24 mars

- Peindre la planche de jeu (grand carton ou grande feuille...) (une couleur au choix de l'enfant)
- Assembler le dé joint ou utiliser un dé sur lequel vous collez : une gommette bleue sur une face et des gommettes roses sur les autres (gommettes de la couleur des rectangles symbolisant la piste)

Jeudi 26 mars

- Découper des bandes dans les feuilles bleue et rose (ou blanches puis coloriage). Redécouper ces bandes pour réaliser des rectangles. Il faut : 5 rectangles bleus et 4x4 rectangles roses)
- Coller le bouchon dans un coin de la planche de jeu. Coller les rectangles sur la planche de jeu comme la photo présentée => partir du bouchon et réaliser 5 pistes de couleur (une piste bleue de 5 rectangles et quatre pistes roses de 4 rectangles chacune)

Vendredi 27 mars

- Peindre les personnages réalisés en pâte à sel (normalement secs) => 4 identiques et 1 différent



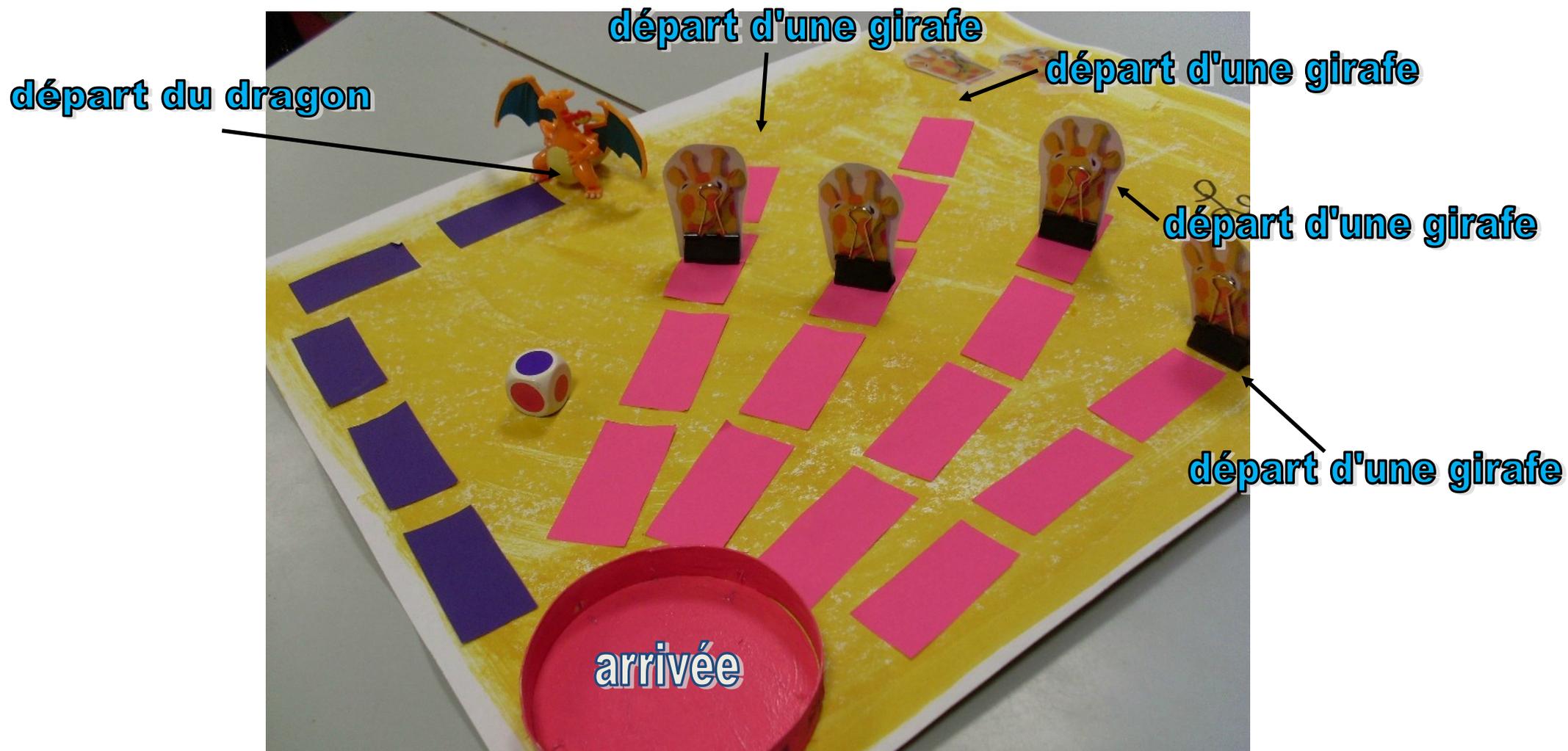
Règle du jeu

Ce jeu est un jeu de COOPERATION. Nous jouons tous ensemble contre le dragon. Donc tous les joueurs gagnent ou tous les joueurs perdent.

Placer les personnages sur le départ (début de la piste : devant le premier rectangle). Le dragon a sa piste bleue, les girafes ont chacune leur piste rose.

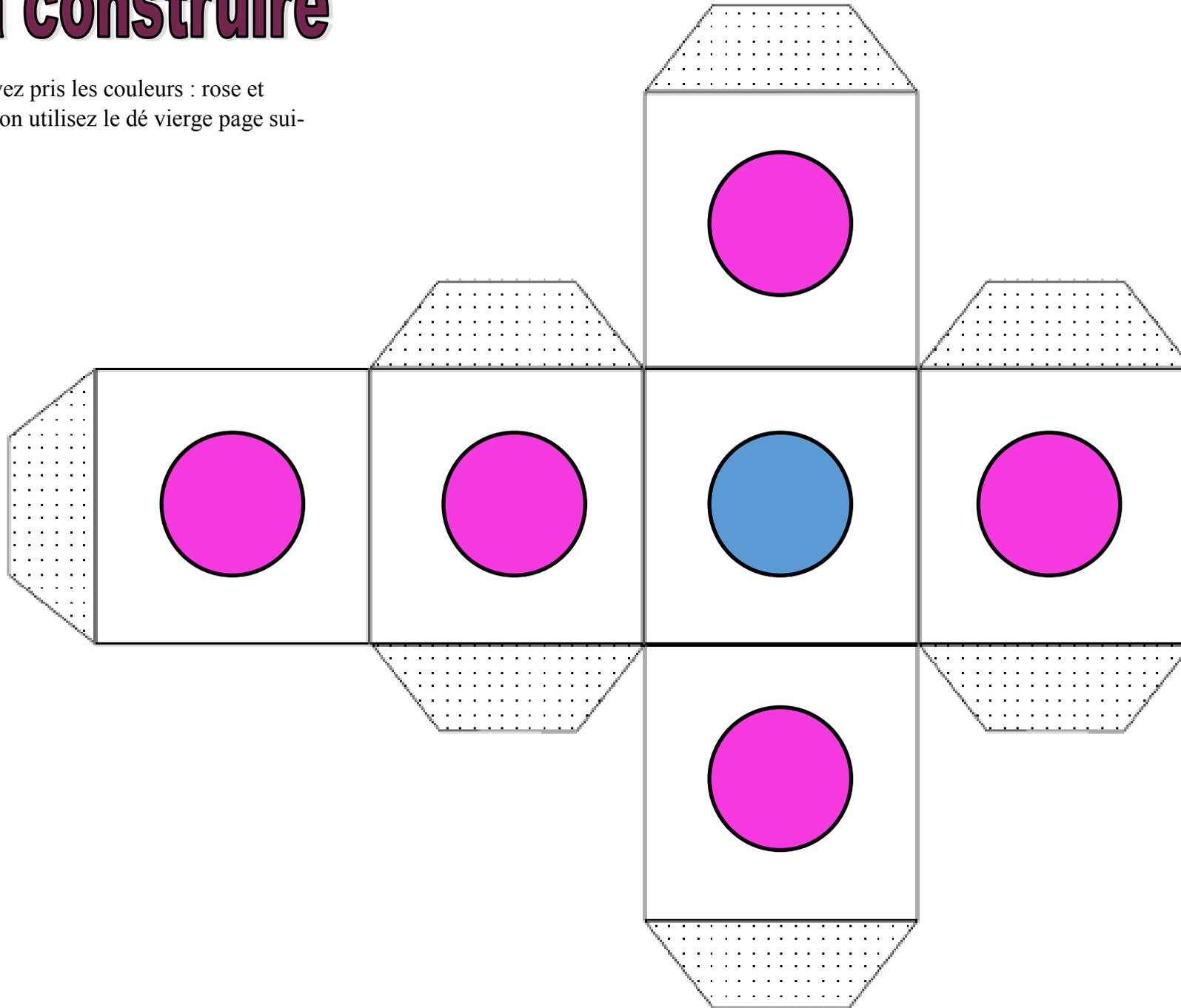
But du jeu : emmener toutes les girafes à l'arrivée avant le dragon. Comment ? Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé. Ils avancent soit une girafe (le joueur choisit la girafe qu'il veut faire avancer et l'avance d'une case), soit le dragon selon la couleur du dé et d'une seule case à chaque lancer de dé.

Le dragon a gagné s'il arrive avant les girafes. Les girafes ont gagné si elles arrivent toutes avant le dragon.



Dé à construire

Si vous avez pris les couleurs : rose et bleue. Sinon utilisez le dé vierge page suivante.



Dé vierge à construire

