

Les règles du jeu		
Tu as gagné lorsque tu arrives à la dernière case quel que soit le nombre donné par ton dé (tu ne recules pas)		
Tu t'arrêtes SUR la case de la hache	La chouette a perdu sa maison car son arbre a été coupé	Tu retournes à la case départ
Tu dois t'arrêter JUSTE AVANT la case d'une voiture	Tu dois la laisser circuler pour ne pas être renversé(e)	Tu t'arrêtes sur la case qui se trouve avant la voiture et tu passes un tour
Tu t'arrêtes SUR la case d'une voiture	Tu es blessé(e) et tu dois être soigné (e)	Tu vas au Centre de soins pour guérir On t'y offrira une souris pour reprendre des forces <i>S'il venait à ne plus y en avoir, tu restes à l'infirmerie. Ta partie est terminée.</i>

La règle du jeu des cerfs-volants

Gagne celui qui rejoint Bottine au milieu de la planche de jeu.

Chaque joueur place son pion sur sa case départ identifiée par sa couleur.

Les joueurs parcourent le chemin en tenant compte des indications données par le **dé** qu'ils lancent tour à tour selon un ordre défini au début de la partie.

Quand vient son tour, l'enfant lance ce dé et suit la consigne donnée.

La carte fournie ci-dessous précise la conduite à tenir. (L'agrandir, la plastifier et la garder à portée de vue).

Au début de la partie, il y a une réserve de 5 souris au Centre de soins. S'il venait à ne plus y en avoir, la « chouette blessée » reste à l'infirmerie. Sa partie est terminée.

Consignes pour l'exploitation pédagogique :

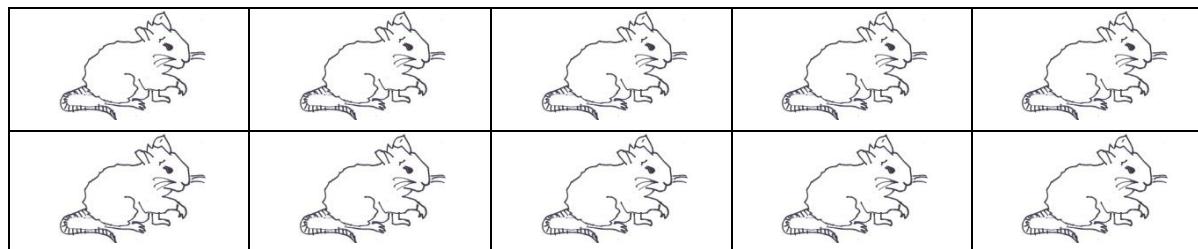
- Verbaliser ses déplacements. Identifier les éléments d'illustration.
- Avoir recours à la carte de consignes pour rechercher une information ; lecture informative donc fonctionnelle

Matériel

La planche de jeux, 2 petites voitures et la hache placée sur des cases variées, 10 souris sur la case 4 du Centre de soins, 6 petites chouettes à placer sur la case -départ.

Le jeu des petites chouettes

Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu



Vivre ensemble			<i>Comprendre et appliquer une règle de jeu. Apprendre à fixer son attention. Se comporter comme le membre d'un groupe : -être calme, ranger le matériel, ne pas détruire, ne pas dérober -respecter l'autre, l'écouter Accepter de perdre. Accepter d'être seul face à un autre enfant ou à un groupe.</i>
1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres	<i>Communiquer. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer. Lire et comprendre un tableau de consignes.</i>
4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Découvrir les nombres et leurs utilisations	Stabiliser la connaissance des petits nombres	<i>Lire 1, 2, 3, 4, 5, 6 Appliquer le comptage des points du dé Enoncer jusqu'à 31</i>
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		<i>Se repérer dans un tableau. Se repérer dans un espace plan. Mettre en relation logique.</i>
5 Explorer le monde	Respecter le monde du Vivant		<i>Connaître certaines habitudes de vie de la chouette : -Elle vit dans un arbre -Elle mange des souris -Elle est fragile</i>