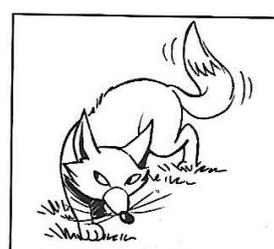
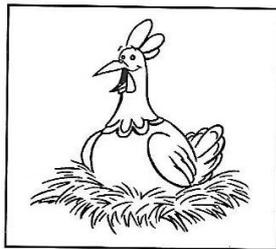
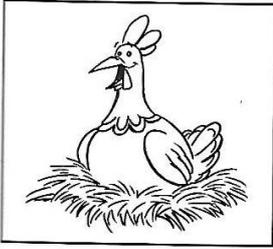


La course aux œufs

Matériel :

- le plan de jeu (que vous pouvez dessiner)
- un pion pour chaque joueur (à prendre dans un autre jeu que vous avez à la maison)
- un dé
- une petite barquette/ boîte par joueur qui sera le panier
- des perles ou de la pâte à modeler qui seront les œufs
- des cartes « poule » et « renard » (uniquement pour le jeu 3)



Jeu 1 : Ajouter des œufs dans son panier

Ici on joue comme au jeu de l'oie. Chaque joueur lance son dé à tour de rôle puis avance sur le chemin. Lorsqu'il tombe sur une case « œufs », il gagne le nombre d'œufs dessinés. Il les met alors dans son panier.

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Chaque joueur compte alors le nombre d'œufs récoltés dans son panier. Le gagnant est celui qui en a le plus.

Jeu 2 : Retirer des œufs de son panier

Ici au départ chaque joueur reçoit 15 œufs dans son panier. A tour de rôle, on lance le dé puis on avance du nombre indiqué. Lorsqu'on s'arrête sur une case « œufs », on doit retirer de son panier le nombre d'œufs indiqué.

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Chaque joueur compte alors le nombre d'œufs restants dans son panier. Le gagnant est celui qui il en reste le plus.

Jeu 3 : Ajouter ou retirer des œufs

Ici on doit ajouter des cartes « poule » et « renard ». Vous pouvez les dessiner ou tout simplement faire un codage sur des bouts de papier (rond jaune pour la poule et triangle rouge pour le renard par exemple)

Chaque joueur reçoit au départ 5 œufs dans son panier. A tour de rôle, on lance le dé puis on avance du nombre indiqué. Lorsqu'on s'arrête sur une case « œufs », on tire une carte. Si c'est une poule, on gagne le nombre d'œufs indiqué. Si c'est un renard, ce vilain vous les vole ! La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Chaque joueur compte alors le nombre d'œufs restants dans son panier. Le gagnant est celui qui il en reste le plus.

se aux œufs.

de jeu.

