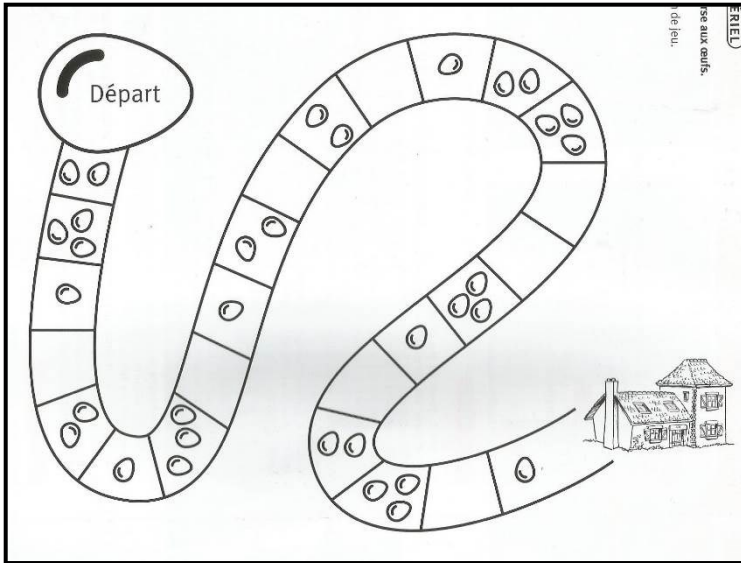


# LA COURSE AUX ŒUFS



**La préparation du jeu :** Imprimer le plan de jeu ou bien dessinez-le, le modèle et les consignes sont en photos ci-dessous. Chacun dispose d'un pion qu'il place sur la case départ et une petite boîte (ou un verre ou un gobelet ou une boîte d'œufs) pour ranger les œufs gagnés. Il vous faudra aussi une vingtaine d'objets identiques pour symboliser les œufs (des cubes, des perles, des bouchons, des cailloux, des boules en pâte à modeler, etc...) et enfin un dé où vous cacherez les faces 5 et 6, ou alors fabriquez des étiquettes avec le dé qui fait 1, 2, 3, 4 que vous disposerez en pioche ou dans un sac pour les tirer au hasard.

**Voici la règle n°1 du jeu :** A tout de rôle, chaque joueur lance le dé (ou tire une carte) et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œuf », il prend le nombre d'œufs dessiné dans cette case et les ajoute dans sa boîte. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Celui ou celle qui gagne le jeu est le joueur qui a gagné le plus d'œufs. (mais pas celui qui arrive en premier à la ferme)

L'erreur la plus fréquente à ce jeu, c'est que l'enfant risque de prendre la quantité d'œuf selon le nombre fait par le dé, alors qu'il faut prendre le nombre d'œufs représentés dans la case où il arrive. Faites attention aussi quand on avance le dé, dès qu'on commence à compter, il faut faire sauter son pion, dès qu'on dit « 1 ».

**Règle n°2 du jeu :** A tout de rôle, chaque joueur lance le dé (ou tire une carte) et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œuf », il rend le nombre d'œufs dessiné dans cette case en les enlevant de sa boîte. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Celui ou celle qui gagne le jeu est le joueur qui a gagné le plus d'œufs. (mais pas celui qui arrive en premier à la ferme)

**Règle n°3 du jeu :** Il vous faudra les cartes « poule » et « renard », disposées en pioche, faces cachées. A tout de rôle, chaque joueur lance le dé (ou tire une carte) et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œuf », le joueur tire une carte dans la pioche « poule/renard ». S'il tire une carte « poule », il gagne le nombre d'œufs dessinés dans la case, s'il tire une carte « renard », il perd le nombre d'œufs indiqués en les enlevant de sa boîte. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Celui ou celle qui gagne le jeu est le joueur qui a gagné le plus d'œufs.