

PLATEAU DU JEU

* Les quatre pièces constitutives du plateau du jeu seront imprimées, découpées et assemblées sur l'envers à l'aide de ruban adhésif.

* Les cases avec les images sont significatives et renvoient à la règle du jeu.

* Les cases blanches peuvent faire l'objet d'un travail en prolongement : les élèves pourront les compléter avec des dessins personnalisés selon des thèmes qu'ils choisiront seuls ou avec l'aide de l'enseignant(e).

Conseil : plastifier les pièces du jeu avant de les assembler (et une fois complétées par les élèves le cas échéant) rendra le jeu plus résistant, plus durable dans le temps et dans la classe.

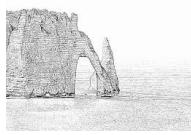
Plateau Jeu de l'Oie - Pièce A

31 	60			
32	61			
33	62	63 ARRIVEE		
34	35	36 	37	38
DEPART		1	2	3

Plateau Jeu de l'Oie - Pièce B

<p>* Celui qui ira sur la case 42 (Labyrinthe) retournera sur la case 30 (Falaise)</p> <p>* Celui qui ira sur la case 52 (Prison) y restera jusqu'à ce qu'un autre joueur le libère et prenne sa place.</p> <p>* Celui qui ira sur la case 58 (Tête de mort) recommencera la partie et se placera au départ.</p> <p>* Celui qui arrive sur une case déjà occupée par un autre joueur le chasse et prend sa place ; le joueur chassé se rend à la place de l'autre joueur.</p> <p>* Celui qui arrivera sur la case 63 en faisant plus de points qu'il ne faut pour y rester sera obligé de reculer en comptant autant de points qu'il en a en trop. Et ainsi de suite...</p>	45	12
	44	11
	43	10
	42	9
39	40	41
4	5	6
7	8	

Plateau Jeu de l'Oie - Pièce C

26 	25	24	23	22
27 	56	55	54	53 
28	57	<h2>Règle du Jeu</h2> <p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 à 4 <u>Nombre de dés</u> : 2</p> <p>Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ. Il lance les dés et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés.</p>		
29	58 	<p>Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case 63.</p>		
30 	59			

Plateau Jeu de l'Oie - Pièce D

21	20	19 	18 	17
52 	51	50	49	16
* Celui qui jette les dés et arrive sur une case "oie" avance à nouveau du même nombre. (cases 9,18 , 27, 36, 45 et 54)		48		15
* Si au début du jeu, quelqu'un obtient 9 avec le lancer 3 et 6 il se rend directement sur la case 26 (Dés) ; s'il obtient 9 en faisant 5 et 4, il se rend directement sur la case 53 (Dés).		47		14
* Celui qui ira sur la case 6 (Pont) se rendra directement sur la case 12 (Pont).		46		13
* Celui qui ira sur la case 19 (Hôtel) se reposera pendant que les autres joueront deux fois.				
* Celui qui ira sur la case 31 (Puits) y restera jusqu'à ce qu'un autre joueur le libère et prenne sa place.				

26	25	24	23	22	21	20	19	18	17
27	56	55	54	53	52	51	50	49	16
28	57							48	15
Règle du Jeu									
29	58	<p>Nombre de joueurs : 2 à 4 Nombre de dés : 2</p> <p>Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.</p> <p>Il lance les dés et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés.</p>							
30	59	<p>Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case 63.</p>							
31	60								
32	61								
33	62	<p>63</p> <p>ARRIVEE</p>							
34	35	36	37	38	39	40	41	42	9
		1	2	3	4	5	6	7	8
DEPART									