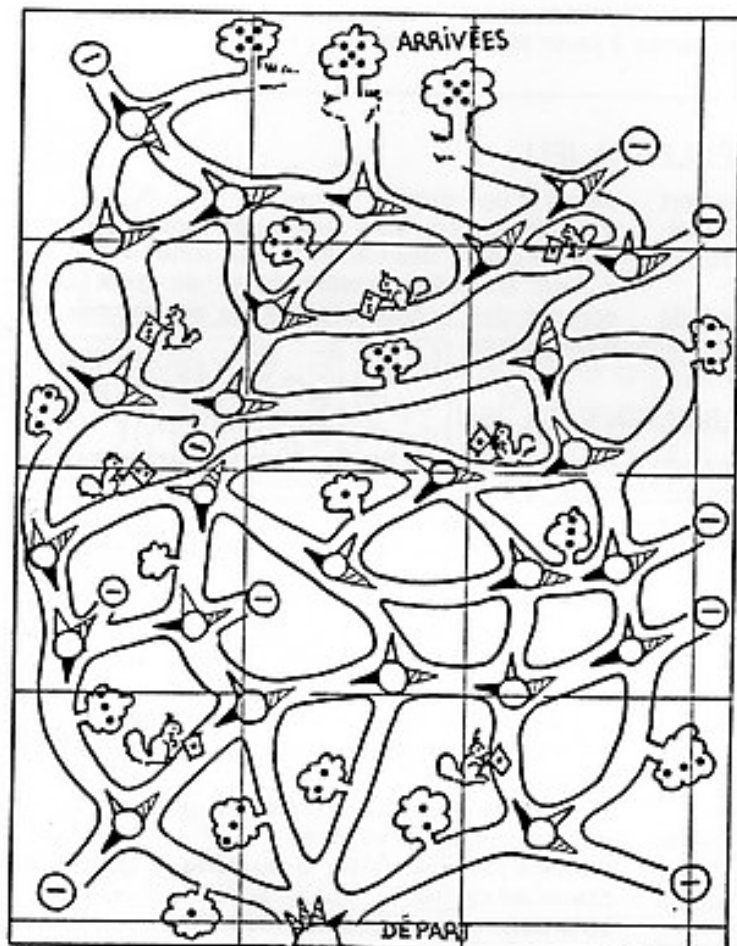


La grande promenade



réduction
au 1/6

bleu
noir rouge

⊖
sens
interdit

Gain Perte

bleu
noir
rouge

2 faces bleues
2 faces noires
2 faces rouges

Boîte de jetons



MATÉRIEL

Pour 2, 3 ou 4 joueurs.

– Un plan de jeu 50 × 65 cm sur lequel sont dessinés de nombreux chemins s'intercroisant ; à chaque carrefour il y a un rond avec trois triangles de couleur indiquant chacun une direction, soit rouge, bleu ou noir ; certains chemins aboutissent à des sens interdits, d'autres passent devant un arbre portant un certain nombre de noisettes – elles sont à cueillir – d'autres chemins passent devant un écureuil tenant un drapeau sur lequel sont dessinées une ou plusieurs noisettes – c'est le droit de passage qu'il réclame.

Les chemins ont un point de départ commun avec un rond-point portant 4 triangles. Ils se terminent par trois sorties donnant sur un pré. Dans chaque pré il y a un noisetier portant 5 noisettes.

- Une boîte contenant des jetons ; ces jetons représentent les noisettes à cueillir sur les arbres.
- Un dé avec 2 faces rouges, 2 faces bleues, 2 faces noires.
- Un placard de rangement par joueur.
- Un pion par joueur.

Quelques idées pour le matériel :

- Dessine le plan de jeu sur un grand support (carton par exemple).
- Utilise tes feutres pour les couleurs.
- Si le plan de jeu n'est pas exactement identique, ce n'est pas grave.
- Utilise du carton ou du papier pour faire les jetons-noisettes et range-les dans une boîte (boîte à fromage vide par exemple).
- Utilise un dé normal en scotchant des ronds coloriés avec tes feutres.
- Utilise des petits cailloux différents pour faire les pions.
- Pour les placards, utilise des couvercles de pots de confiture par exemple.

OBJECTIF

Se diriger aux carrefours des chemins en suivant les informations données par le dé.

RÈGLE DU JEU

En fin de partie celui qui a le plus de noisettes dans son placard a gagné.

- Les pions étant au départ, chaque joueur à son tour lance le dé et déplace son pion d'un carrefour à un autre, en fonction des indications de direction données par le dé, rouge, bleu ou noir.
- Sur le trajet on cueille des noisettes dans les arbres, en prenant dans la pioche la quantité de jetons correspondant au nombre de points dessi-

nés sur chaque arbre.

Ou bien on paie aux écureuils le péage demandé en remettant dans la pioche le nombre de noisettes-jetons dessiné sur les drapeaux.

- À l'arrivée on gagne 5 noisettes.

La partie se termine quand un pion est arrivé.

Chaque joueur range ses noisettes dans son placard pour faire les comparaisons nécessaires et savoir qui est vainqueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Avec 2 joueurs.

Les deux joueurs placent leur pion sur le carrefour du départ.

Le premier lance le dé qui se retourne sur NOIR. Il suit donc avec son pion le chemin indiqué par le triangle noir et pose son pion sur le premier carrefour rencontré. Étant passé devant un noisetier avec deux points il prend dans la boîte deux noisettes-jetons qu'il place dans son placard de rangement.

Le deuxième joueur lance le dé à son tour et retourne ROUGE. Il a le choix entre deux chemins, deux triangles rouges lui indiquant chacun une direction. Avec un peu d'attention il verra qu'un des chemins est plus avantageux à prendre que l'autre, puisqu'il lui permet de cueillir 3 noisettes au lieu de 2 ; il prend donc ce chemin et met son pion au premier carrefour rencontré.

Le premier joueur rejoue et retourne ROUGE. La direction du triangle rouge aboutit à un sens interdit. Le joueur ne pouvant le prendre reste sur place.

Le deuxième joueur joue de nouveau et retourne NOIR. Il fait suivre à son pion le chemin indiqué par le triangle noir jusqu'au carrefour suivant. Il passe devant un écureuil avec un drapeau portant une noisette, il doit donc remettre dans la boîte un des jetons qu'il avait précédemment gagnés.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un pion aboutisse à une des trois arrivées. Le joueur prend alors 5 noisettes et le jeu s'arrête. Les deux joueurs comparent leurs placards pour savoir qui a gagné.

NOTIONS MATHÉMATIQUES

- Notions de topologie : directions à suivre, carrefours, aller et retour, avancer, reculer, aller à droite, à gauche...

Les chemins délimitent des régions dans lesquelles se trouvent des arbres ou des écureuils.

- Il y a une relation entre les faces du dé et les couleurs indiquant des directions à suivre. À chaque couleur correspondent deux faces du dé.
- Correspondance terme à terme : on prend ou

on rend autant de noisettes qu'il y a de points sur les arbres ou sur les drapeaux des écureuils.

- En fin de partie, dans l'ensemble des noisettes récoltées, comparaison terme à terme des sous-ensembles formés par les noisettes récoltées par chaque joueur, pour savoir qui a gagné. La comparaison des cardinaux des sous-ensembles peut donner une relation d'équivalence — même cardinal — ou d'ordre strict (inférieur ou supérieur à).

**Amusez-vous bien et faites participer vos frères ou sœurs ou parents...
Une petite partie en famille vous aidera à supporter le confinement !
Envoyez-moi une photo du jeu que vous avez construit !**