


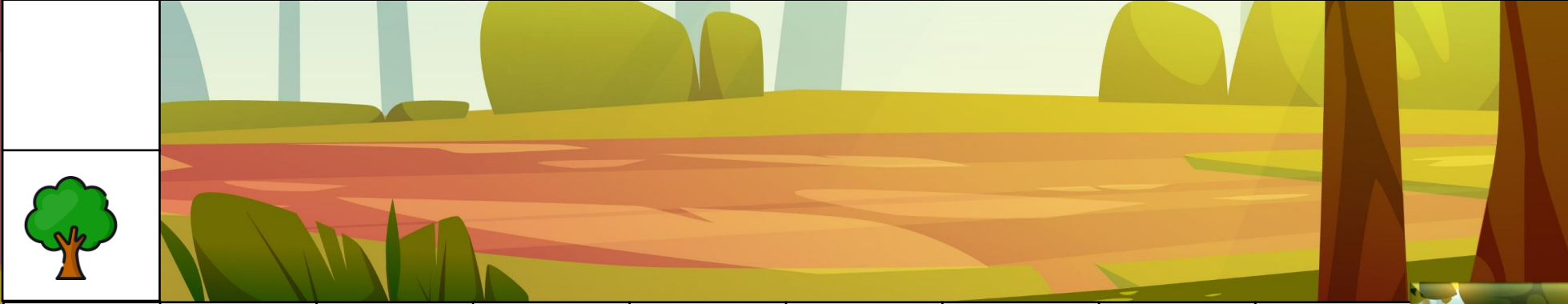



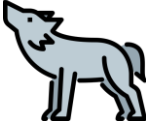


								
--	--	--	--	--	--	--	--	--

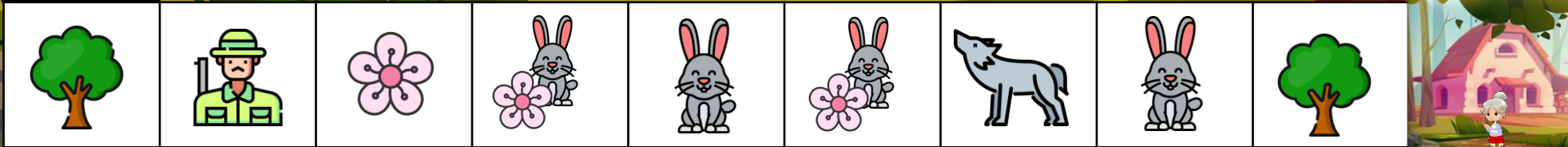
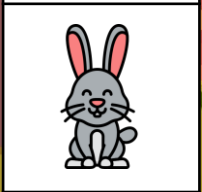
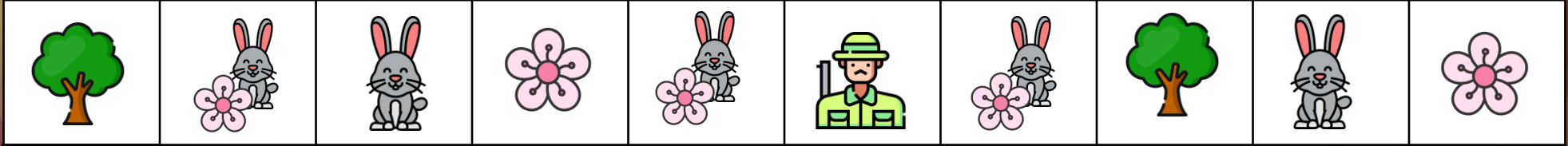


									
--	---	--	--	--	---	--	--	---	--



								
--	--	--	---	--	--	---	--	--



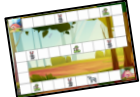







Jeu du Petit Chaperon rouge 1

Additionner et soustraire

But du jeu: être le premier à atteindre la case arrivée.

- Matériel:
- 1 dés à points et 1 dé + ou - 
 - autant de pions que de joueurs 
 - le plateau de jeu 

Déroulement:



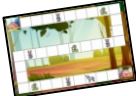
1. Le joueur 1 lance les deux dés et avance ou recule du nombre de cases indiqué.
 - * S'il tombe sur une case blanche, rien ne se passe: il reste sur cette case.
 - * S'il tombe sur une case spéciale:
 -  → le chasseur lui indique un raccourci: il rejoue.
 -  → il fait une pause au pied d'un arbre: il passe son tour
 -  → il se fait dévorer par le loup: il retourne à la case départ !
2. Les joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'un joueur arrive **EXACTEMENT** sur la case ARRIVEE.



Jeu du Petit Chaperon rouge 2

Additionner et soustraire







But du jeu: avoir le plus de fleurs dans son panier.

Matériel:

- 1 dés à points et 1 dé + ou - 
- autant de pions que de joueurs 
- le plateau de jeu 

- un panier par joueur 
- des fleurs 

Déroulement:

1. Le joueur 1 lance le dé à points et avance du nombre de cases indiqué.
2. Il fait l'action qui correspond au dessin:
 -  → il ramasse des fleurs: il lance un dé pour savoir combien il en prend.
 -  → un lapin mange des fleurs dans son panier: il lance un dé pour savoir combien il en enlève.
 -  → il voit un lapin et des fleurs: il lance le dé +/- pour savoir s'il enlève ou ajoute des fleurs.
 -  → le chasseur lui indique un raccourci: il rejoue.
 -  → il fait une pause au pied d'un arbre: il passe son tour.
 -  → il se fait dévorer par le loup: il retourne à la case départ et perd toutes ses fleurs !
2. Les joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'un joueur arrive sur la case ARRIVEE ou la dépasse.

