

POUR QUELQUES MÈTRES DE PLUS

Jeu de course haletant pour jeunes joueurs capables d'additionner.

MATÉRIEL

- Un dé à six faces.
- De petits objets pour représenter les coureurs (vaisseaux spatiaux en Lego, petit chevaux, pions, dessins...).
- Créer un circuit avec des cases d'une taille suffisante pour accueillir les pions.



Thème : Course
Mécanique : Stop ou encore
Âge : 5 ans et plus
Joueurs : 2 et plus

COMMENT JOUER

Tout le monde pose son coureur derrière la première case. Le plus jeune commence.

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé autant de fois qu'ils le veulent jusqu'à ce que :

- il décide de s'arrêter et déplace son coureur d'autant de cases que la somme des dés lancés.
- ou tombe sur un 6 et déplace son coureur d'autant de cases que de fois que le dé a été lancé.

Si un joueur tombe sur 6 au début de son tour, il relance le dé jusqu'à ce qu'il obtienne un chiffre différent. Ces relances ne comptent que comme un seul dé lancé.

Le premier joueur à dépasser la dernière case est déclaré gagnant.

EXEMPLES

1) Sarah commence son tour : elle lance un premier dé et obtient 5. Elle décide de continuer et fait 2. Elle continue et fait 3. Elle décide de s'arrêter et déplace son coureur de $5+2+3=10$ cases.

2) Louis commence son tour : il lance un premier dé et obtient 6. Au début du tour ce n'est pas grave : il le relance gratuitement et fait 5. Il décide de continuer et fait 4. Il continue et fait 3. Il continue et fait 6, il doit donc s'arrêter. Il a lancé quatre dés (5, 4, 3 et 6), il se déplace donc de 4 cases.

IDÉES

- Si vous disposez d'assez de dés, il est plus pratique de lancer des dés "en plus" plutôt que de relancer le même : en cas de 6 il suffit de compter les dés présents plutôt que de devoir se souvenir combien de lancés ont été fait.

- Vous pouvez rendre la course plus impressionnante en la faisant se dérouler grandeur (presque) nature : de la chambre à la cuisine en passant par le salon par exemple. Pour cela utilisez des cartes à jouer pour symboliser les cases et alignez les, les unes derrière les autres, du point de départ à l'arrivée. Vous pouvez aussi utiliser des cartes à jouer vierges ou découper des cases dans du papier.

- Si vous êtes simulationniste, vous pouvez décider que si deux joueurs passent l'arrivée pendant le même tour (c'est à dire s'ils ont joué autant de tours chacun) ils sont ex-aequo.