
Règle du jeu des plus grands:

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance dans le sens de la flèche, du chiffre exact de cases, indiqué par le dé.

Lorsqu'il tombe sur une case «magasin», il doit en donner le nom (ex.: «*C'est une boucherie*»), ainsi que le type exact du produit à acheter et le chiffre correspondant (ex.: «*Dans cette boucherie, je dois acheter trois côtelettes*»). A cette condition seulement, il peut prendre la mini-carte achat signifiant qu'il connaît bien ce qu'on lui a demandé de se procurer.

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

A leur gré, dès le deuxième tour de jeu, les joueurs peuvent avancer ou reculer sur le circuit en respectant, bien entendu, le chiffre indiqué par le dé (ex.: Thomas a dépassé la boulangerie de 2 cases, mais au tour suivant, il fait deux: il peut alors décider de reculer de deux cases pour y faire son achat).

Tant qu'un des joueurs n'a pas terminé ses achats, de nouveaux tours peuvent être effectués.

Fin de la partie:

Le joueur qui a terminé toutes les courses de sa planche «liste» le premier, est déclaré gagnant.

Mieux apprendre en jouant:

Parents et éducateurs, vous qui êtes attentifs à l'éveil de votre enfant...

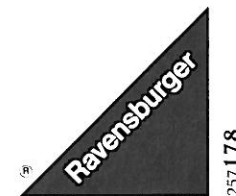
Avant de commencer les parties à plusieurs, faites nommer à chaque enfant les cinq achats qu'il aura à effectuer sur sa planche-liste: (ex.: «*Je dois acheter trois tomates, etc...*»).

Chaque fois qu'un enfant prendra une mini-carte achats: poser une question de contrôle du type «*Combien y a-t-il de sucettes?*» ou «*Quel est le nom de cet aliment?*»

En final des parties, faire récapituler le lieu d'achat de chaque planche-liste (ex.: «*Où achète-t-on les yaourts, les côtelettes, etc...*»).

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France



257178



AU PAYS DES CHIFFRES ET DES NOMBRES

JEU 3: JE FAIS LES COURSES

