

Un jeu pour 3 à 4 enfants à partir de 5 ans, durant lequel les joueurs s'entraident pour parvenir à leur but commun.

durée: environ 25 min.

objectifs pédagogiques: -amélioration du comportement social
-reconnaître les figures géométriques
-évaluer les conséquences des décisions à prendre.

-équipement: 1 planche de jeu 34.5 x 34.5 cm
4 pions
3 x 3 figures géométriques
5 jetons dragons
1 dé avec les nombres 1,2,3,4 l' image d'un dragon et un nombre magique *.

-histoire:

pendant une tempête, les joueurs se sont échoué avec leur bateau sur l'île des dragons. Des parties du bateau (figures géométriques) ont été séversées sur l'île. Les navigateurs doivent rassembler ces éléments pour réparer le bateau. Pendant ce travail des dragons apparaissent . Ils captureront les joueurs et essaieront de bloquer le chemin de retour. Heureusement, les joueurs peuvent se libérer l'un l'autre.

~~Ceci sera nécessaire puisque les joueurs auront gagné seulement quand ils auront entièrement réparé le bateau et qu'ils se trouvent tous sur la plage. Quand les dragons auront occupé leurs 5 dernières positions, le chemin sera définitivement bloqué et tous les joueurs auront perdu~~

-préparation du jeu:

Les parties du bateau (3 hublots, 3 carrés, 3 triangles) sont placés sur le chemin dans leurs cases respectives. Les 5 dragons prennent place à l'entrée de la grotte. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la plage.

-déroulement du jeu:

Chaque joueur jette le dé et déplace son pion dans le sens de la flèche. Un joueur qui tombe sur un élément du bateau, ramasse celui-ci et le garde jusqu'à l'arrivée à la plage. Il est défendu de faire marche arrière . Chaque joueur ne peut porter qu'une pièce à la fois. Arrivé à la plage (on s'arrête toujours à la plage, même si le chiffre jeté est plus grand), le joueur met son élément sur le bateau à une place correspondant à sa figure géométrique.

Au tour suivant il repartira et il pourra ramasser un nouvel élément. S'il ne tombe pas sur un des éléments restants il devra continuer sans charge jusqu'à la plage. Si l'image du dragon apparaît sur le dé, le premier dragon se met sur la première case rose devant la grotte.

Si l'image du dragon apparaît une deuxième fois, ce même dragon avance sur la deuxième case rose, etc....jusqu'à la

case rose voisine de la case *.

Maintenant le deuxième dragon pourra entrer en jeu et il avancera au fur et à mesure jusqu'à l'avant-dernière case rose. Par la suite le troisième dragon pourra se déplacer. Le quatrième et le cinquième dragon apparaîtront selon le même mécanisme. Ainsi il devient de plus en plus difficile pour les joueurs de passer entre les dragons et d'arriver à la plage. Ils seront capturés s'ils tombent sur une case occupée par un dragon ou s'ils sont surpris par un dragon qui avance sur une case où ils se trouvent (dans ce dernier cas plusieurs joueurs peuvent être capturés en même temps).

Ces joueurs seront jetés dans la fosse du milieu. Ils continueront à jeter le dé mais ils ne pourront en sortir qu'à l'aide du nombre magique*.(Ils garderont toutefois leur charge).

Quand le nombre magique * apparaît, on a le droit de se libérer ou de libérer un autre joueur. Le pion en question sera placé sur la case marquée d'un *.

Ce nombre magique permet également de faire un mouvement de 1,2,3,4 ou 5 unités ou de rester sur place et de faire cadeau d'un tel mouvement à un autre joueur.

Il faudra donc bien choisir ce qu'on veut réaliser avec le nombre magique. Les mouvements à l'aide du nombre magique devront être effectués dans le sens habituel du jeu et ne changeront pas la suite des lancements du dé.

Après avoir placé leur élément sur le bateau, les joueurs doivent repartir au tour suivant, sauf dans les cas où il ne reste plus d'élément placé sur le chemin. Dans ce cas, les joueurs resteront sur la plage. Ils devront continuer à jeter le dé. Quand le dragon apparaît ils provoqueront l'avancement d'un dragon et le nombre magique leur permettra d'aider une autre joueur. Seuls les nombres 1,2,3,4 n'auront plus d'effet.