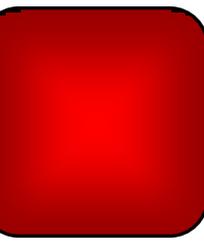
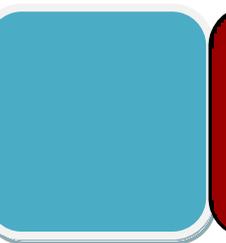
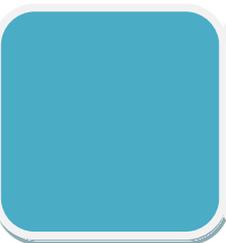
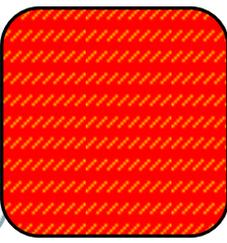
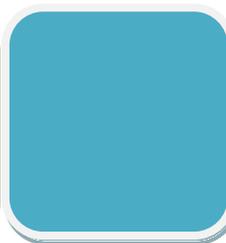
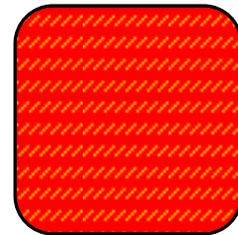
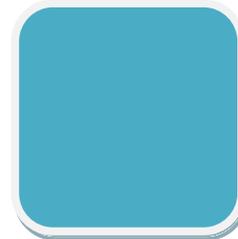
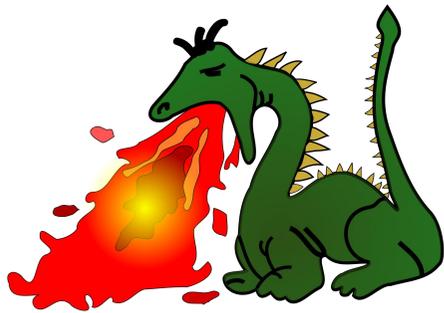
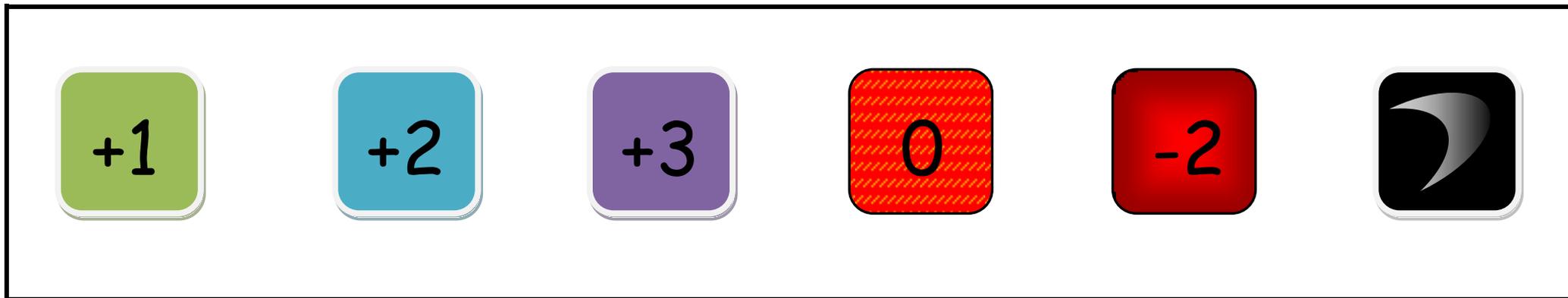
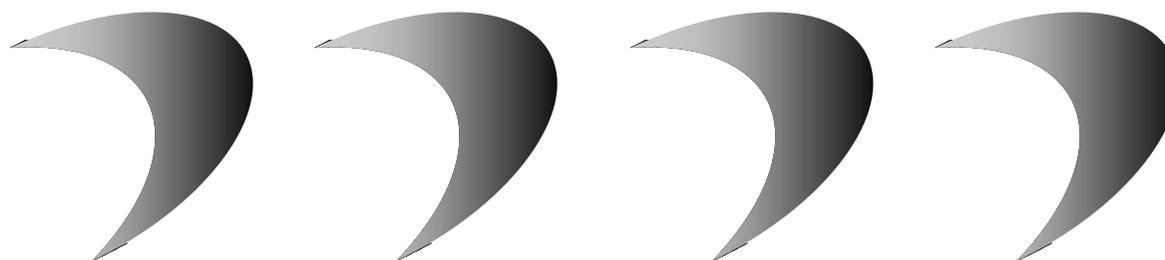


Départ



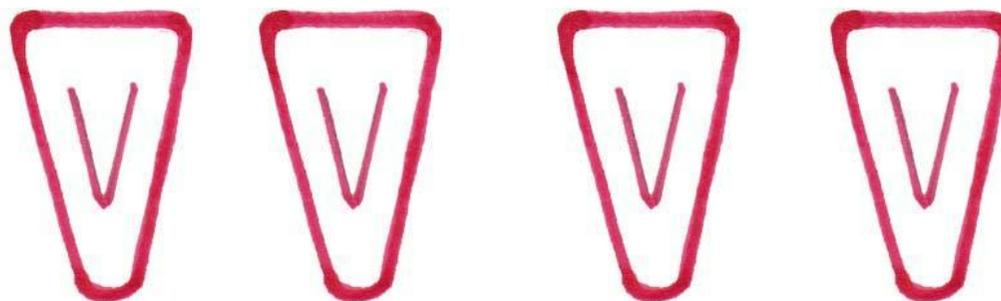


Griffes du dragon à découper.
3 suffisent (1 de rechange)

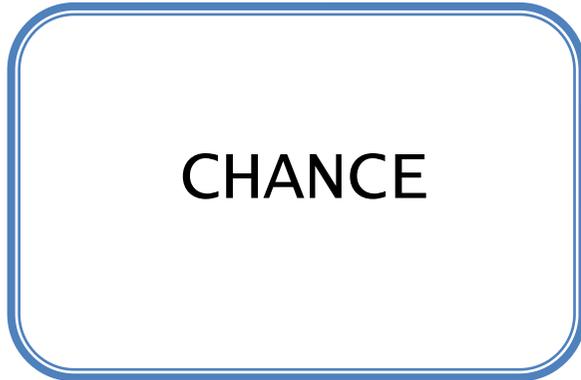
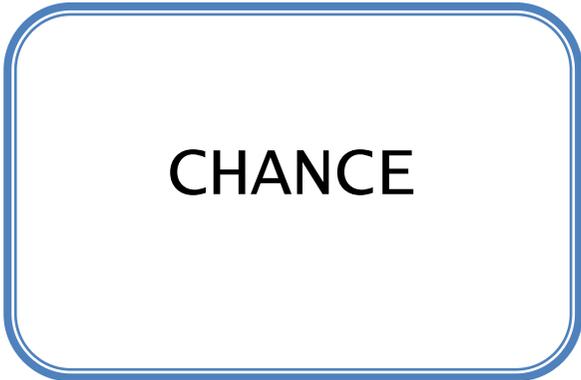
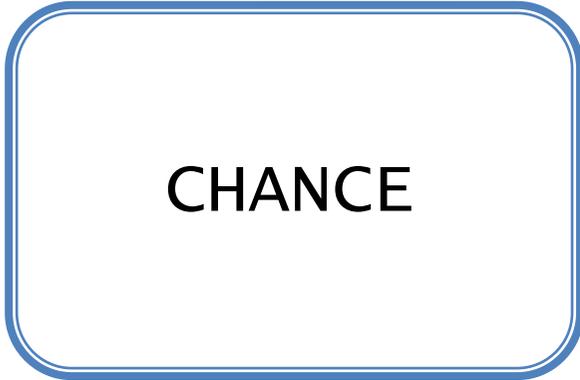
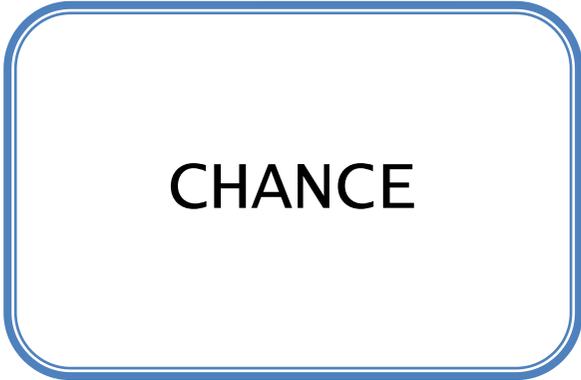
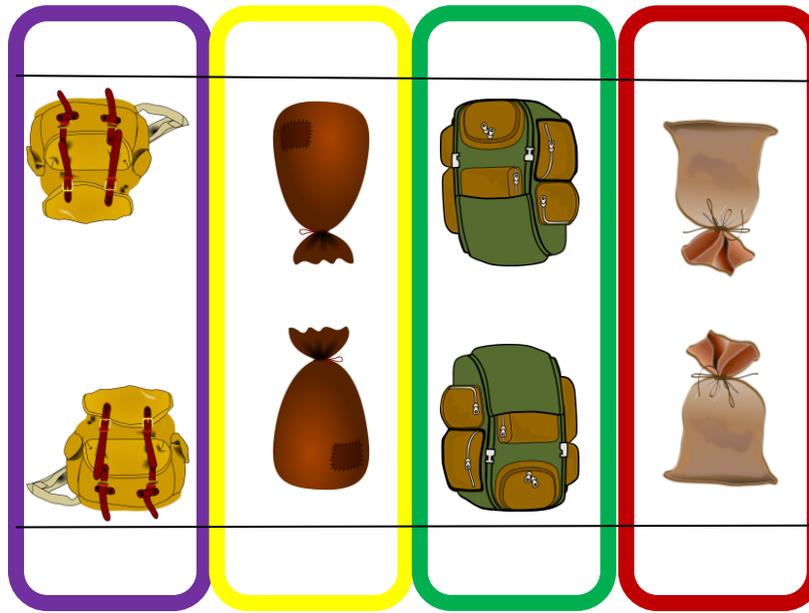


Flèches à découper pour noter
la progression sur l'échelle.
(une seule suffit.

Le reste constitue un matériel de rechange.)



Pions



30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Notice de montage

Matériel nécessaire :

- du papier cartonné A4 blanc 160g (6 feuilles)
- une paire de ciseaux
- 1 cutter
- de la colle
- 30 petites pièces pouvant servir de trésor
(billes plates, petites décorations de table, bouchons enrobés dans du papier aluminium, bonbons, jolis boutons...)
- 1 boîte pour ranger le trésor
- 1 dé

Composition

- un plateau : pages 1 à 4
- une échelle : page 7
- une flèche pour marquer la position : page 5
- 4 pions : page 6
- des griffes du dragon : page 5
- des cartes « chance » : page 6
- une carte des consignes (avec le code des couleurs) : page 5

Réalisation

Imprimer les pages 1 à 7 sur du papier cartonné (type bristol uni).

Découper les pions, les griffes du dragon, les cartes « chance », la carte des consignes et les éléments de l'échelle.

Montage :

➤ **Le plateau :**

Couper l'excédent de papier des pages 1, 2 et 4 (sur les pointillés).

Encoller la marge blanche droite de la page 1 et venir y positionner la page 2 de manière à les assembler. Faire de même avec les pages 3 et 4.

Encoller la marge haute des pages 3 et 4 et venir y positionner les pages 1 et 2 assemblées.

Replier chaque pion en 2, envers contre envers. Plier leur base, sur le trait noir, vers l'extérieur, de manière à constituer un socle. Coller.

➤ **L'échelle :**

Découper les 3 parties de l'échelle, le long des montants. Couper la partie blanche en excédent, au dessus des cases 10 , 20 et 30. Laisser la partie blanche sous les cases 11 et 21 (pour le collage). Coller la case « 10 », sous la case « 11 » et la case « 20 », sous la case « 21 », afin de reconstituer l'échelle.

Découper le contour d'une des flèches puis inciser au cutter, sur le trait intérieur. Glisser la flèche, par la fente obtenue, sur le côté, en bas de l'échelle (pour plus de solidité, coller 2 flèches ensemble).

Règle du jeu

Compétences travaillées :

- Dénombrement de collections jusqu'à 30.
- Maîtrise des déplacements sur une piste.
- Compréhension d'un système de codage.
- Compréhension du lien entre la dimension ordinale (la position) et la dimension cardinale (la quantité) d'un nombre.
- Utilisation de calculs additifs et soustractifs simples (+1, +2, +3, -2)

Type de jeu : C'est un jeu de coopération. On joue ensemble contre le dragon.

But du jeu :

Il s'agit de s'emparer du trésor caché au fond de la grotte du dragon et de le remonter par l'échelle avant que le dragon ne sorte toutes ses griffes. Chaque pièce du trésor gagnée permet de grimper un échelon. Il faut récupérer les 30 pièces pour gagner.

De son côté, le dragon affûte ses griffes (3). Chaque arrêt sur une case noire lui permet d'en sortir une. S'il réussit à sortir toutes ses griffes, le dragon gagne et récupère son trésor.

Déroulement :

Chaque joueur choisit un pion-sac et prend une carte-chance. Les joueurs se déplacent, à tour de rôle, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence : il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué, dans les galeries de la grotte du dragon. La couleur de la case d'arrivée indique l'action à effectuer.

Les cases de couleur verte, violette et bleue indiquent le nombre de pièces du trésor cachées là et qui peuvent être emportées.

Le joueur prend les pièces gagnées, dans le trésor du dragon et les place au milieu du plateau, sur le coffre. Il déplace ensuite la flèche sur l'échelle afin de marquer sa position. « *J'ai gagné 3 pièces du trésor, je peux monter de 3 échelons supplémentaires sur l'échelle.* »

La case rouge signale que 2 pièces sont tombées de notre sac. Il faut donc les replacer dans le trésor du dragon, puis descendre de 2 échelons sur l'échelle.

La case rayée orange et rouge signale que l'on passe tout près du dragon. Il ne faut faire aucun bruit pour ne pas le réveiller et surtout, ne rien prendre.

La case noire montre que le dragon s'est réveillé et a sorti une de ses griffes. Il faut en placer une sur une de ses pattes.

La case « éclair » oblige à changer de direction si l'on a la malchance de s'y arrêter : au prochain tour, il faudra emprunter le chemin dangereux,

constitué uniquement de cases rouges, orange et noires.

La carte-chance permet à un joueur, après le lancer de dé, de refuser le déplacement (il reste sur place) ou d'inverser le sens de ce déplacement. Attention !!! cette modification du sens n'est valable qu'une fois. Au tour suivant, le joueur devra, à nouveau, se déplacer dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Quelques conseils :

- Demander régulièrement à l'enfant de dénombrer les pièces de la collection et d'indiquer la position sur l'échelle.
- Selon le niveau de l'enfant, lui faire anticiper le résultat d'une action : « *Il y avait 18 pièces, tu en as perdu 2. Combien penses-tu qu'il va t'en rester ? Sur quel échelon vas-tu te placer ?* »

Variantes :

- On peut donner une autre fonction à la carte-chance : elle permet le déplacement (par exemple sur une case noire ou sur la case-éclair) mais annule l'action.
- On peut décider que chacun garde la partie du trésor qu'il a pu gagner et comparer les gains, à la fin du jeu.
- On peut commencer le jeu « à l'envers » : il s'agit de replacer le trésor déjà gagné, dans la grotte. On part, dans ce cas, du haut de l'échelle et les actions sont donc inversées.

BON JEU !!!