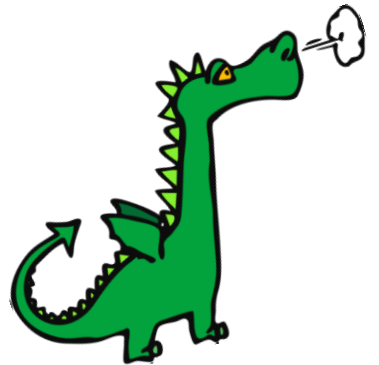
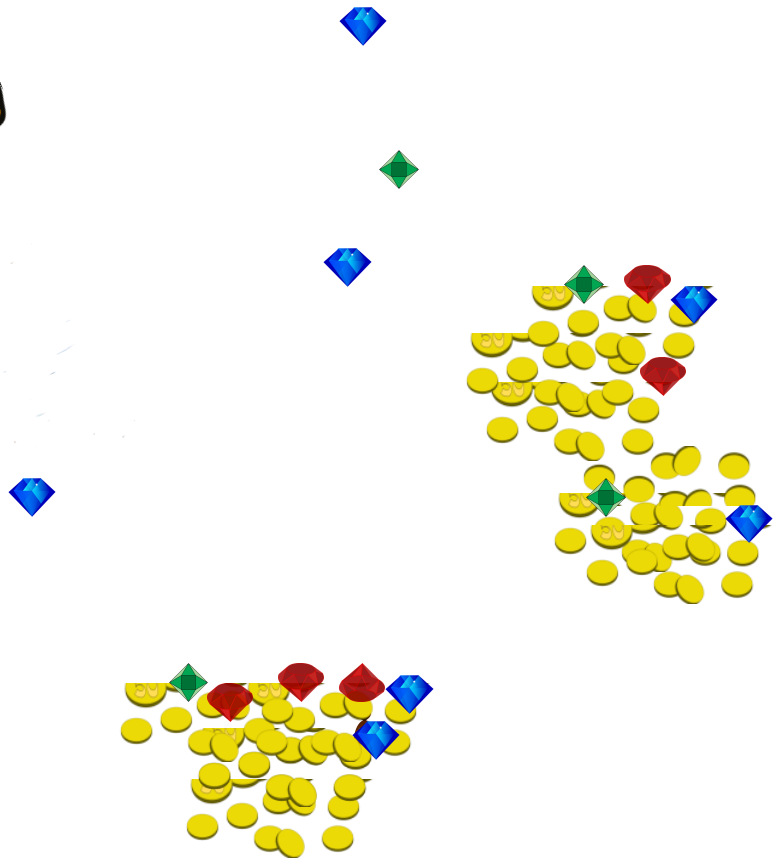
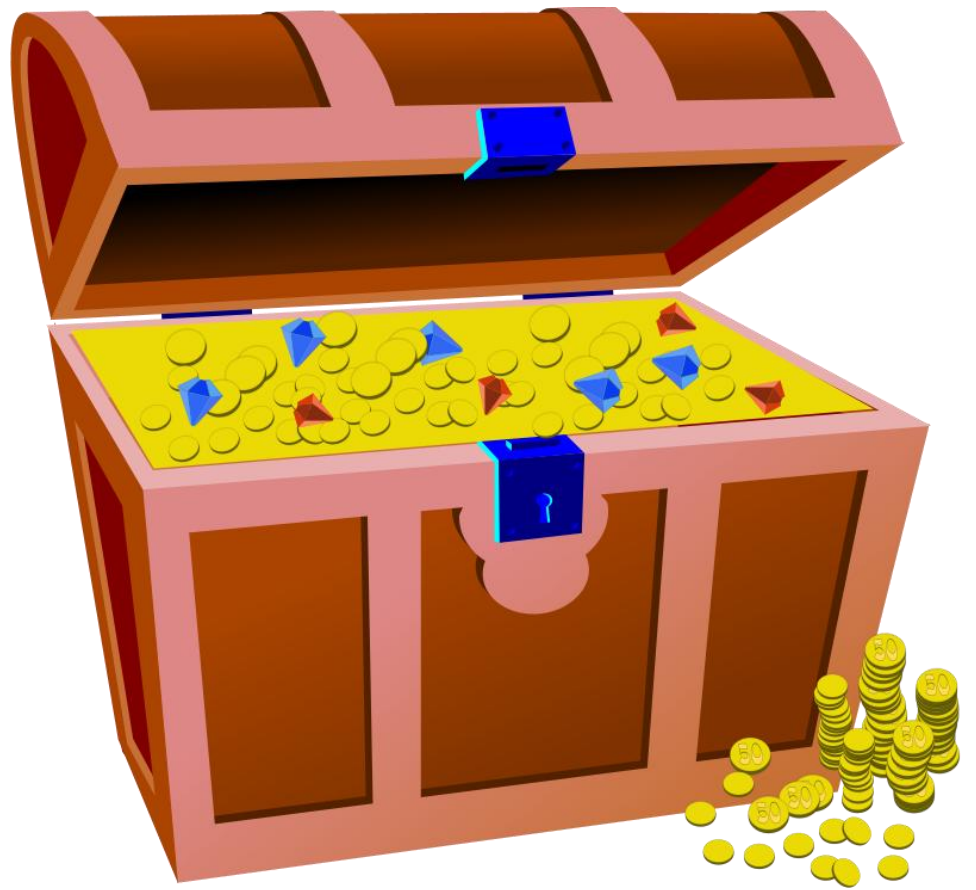
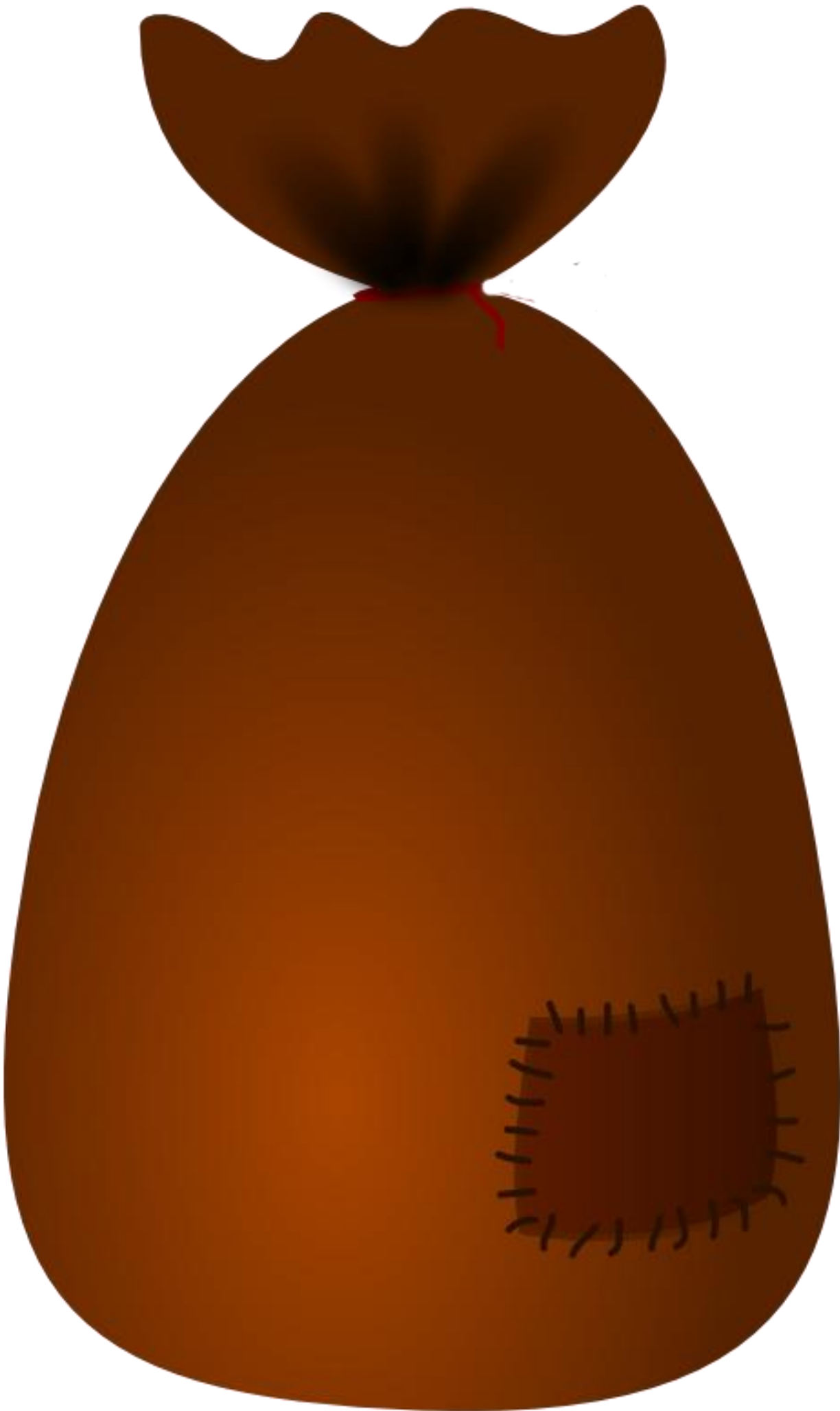
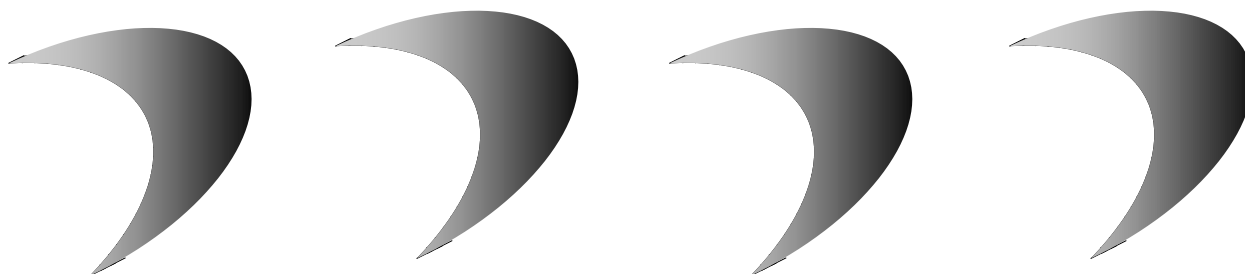
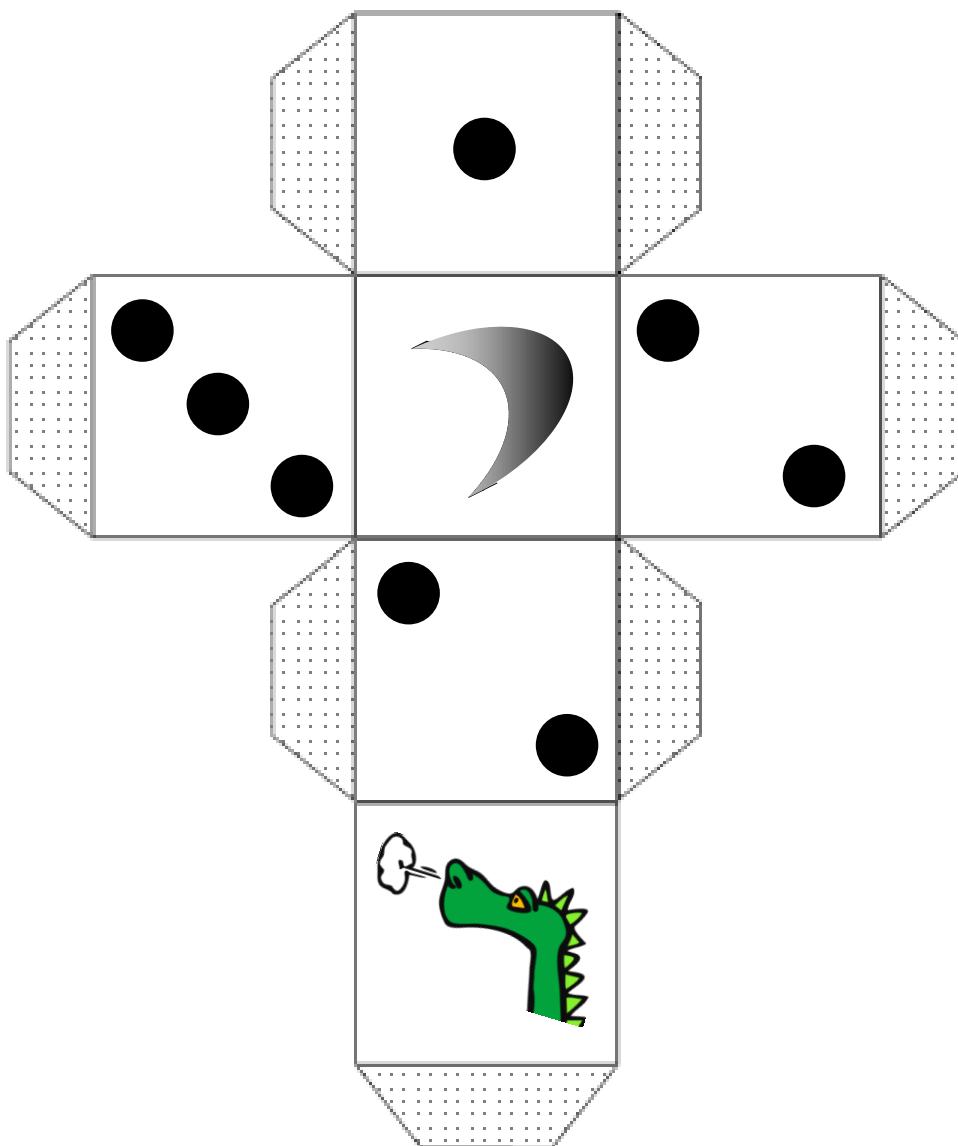
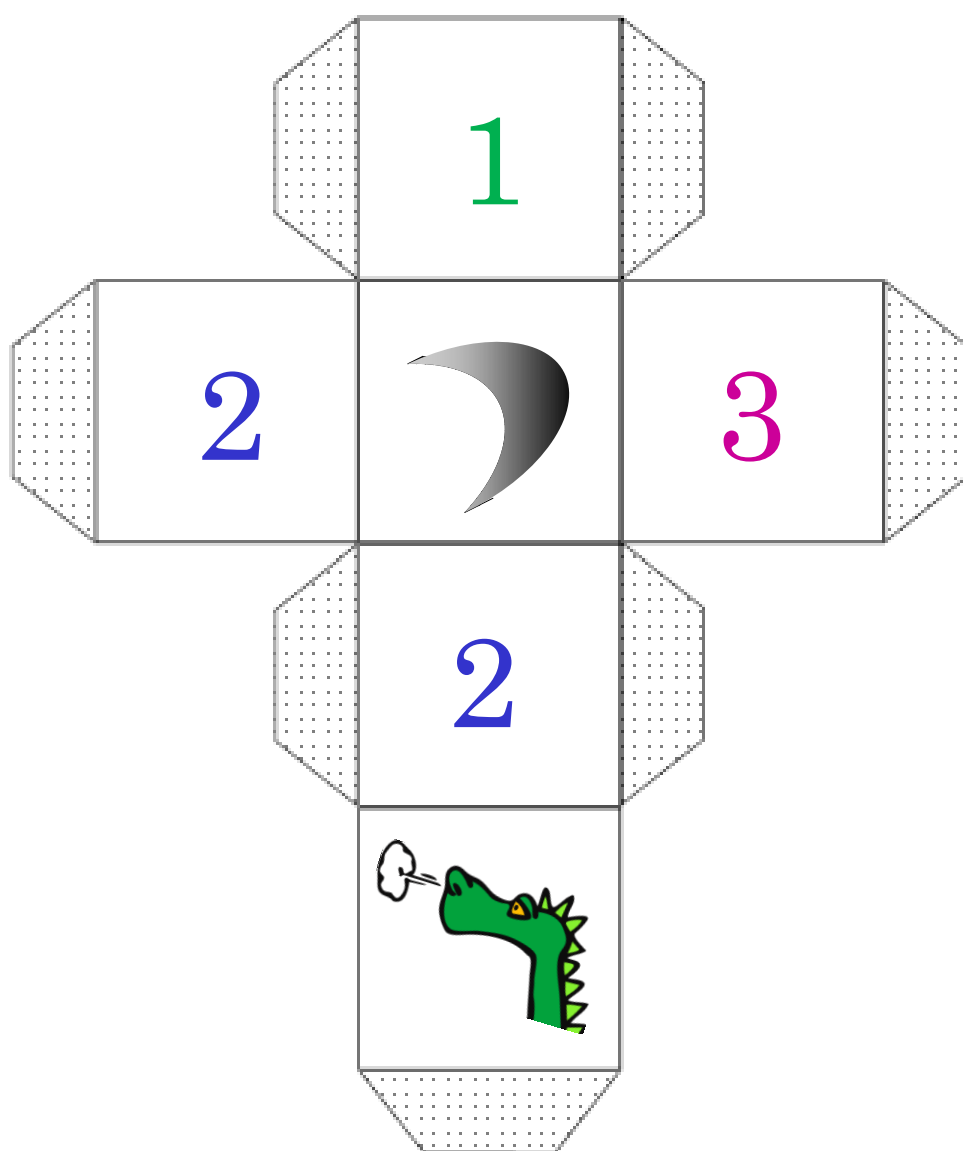
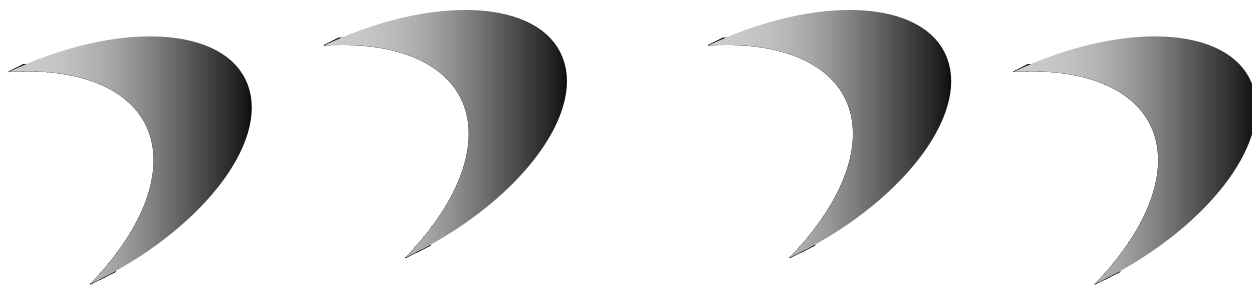


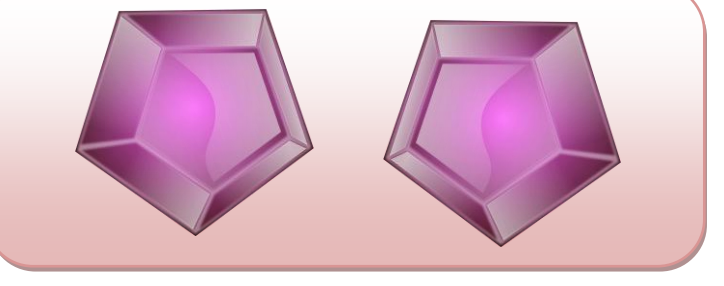
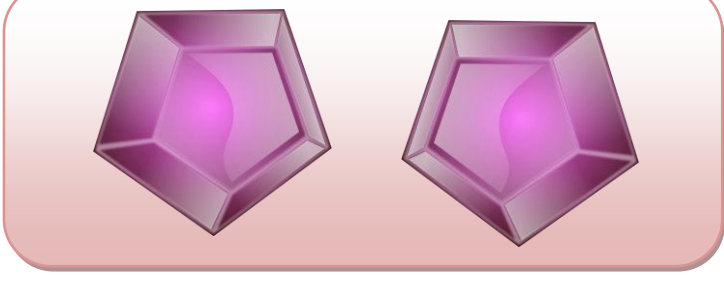
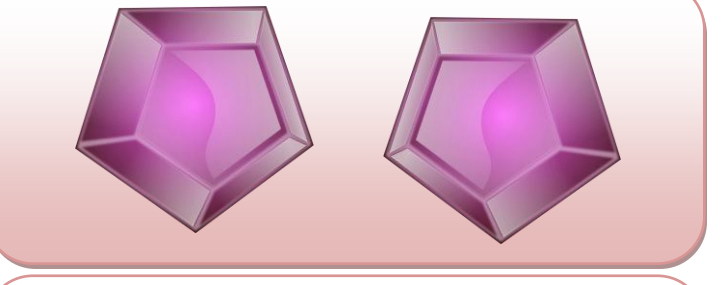
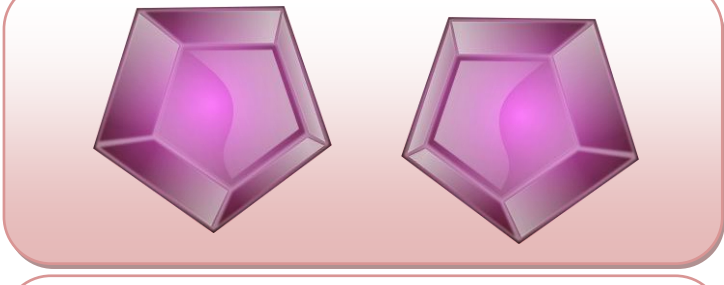
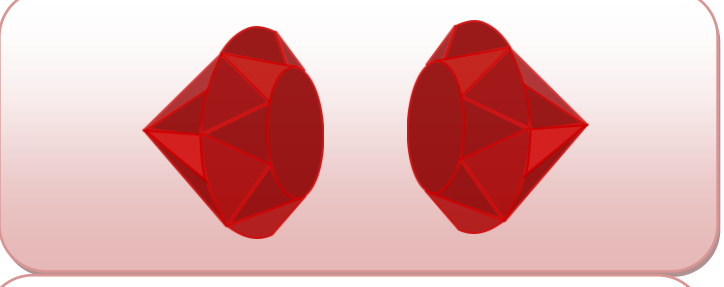
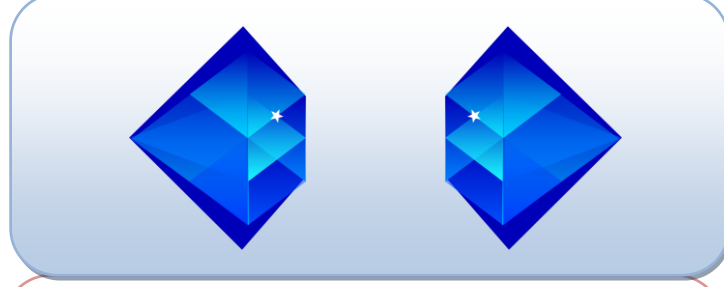
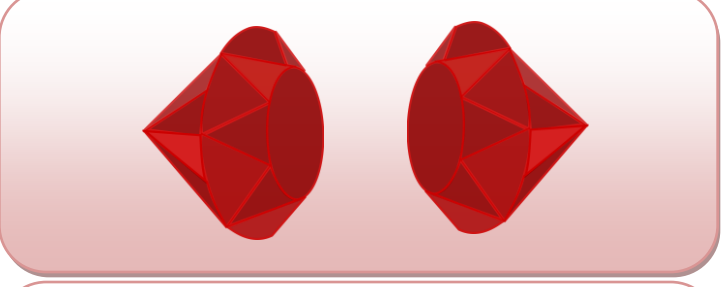
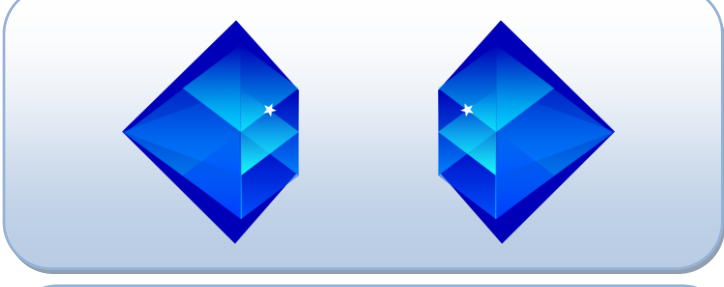
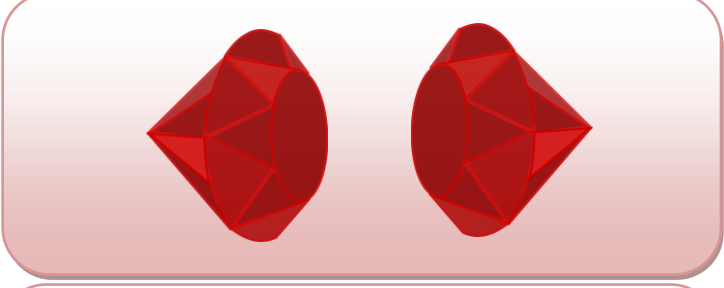
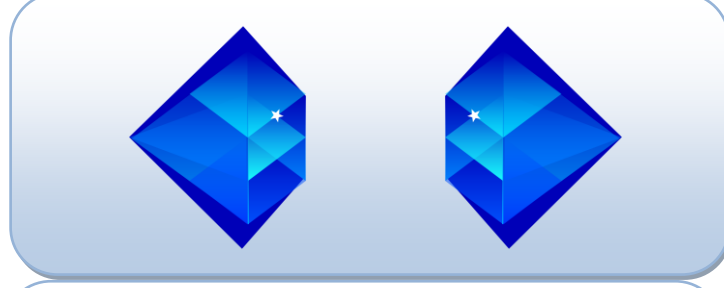
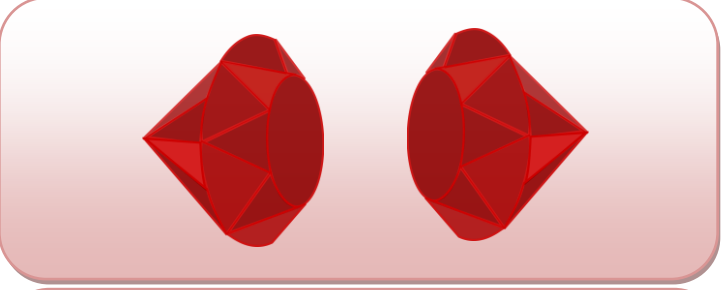
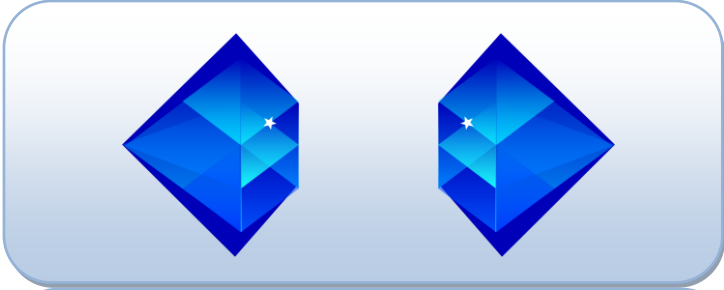
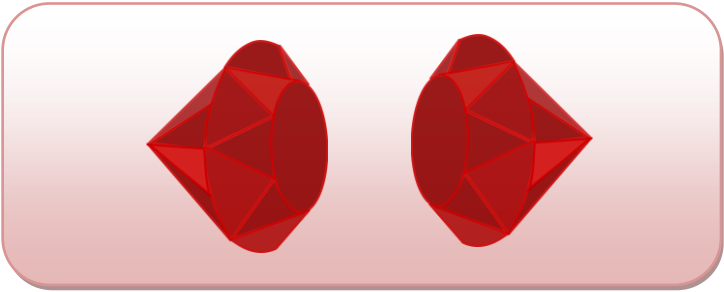
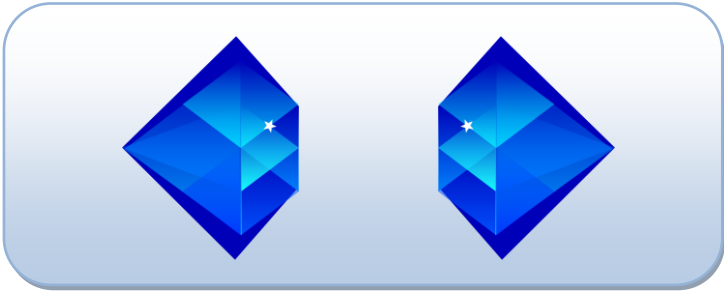


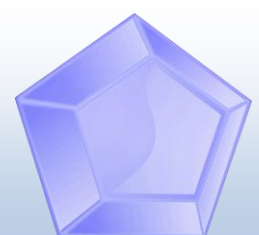
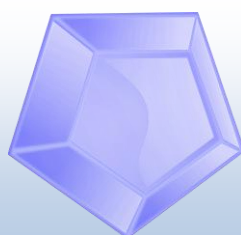
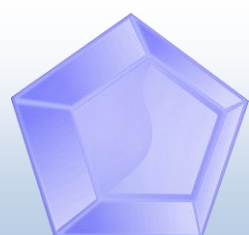
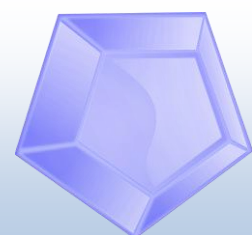
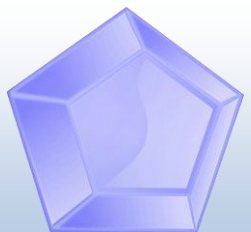
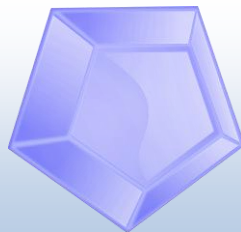
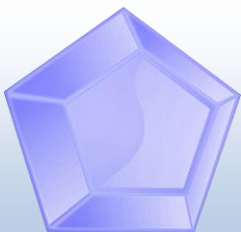
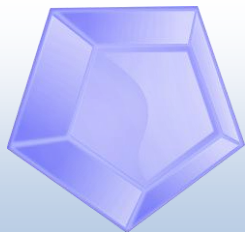
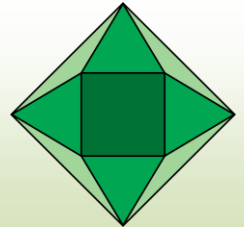
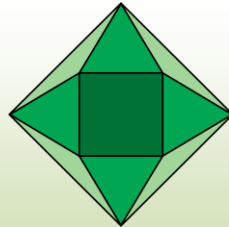
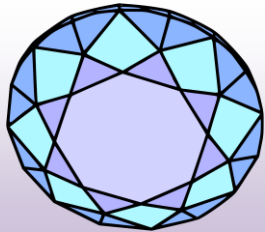
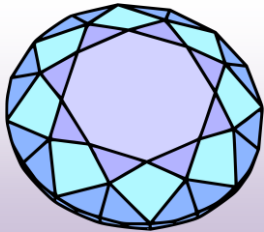
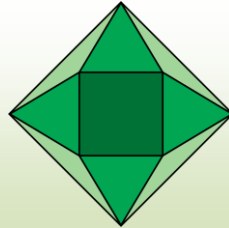
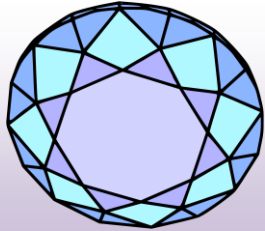
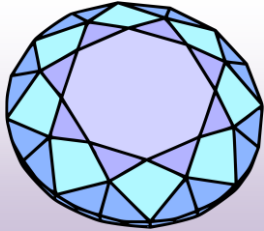
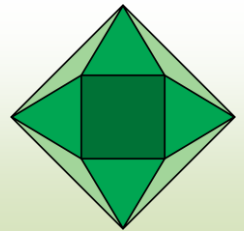
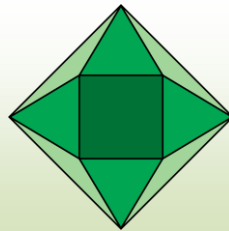
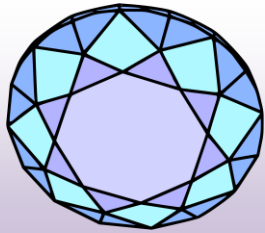
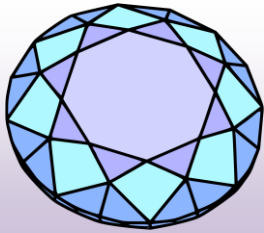
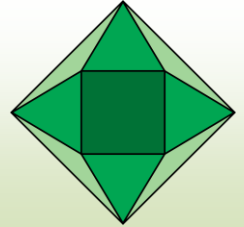
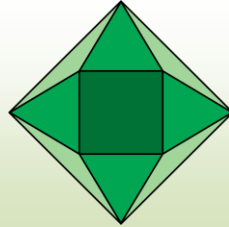
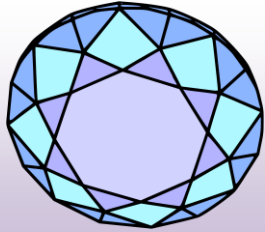
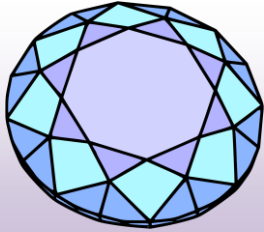
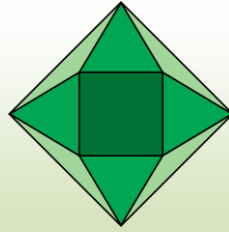
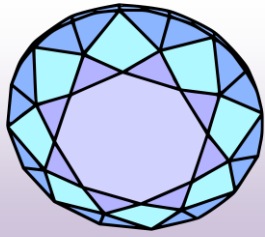
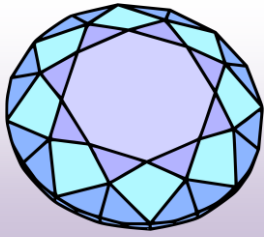












Notice de montage

Matériel nécessaire :

- du papier cartonné A4 blanc 160g (6 feuilles)
- une paire de ciseaux
- de la colle

Composition

- un plateau : pages 1 et 2
- 28 pions-trésor pages 6 et 7
- des griffes du dragon : page 5
- 2 dés : pages 4 et 5
- 1 sac : page 3

Réalisation

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

Découper les griffes du dragon, le sac pour poser le trésor gagné et le ou les dé(s).

Montage :

➤ **Le plateau :**

Coller la page 1 sur la page 2 à environ 1 cm du bord.

➤ **les dés :**

Après découpage, replier les languettes vers l'intérieur, puis les encoller. Plier, sur les traits, envers contre envers. Reconstituer le dé en collant les languettes sur les faces opposées puis renforcer toutes les arêtes avec du ruban adhésif.

➤ **Les pions :**

Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier, endroit contre endroit, à environ 1 cm du bas, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.

Règle du jeu

Compétences travaillées :

- Reconnaissance des chiffres jusqu'à 3
- Dénombrement de petites collections
- Utilisation du dé et compréhension d'une règle
- Utilisation de calculs additifs simples (+1, +2, +3)
- Comparaison de collections

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

But du jeu :

Il s'agit de s'emparer, tous ensemble, du trésor du dragon. Pour gagner il faut récupérer les 28 pierres précieuses cachées dans le coffre du dragon avant que celui-ci n'ait sorti ses 3 griffes. Les 6 faces du dé indiquent les actions à accomplir :

- Les faces 1, 2 et 3 indiquent que l'on peut prendre 1, 2 ou 3 pierres précieuses dans le coffre du dragon et les mettre dans notre sac.
- La face « griffe » indique qu'il faut placer une griffe sur une patte du dragon.
- La face »dragon « indique que le dragon est tout proche, il ne faut faire aucun bruit pour ne pas se faire repérer. On croise les bras pendant 2 à 3 secondes et surtout on ne prend aucune pierre précieuse.

Déroulement :

Choisir l'un des 2 dés, selon les compétences de l'enfant.

Placer les 28 pions-pierres précieuses sur le coffre du dragon. Placer le sac à côté du plateau.

Le plus jeune lance le dé et accomplit l'action indiquée par la face du dessus.

Les pierres précieuses gagnées sont placées sur le sac. Les pierres précieuses perdues sont replacées sur le coffre du dragon. (les gains et les pertes sont communs).

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si toutes les pierres précieuses ont été gagnées avant que le dragon ne sorte ses griffes, les joueurs ont gagné sinon le dragon reprend son trésor et est vainqueur.

Variantes :

- les gains et les pertes peuvent être individuels. Chacun se constituant son trésor. Seules les actions du dragon sont communes. A la fin du jeu, on compare les collections.

BON JEU !!!