

BLANCHE-NEIGE (Jeu de course)



Matériel :

1 pion par équipe dans le 1^{er} cerceau (figurine d'un nain ou image représentant un nain)
1 dé (numéroté)

1 caisse avec environ 14 petites balles (diamants)

1 image de Blanche-Neige avec 4 anneaux

1 image de pomme dans le 1^{er} anneau sous Blanche-Neige

3 images de diamant

1 image de nain

2 images de sorcière

Remarque : Il y a 7 nains. 1 nain (imprimé sur papier de couleur pour éviter la confusion avec les pions) est placé dans un cerceau. Les autres nains sont utilisés comme pions.

Organisation :

Des cerceaux sont placés en cercle. Ils représentent les cases de jeu.

Placer les images « diamant » (3), « sorcière » (2) et « nain » (2) à l'intérieur de quelques cerceaux.

Placer la caisse de balles (diamants) au centre du jeu.

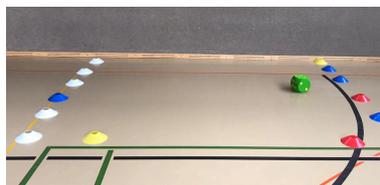


Placer 4 anneaux sous l'image de Blanche-Neige et la pomme dans le 1^{er} anneau.



Prévoir une zone pour lancer le dé.

Prévoir un point de départ pour les nains.



But du jeu : Ramasser tous les diamants avant que Blanche-Neige ne croque la pomme.
Le jeu s'arrête lorsque la pomme se trouve dans le 4^{ème} anneau.

Déroulement du jeu :

Chaque équipe choisit un nain (ce sera le pion).

Course autour des cerceaux, puis lancer le dé.

Avancer le pion d'autant de cases indiquées par le dé. Le pion fera plusieurs fois le tour.

Case sorcière : Avancer la pomme d'une case sous Blanche-Neige (ou remettre un diamant dans la caisse.)

Case nain : Reculer la pomme d'une case (ou rejouer.)

Case diamant : Prendre 1 diamant (ou prendre le nombre de diamants indiqué par le dé)

Différentes variantes :

A : Idéale pour expliquer le jeu :

Jouer tous ensemble (une seule équipe). Toute la classe fait un tour de course et les enfants lancent le dé à tour de rôle.

B : Jouer tous ensemble mais faire partir les élèves par groupe de 4. 1 des 4 élèves lance le dé, effectue l'action s'il y en a une puis donne le relais au groupe de 4 suivant.

C : Plusieurs équipes de nains (7 au maximum). Chaque équipe a son propre pion. Chaque équipe souhaite récolter le plus de diamants possible mais il n'y a qu'une seule Blanche-Neige à protéger.

Remarques :

Si Blanche-Neige croque la pomme (pomme sur le 4^{ème} anneau), toutes les équipes ont perdu.

Si les nains ont récolté tous les diamants avant que Blanche-Neige ne croque la pomme, on peut compter les diamants.