



COMBIEN DE CHANCES POUR QU'UNE GRAINE POUSSE EN VILLE ?



Auteur : Carole Chateil

Matériel à prévoir :

- > Plateau de jeu
- > Haricots secs en guise de pion (1 par groupe)
- > 2 dés par groupe de couleur différente (rouge et bleu dans cet exemple)

Règle du jeu :

1. Placer la graine dans l'un des pieds d'arbre (nous admettons que celle-ci provient d'une plante qui pousse au pied d'un arbre)
2. Lancer les deux dés: le dé rouge indique le déplacement de droite à gauche, le dé bleu le déplacement de haut en bas
3. Déplacer la graine du nombre de cases indiqué, en choisissant la direction de manière à ce qu'elle ne sorte pas de l'image
4. Si la graine arrive dans un endroit favorable, elle donnera une nouvelle plante, sinon elle mourra.

Plateau de jeu

