

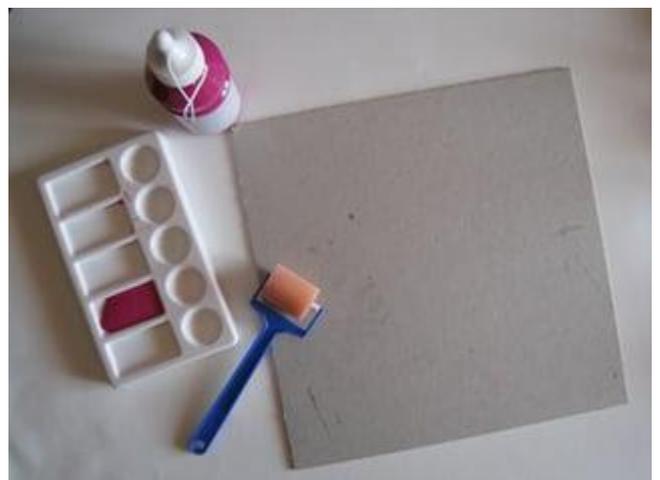
JEU DES PETITES COCOTTES

Voici un nouveau jeu rigolo à fabriquer toi même !



MATÉRIEL :

- un morceau de carton rigide de 30 x 30 cm
- des feuilles de canson colorées
- de la feutrine de couleur
- de la colle
- des feutres
- de la peinture
- une paire de ciseaux
- des feuilles blanches
- des petites coccinelles décoratrice



Étape 1

Choisi la couleur que tu veux, et peints une face entière du morceau de carton. Laisse bien sécher.



Étape 2

Avec la feutrine 5 mm, découpe un carré de 15 x 15 cm en vert. Découpe dans de la feutrine verte 3 mm plus clair, 4 bandes d'herbe pour mettre autour du carré. Colle chaque bande d'herbe sur le côté du carré.



Étape 3

Choisi 4 feuilles de canson de couleurs différentes. Tu vas découper 3 cocottes pour chaque couleur. Pour cela, pli chaque feuille en 2. Dessine 3 demi-cercles de taille différente et découpe-les. Tu obtiens alors 12 cocottes.



Étape 4

Utilise la feutrine pour finir les cocottes : une crête, un bec, une aile, tout ça pour chaque cocotte. Ensuite tu colle chaque morceau à sa place sur les cocottes en carton, puis tu utilises le feutre noir pour dessiner l'œil.



Étape 5

Colle au centre du carton peint, ton carré d'herbe. Découpe des ronds "Départ" et des ronds plus petits pour faire le parcours. Inscris "Départ" sur les plus gros cercles de la même couleur que la cocotte qui se trouvera sur cette place. Colle tous les petits cercles comme sur la photo.



Étape 6

Place des petites coccinelles au centre dans l'herbe pour faire joli. Tu peux aussi y mettre les œufs que tu auras trouvés, ou bien sers toi du nid et des poussins de la fiche "Poussin de Pâques".



Étape 7

Règle du jeu :

Minimum 2 joueurs / maximum 4 joueurs. Il te faut un dés. Le but du jeu est d'amener ses 3 cocottes au centre dans l'herbe. Chaque joueur choisi sa couleur de cocotte et se place devant. Le premier joueur lance le dés et ne sors une cocotte que quand il fait un 6. Quand il fait un 6, il rejoue et avance une de ses poules. Après c'est au tour du joueur suivant, qui doit respecter les mêmes règles. S'il ne fait pas de 6, c'est au tour du joueur suivant. Chaque joueur avance une cocotte à la fois. Quand un joueur a fait un tour complet avec sa cocotte, il peut la mettre au centre dans l'herbe. Le joueur qui gagne est celui qui amènera ses 3 cocottes au centre. Amusez-vous bien !