

## Les poneys

PS	MS	GS	Nb joueurs	Durée
	x	xx	4 / 5 joueurs	15 minutes

Hasard	Anticiper	Stratégie	Dénombrer	Coopérer	Mémoire	Comparer	Chemin	Quadrillage	s'orienter
x	Si variante (obstacle)	x	x						x

### Description du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 chevaux en bois
- 4 plateaux de chacun 7 pièces de puzzle
- 1 dé constellations jusqu'à 3
- 1 dé symboles (2 fers, seau, carottes, sac, étoile)
- 2 obstacles (pour la variante « Saut d'obstacles »)
- 1 règle du jeu

### But du jeu :

Il s'agit d'amener ton cheval à l'écurie en ayant rempli ta planche avec les différents symboles.

### Compétences visées - Savoirs impliqués :

- Se repérer - Se déplacer sur un chemin.
- Développer des stratégies pour arriver à l'écurie en ayant sa planche complète.
- Adapter son jeu en fonction du nombre obtenu et de l'obstacle (si variante).

### Déroulement du jeu :

Distribuer un cheval (pion) et une planche à chaque joueur.

A tour de rôle, chaque joueur lance les deux dés.

Il faut choisir entre avancer ou prendre le symbole de sa planche.

### Variantes :

- poser un ou deux obstacles sur le parcours. Il s'agit d'anticiper son déplacement pour passer l'obstacle : soit le nombre est suffisamment grand pour passer l'obstacle, soit je m'arrête avant (il est impossible de s'arrêter dessus).
- Un joueur occupe la place de « banquier » et donne les éléments de la planche au fur et à mesure.