



Le carillonneur de l'abbaye

(Jeu géant avec version jeu de table.)

Enjeu : il faut aider les moines à porter toutes les pierres jusqu'au clocher, à les empiler les unes sur les autres pour pouvoir monter sonner la cloche avant que le soldat anglais n'arrive à l'abbaye.

Se joue avec un dé avec constellations de couleurs différentes . Il y a des cases « drapeaux » de couleurs qui donne des pénalités ou des bonus. Il est parfois plus stratégique de faire avancer un moine plutôt qu'un autre : les joueurs doivent en discuter ente eux.

La maison de briques

(jeu géant)

Enjeu : il faut construire la maison avant que le puzzle du loup ne soit complet.

Les joueurs lancent le dé chacun leur tour, si le dé tombe sur 1 brique, on met 1 brique, si le dé tombe sur le loup, on met une pièce loup du puzzle.

Quand la maison est finie, on met le toit.

LE LOUP ET LES 3 PETITS COCHONS



Le Jeu des Arbres

Enjeu : Il faut que le magicien transforme le loup en fleur avant que le loup n'ait attrapé tous les enfants et ne les mettent dans la prison.

Pour que le magicien transforme le loup en fleur, il faut que les enfants lui apportent 3 feuilles de chêne.

Le magicien peut délivrer autant d'enfants qu'il a de potions magiques.



LE BÂTEAU DE MR ZOUGLOUGLOU



Le Bateau de Mr ZOUGLOUGLOU

Enjeu : Il faut aider le bateau de Mr Zougoulou à atteindre la mer avant que la puce ne le fasse couler.

Si le dé tombe sur la face « puce » ou la face « bateau », lancez le dé constellations : la puce ou le bateau avance comme l'indique le dé.

Si le dé tombe sur la face « ? » vous avez le choix d'avancer le bateau ou de reculer la puce d' « 1 case ».

La bateau atteint le phare, Mr Zougoulou continue son voyage.

La puce arrive au phare, elle attendra le bateau pour le couler.

Blanche-Neige

Enjeu : Ramasser tous les diamants avant que Blanche-Neige ne croque la pomme.

Faire avancer le nain du nombre de cases indiqué sur le dé.

Si l'on arrive sur 1 case « diamant » on peut en prendre 1 ou 2 (comme sur le dé)

Si l'on est sur 1 case « pomme » on fait avancer la pomme dans les ronds sous Blanche-Neige.

*Si l'on arrive sur la case « nain » on peut faire reculer la pomme d'1 case ou on peut rejouer. La pomme arrive sur le 4ème rond, Blanche-Neige a croqué la pomme : **on a perdu !** Si on a ramassé les 14 diamants, avant que la pomme ne soit sur le 4ème rond: **on a gagné !***



LE PETIT CHAPERON ROUGE



Attention chaperon

Enjeu : Il faut aider le Petit Chaperon Rouge à traverser la forêt avant que le loup n'apparaisse.

On place le sablier au cœur de la forêt (le loup apparaît dans le sablier au fur et à mesure que le sable coule). Le joueur 1, souffle sur le Petit Chaperon Rouge (boule de coton) pour le faire sortir de la maison et l'emmener au bout du chemin où le joueur 2 prend le relais en soufflant jusqu'au virage suivant et ainsi de suite jusqu'à faire entrer le Petit Chaperon Rouge dans la petite maison.

**LE SOURIRE DE
PACHA**
Ed. Gründ



Le Chasseur de sourire

Enjeu : Il faut rendre son sourire à Pacha le tigre avant que le chasseur ne soit prêt : puzzle + 8 balles.

Avancer avec le dé. Quand 1 pion arrive sur la case Pacha, on met 1 morceau du puzzle de Pacha.

face pull : on met 1 vêtement au chasseur,

face pull barré : on enlève 1 vêtement,

face sac : on met 1 balle dans le sac du chasseur,

face sac barré : on enlève 1 balle.

Mr Croco

Enjeu : Il faut aider Mr CROCO à arriver à la fête chez les grenouilles avant que la nuit ne soit tombée (volets fermés)

On lance le dé. Face CROCO : Mr CROCO avance d'1 case.

Face livre : on déplace 1 animal qui gêne Mr CROCO d'1 case, mais on met 1 volet ou bien on ne joue pas et on donne 1 joker (il y a 2 jokers cartes d'invitations à mettre dans la boîte aux lettres).

Face flèche blanche : Mr CROCO saute par-dessus 1 obstacle ou avance d'1 case.

Face flèche noire : pour libérer le chemin, 1 animal peut sauter par-dessus 1 obstacle, mais on met 1 volet ou on ne joue pas et on pose 1 joker.

**INCROYABLE
CROCO**
Ed. Ptit Glénat



Le loup et les 6 Cochons

Enjeu : Il faut aider les cochons à rentrer dans leur maison avant que le puzzle lu loup ne soit complet.

Se joue avec 1 dé.

Face loup : mettre 1 morceau du puzzle,

Face cochon : lancer le dé constellations,

Face feuille : on enlève 1 morceau de puzzle.





La course aux légumes

Enjeu : Il faut aider le jardinier à ramasser 15 légumes avant que le lapin et l'escargot n'aient ramassé chacun 10 légumes (carottes pour le lapin, salades pour l'escargot).

1 dé faces lapin, escargot, jardinier. 1 dé constellations.

Quand le jardinier tombe sur la case panier, il tourne la roue pour savoir combien il prend de légumes . . .



Croque- Carotte

Enjeu : Il faut aider Croque-Carotte le lapin à aller dans le jardin et terminer le puzzle de la carotte avant que le jardinier n'ait posé les 6 morceaux de sa barrière ou que la sorcière n'ait volé 6 pièces du puzzle avec son panier.

Face marron : le lapin avance d'1 case, quand il a fini, il peut prendre 1 pièce du puzzle volée par la sorcière ou enlever 1 barrière.

Face orange : on pose 1 pièce du puzzle

Face noire : la sorcière vole 1 morceau du puzzle

Face verte : le jardinier met 1 barrière

Face bleue : on reprend 1 morceau à la sorcière.



Qui mangera la galette

Enjeu : Les joueurs essaient de reconstituer la galette avant que le puzzle représentant le renard ne soit terminé.

Chacun son tour le joueur introduit sa main dans l'ouverture de la boîte correspondant à sa couleur et en retire une étiquette. S'il tire 1 étiquette « enfants », il prend 1 part de galette sur le tas et la place sur son support. S'il tire 1 étiquette « renard », il prend la pièce du puzzle du renard et la met sur l'image du renard à reconstituer (support aimanté).

ROULE - GALETTE
Ed. Flamarion

SUR L'ILE DES ZERTES

Ed. Claude PONTI



Le jeu de Jules

Enjeu : Il faut mettre 3 cubes sur chaque Jules avant que les méchants ne les aient tous pris.

On tourne la roue chacun son tour. On regarde la flèche : elle montre 1 case. Il faut faire ce qui est dessiné ou écrit sur la case.

Case Jules : on prend un cube dans le mur et on le met sur un Jules.

Case Méchant : on prend un cube dans le mur et on le met sous l'un des méchants.

Case récupère un cube : on récupère 1 cube chez l'un des méchants et on le remet dans le mur.

Case Rejoue : relance la roue.



La grenouille

Enjeu : Il faut aider les petites bêtes à partir avant que la grenouille ne les mange.

Si le dé tombe sur 1 face « GRENOUILLE », placez 1 pièce du puzzle.

Si le dé tombe sur 1 face « PETITES BETES », posez 1 petite bête dans le vivarium.

Pour la face petites bêtes/grenouille, choisir de sauver 1 petite bête ou d'enlever 1 pièce du puzzle.

Promenons-nous dans les bois



Enjeu : Les 3 promeneurs doivent parcourir la marelle depuis la terre jusqu'au ciel, avant que le loup ne soit habillé et ne viennent les manger. Pile ou face, c'est la pièce qui détermine le tour des promeneurs ou le tour du loup. A vous de choisir votre côté.

*A chaque tour les **promeneurs** franchissent 1 case de la marelle en se tenant par la main. Ils doivent : **Case 1** ramasser les fleurs - **Case 2** c'est le puits, aller à la **case 3** - **Case 4** monter cueillir les pommes - **Case 5** pêcher les poissons - **Case 6** ramasser les champignons - **Case 7** c'est gagné !*

*A chacun de ses tours, le loup met 1 vêtement : tee-shirt, pantalon, blouson, bonnet, écharpe, chaussures. **Et gare à vous quand il a terminé !***

LA SOUPE AUX POIS



La ronde des loups

Enjeu : Il faut aider Pierre a charger son traîneau de bûches avant que les loups ne l'encercent.

Se joue avec 1 palet :

Face bûche : on met 1 bûche sur la luge.

Face loup : on « plante 1 loup dans 1 pot autour de Pierre.



Paillasse

Enjeu : Il faut construire l'épouvantail avant qu' Armand le jardinier ne rentre dans le jardin.

On lance les dés. D'abord le jaune pour faire avancer Armand pour construire Paillasse l'épouvantail.

Pour faire rentrer Armand sur la piste de jeu, il faut voir l'épouvantail sur le dé jaune (s'il apparaît à nouveau pendant le jeu, on ne bouge pas).

Armand se déplace sur les cases autour du jardin

Case oiseau : Retourner à la case départ. ***Case arbre*** : Relancer les dés.



Panique au potager

Enjeu : Les escargots ont mélangé toutes les étiquettes du jardin. Il faut aider les escargots à remettre les étiquettes à l'endroit avant que le jardinier n'arrive.

Si on tombe sur la couleur jaune, verte, orange ou rouge, il faut remettre une étiquette de la même couleur à l'endroit.

Si on tombe sur « étiquette » il faut mettre 2 étiquettes à l'endroit.

Si on tombe sur le dessin « pelle » faire avancer le jardinier d'1 case.

LA MOUFLE



La moufle

Enjeu : Tous les animaux doivent entrer dans la moufle avant que la fourmi n'y arrive.

Placer chaque pion « animal » sur son ombre. Faire tourner la roue chacun son tour et choisir 1 solution ensemble. Quand on tombe sur 1 case « animaux » on choisit 1 des 3 et on avance d'1 pas. Quand on tombe sur la case « fourmi » on descend la fourmi d'1 tour de manivelle.

Quand on tombe sur la case « moufle » on choisit 1 animal et on le met dans la moufle. Quand on tombe sur la case « flocon de neige » on a le choix : on recule la fourmi d'1 pas ou on avance 1 animal d'1 pas.

Si on tombe entre 2 cases, on rejoue.



Les oiseaux du jardin

Enjeu : Il faut aider les 4 oiseaux à atteindre l'épouvantail avant le géant.

Face 2/3/4 : on avance l'oiseau d'autant de cases

Face « nain » on remet l'oiseau au départ.

Face géant : le géant avance d'1 case.



Les lutins et le trésor

Enjeu : Il faut aider 9 lutins à récupérer 1 trésor avant que l'ogre et ses amis ne les en empêchent.

Face ogre : 1 lutin se sauve du château et rentre dans sa maison.

Face rose : avancer la fée

Face bleue : avancer le magicien ou le génie

Case blanche : 1 lutin du château s'enfuit dans sa maison (fantôme, sorcier, dragon)

Case trésor : tous les lutins de la maison vont dans le château

Il faut que 9 lutins soient dans le château pour avoir le trésor.



Peinture

Enjeu : Il faut aider les « 3 Petits Cochons », les « 3 Brigands » et « Tromboline et Foulbazar » à rentrer chez eux avant que le loup ne puisse sortir pour prendre leur pot de peinture.

Atteindre les maisons en voyageant le long des chemins.

Les « 3 brigands » avancent sur le chemin noir, les « 3 petits cochons » avancent sur le chemin rouge et « Tromboline et Foulbazar » avancent sur le chemin orange.

*Le joueur dont le dé indique la tête du **MAGICIEN** : donne à chaque groupe son pot de peinture, place les pions sur la 1ère pierre de leur chemin, devant la maison du Magicien. Chaque joueur avance le pion de son choix, ou en accord avec les autres joueurs, du nombre indiqué par le dé.*

999 TETARDS
Ed. Autrement



Les têtards

Enjeu : Tous les têtards doivent arriver dans la mare avant que le serpent ne mange dix têtards.

On joue avec 1 dé : il ne faut pas tomber sur le serpent qui mange alors 1 têtard qu'on place dans la gueule du serpent. Si on tombe sur l'aigle, le têtard va directement plonger dans la mare.

Si le dé ne montre rien, on ne peut pas jouer.

Paillasse
l'épouvantail
Ed. 3 Chardons



Piège

Enjeu : Il faut aider les quatre oiseaux à rentrer au jardin et envoyer le géant au lit ou le prendre au piège.

Le géant est au jardin et les oiseaux dans les arbres, Paillasse l'épouvantail est sur la case départ et se déplace sur les cases du chemin. Il faut lancer le dé, la 1ère fois l'épouvantail doit avancer. Les joueurs choisiront de le faire avancer ou reculer et pourront aider les oiseaux à rentrer au jardin.

Case ver de terre : faire rentrer 1 oiseau au jardin - **Case grenouille** : elle chante et 1 oiseau rentre au jardin - **Case lit** : envoie le géant se coucher - **Case tortue** : va réveiller le géant - **Case nid** : 1 oiseau repart faire son nid - **Case fusil** : 1 oiseau a peur il repart dans les arbres - **Case piège** : le géant est pris au piège, et les oiseaux rentrent au jardin.

*Les enfants auront gagné si tous les oiseaux sont rentrés au jardin.
Le géant gagnera s'il est seul au jardin.*

Cuicui

Enjeu : Il faut aider les oiseaux à arriver dans le jardin avant que l'épouvantail ne soit construit.

Pour pouvoir entrer dans le jardin, les oiseaux doivent terminer leur travail : trouver 1 arbre, construire 1 nid, pondre 1 œuf et apporter 1 ver de terre dans le nid.

Dé face épouvantail : on place une pièce du puzzle.

Dé face arbre, nid, œuf, ver de terre : on installe 1 élément à chaque coin du plateau de jeu (dans l'ordre).

Dé face ? on décide avec ses copains de ce que l'on fait.

Si l'épouvantail est construit, les oiseaux ont perdu .

PAILLASSE



L'ENORME
POTIRON
Ed. du Bastberg



Potiron

Enjeu : Il faut aider Mamouna à arracher son potiron avant la fin de la journée.

1ère étape. Se joue avec 1 dé chaque joueur doit récupérer 3 éléments : 1 scie, 1 pelote de laine (face bélier), 1 fleur (face souris).

Face mamouna, on prend l'objet de son choix.

Face Potiron : il redonne 1 objet.

Face étoile : prendre 1 branche bleue et la mettre au centre de l'étoile (nuit)

2ème étape : faire avancer le potiron avec le dé constellation.

LA SOUPE
AUX POIS



L'échelle des loups

Enjeu : Il faut aider Pierre à descendre du sapin avant que les loups ne l'attrapent en se faisant la « courte échelle ».

On joue avec 1 sabot de 3 cases, remplies de cartes. Retourner les 3 cartes du dessus pour avoir 3 échelles de bois (on place 1 morceau d'« échelle en haut du sapin) ou 3 échelles à boutons (idem) si on tombe sur 1 carte loup, on empile 1 cube-loups.

Dans le cours du jeu, il faut décider de privilégier 1 type d'échelle.

LA SOUPE AUX POIS



La soupe aux pois (TPS/PS)

Enjeu : Il faut aider Toinon à faire sa soupe avant que le loup n'arrive a la maison.

Lancer le dé.

Face « Pois » : on met 1 petit pois dans la marmite

Face « Loup » : le loup avance d'1 case

Face « Sabot » : le loup recule d'1 case