



Grandir ensemble

But du jeu

Collecter les cartes « Grandir » correspondant à sa couleur et découvrir le bonhomme en arrivant tous en haut de la frise.



dès 4 ans



4 joueurs



15 min

Objectif pédagogique

Découvrir et échanger sur les différentes façons de grandir.

CONTENU

20 cartes « Grandir » :

- 5 cartes « Je grandis en taille »
- 5 cartes « Je grandis en savoir »
- 5 cartes « Je grandis en confiance »
- 5 cartes « Je grandis dans mon cœur »



5 cartes
« Paysage »

1 plateau

À FOURNIR

- 4 pions de la même couleur que les cartes



3 cartes
« Aimer »



Préparation du jeu

- 1 À l'abri des regards, cacher le bonhomme en posant les cinq cartes « Paysage » sur l'emplacement matérialisé correspondant, puis poser le plateau devant les joueurs.
- 2 Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case 1 de l'échelle.
- 3 Mélanger les cartes « Grandir » et « Aimer » ensemble pour former une pioche.

Déroulement de la partie

Chacun pioche à tour de rôle en commençant par le plus jeune.



- Si le joueur pioche une **carte « Grandir » correspondant à sa couleur**, il peut monter son pion d'une case sur l'échelle. Il garde la carte devant lui.

- Si le joueur pioche une **carte « Grandir » ne correspondant pas à sa couleur**, son pion reste sur place et la carte est remise sous la pioche.



- Si le joueur pioche une **carte « Aimer »**, il monte son pion de deux cases sur l'échelle. La carte est remise sous la pioche.

Chaque fois que tous les pions ont passé une case de l'échelle, on enlève la carte « Paysage » correspondante.

Par exemple, quand tous les joueurs sont sortis de la case 1, on enlève la première carte « Paysage » et on découvre les pieds du bonhomme.

Fin de la partie

Le jeu se termine quand tous les joueurs ont atteint la case « J'ai grandi ! », c'est-à-dire quand la dernière carte « Paysage » a été enlevée et que l'on a découvert le bonhomme entièrement.

Relecture du jeu

Regarder les cartes « Grandir » récoltées par chacun. Constaté qu'elles représentent différentes façons de grandir et les nommer. Demander aux joueurs d'autres exemples qui montrent que l'on grandit.