

Dans ce jeu, grâce à toi, Verdurette et ses amies trouvent enfin le prince charmant
et deviendront des princesses !

jeu très librement inspiré de « Pauvre Verdurette » de Claude Boujon - Ecole des Loisirs



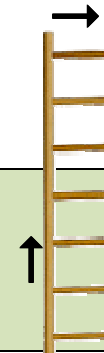
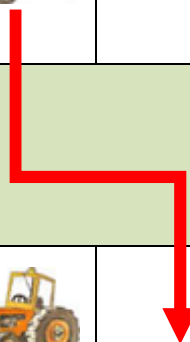
Je passe
1 tour



J'avance
de 2 cases



Je recule
de 2 cases



Je rejoue



J'avance
de 3 cases



J'avance
d'1 case



Je double



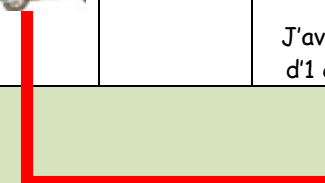
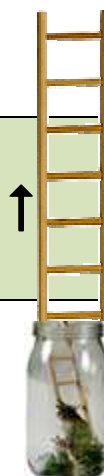
Je recule
de 2 cases



J'avance
de 3 cases



J'avance
d'1 case



Je rejoue



Je rejoue



J'avance
d'1 case



-----coller ici la seconde page qu'il faudra découper au ras du tableau-----

													
Je rejoue								Je recule de 2 cases					
													
J'avance de 2 cases					Je passe 1 tour			Je double					
													
J'avance de 2 cases					J'avance de 3 cases		Je passe 1 tour						Je rejoue
													
Je double					Je recule de 2 cases					J'avance d'1 case			



L'autre fabuleux destin de Verdurette

et ses amies Georgette, Pierrette, Cousette, Rosette, Claudinette ...

Un jeu de parcours qui propose une autre fin à l'histoire ...

Matériel :

- ▷ 1 plateau de jeu (2 parties à imprimer sur bristol, à assembler et à plastifier)
- ▷ 1 dé ordinaire
- ▷ des pions « grenouilles » (à se fabriquer)

Objectifs :

- ▷ arriver en premier et permettre à sa grenouille de rencontrer le prince charmant
- ▷ respecter les règles du jeu et les aléas du parcours
- ▷ accepter de perdre
- ▷ se servir d'un dé à jouer
- ▷ se déplacer en faisant des allers-retours droite/gauche, gauche/droite de bas en haut du plateau de jeu.

Nombre de joueurs : 2 à 6 ou plus

Règle pouvant être modifiée et adaptée au niveau des enfants:

- ▷ poser le plateau de jeu au centre de la table : je place 2 ardoises métalliques, type « Piky » 42 cases, côte à côte et je fixe le plateau de jeu avec du « Patafix ». J'utilise comme pions des boules de cotillon colorées et aimantées (aimant en ruban) : les pions resteront plus facilement en place lors du jeu ou nous les fabriquons en pâte à modeler.
- ▷ chaque joueur choisit un pion et se place sur la case Verdurette
- ▷ à tour de rôle chaque joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases que l'indique le dé en suivant le sens du parcours (indiqué par les flèches).
- ▷ puis, on respecte les événements du parcours selon les cases sur lesquelles on tombe :
si on rencontre
 - le lapin : on avance d'1 case
 - l'arrosoir : on recule de 2 cases
 - le marteau-piqueur : on double son jeté de dé (si on a fait un 3 on avance encore de 3 cases)
 - le crapaud : on avance de 2 cases
 - le tracteur : on avance de 3 cases
 - l'homme : on passe 1 tour
 - la cabine téléphonique : on rejoue
 - la voiture : on redescend à la case indiquée par la flèche à cause du gaz asphyxiant (sens unique : on ne peut que redescendre)
 - le bocal : on grimpe sur l'échelle et on s'échappe sur la case en haut de l'échelle pour continuer le parcours (sens unique : on ne peut que monter)

La première grenouille arrivée pourra rencontrer le prince charmant et ... !