



XX<sup>ème</sup>

L. Champdavoine

petite enfance  
coopération

2 à 4 pers.

# Pique-nique

- à partir de 4 ans
- durée : env. 15 min

*Quatre petit-es ami-es décident de se retrouver pour un pique-nique au soleil.*

*Chacun.e va suivre un chemin différent.*

*Mais il leur faudra rentrer dans leur maison respective avant que la nuit ne soit tombée pour ne pas se faire gronder pas leurs parents...*

## matériel

- Un plateau avec : quatre trajets différents de 12 cases chacun (3 séries de 4 couleurs) se rejoignant au centre + une frise de 24 cases pour décompter le temps.
- 4 pions 'personnages'.
- 1 pion 'Temps'.
- 1 dé de couleurs : *utilisez un dé à 6 faces et collez des gommettes de couleur différente (correspondant aux couleurs des cases du plateau) sur 4 faces + 1 étoile sur les 2 faces restantes.*



## but du jeu

Pour gagner, les enfants doivent pique-niquer **tous et toutes ensemble et rentrer chacun.e** dans leur maison avant la nuit.

## déroulement

Chaque personnage se place dans la maison de sa couleur.

Chacun.e à leur tour, les enfants lancent le dé et avancent leur personnage jusqu'à la première case rencontrée correspondant à la couleur de la face du dé.

Si le dé tombe sur une face avec une étoile, l'enfant déplace le pion 'Temps' d'une case en direction de la nuit.

Pour arriver sur la case centrale (lieu du pique-nique), il faut faire une des couleurs qui ne se trouve plus sur le chemin restant à parcourir.

Lorsqu'un personnage est parvenu au lieu du pique-nique, il continue à lancer le dé à son tour de jeu et aide les pions de ses ami.es à avancer pour le rejoindre.

Lorsque tous les personnages ont rejoint le lieu du pique-nique, ils prennent le chemin inverse pour rentrer dans leur maison avant que la nuit ne tombe.

Un enfant qui parvient à rentrer dans sa maison continue à jouer et aide les autres à réintégrer leur foyer (mais si le dé indique une face avec une étoile, il avance le pion 'Temps').

## fin de la partie

- Si tous les personnages sont parvenus à rentrer dans leur maison avant que la nuit ne soit tombée (c'est-à-dire avant que le pion 'Temps' n'ait parcouru la totalité de la frise), tou-tes les enfants ont gagné la partie.
- Si le pion Temps est arrivé au bout de la frise alors qu'il reste un ou plusieurs personnages en chemin, tou-tes les enfants se font gronder par leurs parents... et ont tous et toutes perdu la partie !



