

Comment mener cette séquence *en autonomie ?*

#1

Répartissez vos élèves autour des plateaux de jeux.

#2

Pour chaque plateau de jeu :

- > Formez des équipes de 2 élèves minimum,
- > Comptez 2 équipes au minimum.

ACTIVITÉ : Jeu Du grain au pain



Séquence de 40 min.
Encadrée par l'enseignant
et/ou les accompagnateurs.



Objectif
Découvrir de manière ludique
la thématique du grain au pain
en s'appuyant sur un plateau
de jeu.



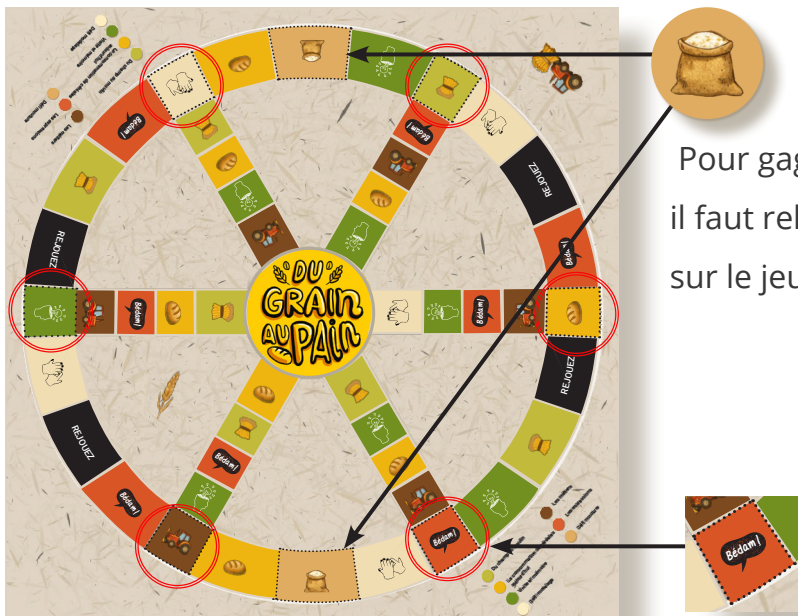
Répartissez
vos élèves autour des
4 plateaux maximum.



Lisez la règle du jeu aux élèves avant le début de la partie.

But du jeu

Pour gagner ce jeu,
il faut être la première équipe à remplir son **carton de récoltes**
avec les 7 jetons de couleurs différentes.
Les cases entourées de pointillés
permettent de gagner les jetons de couleur.



Pour gagner le jeton mouture,
il faut relever le défi sur une des 2 cases présentes
sur le jeu.

Chaque couleur correspond à une thématique. Toutes les réponses aux questions se trouvent dans cette salle ou ont été vues pendant la visite.

Ils existent 2 défis : le défi mouture et le défi modelage.

Pour valider les défis, un joueur doit exécuter ce qui est écrit sur la carte.



À la fin des 40 minutes, la table à avoir le plus de jetons de couleur
remportera la victoire.

Déroulement d'un tour

#1

Chaque équipe choisit son pion et le dispose au centre du plateau.

#2

L'équipe du joueur dont l'anniversaire est le plus proche dans l'avenir, commence. Cette équipe lance le dé et déplace son pion sur le plateau de jeu selon le nombre de cases indiquées, dans n'importe quel sens.

#3

L'équipe située à la droite pioche une carte de la couleur de la case et lit la question ou le défi à voix haute puis retourne le sablier.



S'il y a une **bonne réponse**, l'équipe lance le dé et avance sur le plateau pour y attendre le prochain tour de jeu.



S'il y a une **réponse fausse**, l'équipe reste sur sa case. Au prochain tour, elle devra répondre à une nouvelle question sur le même thème.

ATTENTION



N'oubliez pas, **vous lancez le dé à la fin de votre tour**, lorsque vous avez réussi l'épreuve ou lorsque vous avez trouvé la bonne réponse.



On ne peut pas cumuler des jetons de la même couleur.

