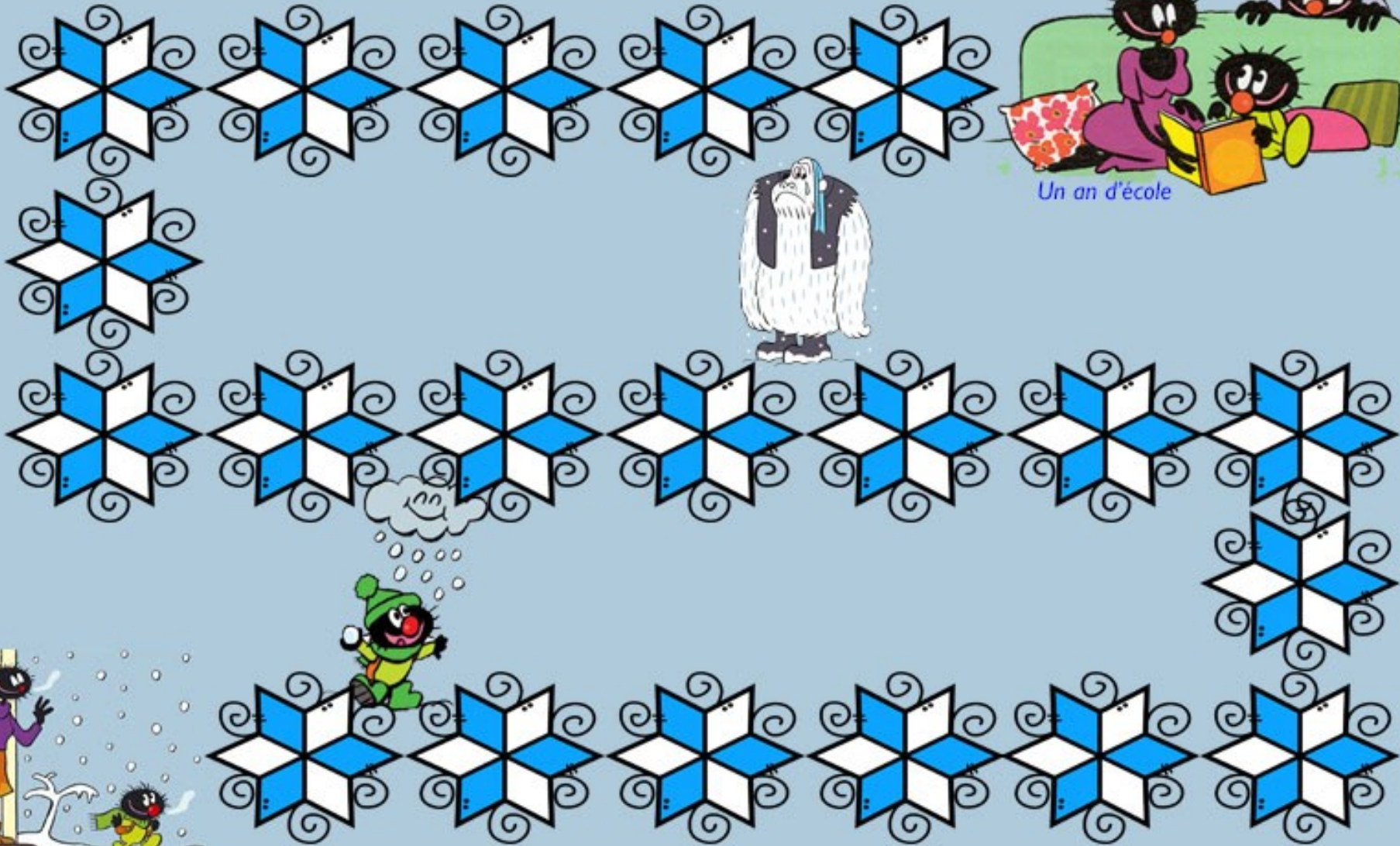


Lance le dé et aide Petit Poilu à rejoindre sa famille.



Lance le dé et aide Petit Poilu à rejoindre ses amis.



Un an d'école



# *En chemin avec Petit Poilu*

2 joueurs  
1 dé chacun  
des jetons ou perles plates ou ....

Chacun choisi sa plaque de jeu.

Le 1<sup>er</sup> joueur lance le dé. S'il fait 5, il pose 5 jetons sur sa plaquette. Le joueur suivant lance le dé. Au 2<sup>ème</sup> tour, les joueurs posent les jetons à la suite. Le premier qui amène Petit Poilu au bout du trajet a gagné.

Qu'apprennent les enfants ? Ils apprennent à suivre une piste (prémices à la bande numérique). Ils apprennent les constellations du dé et le dénombrement. Et bien sûr, ils apprennent le vivre ensemble.