

## Une variante de la course des lapins

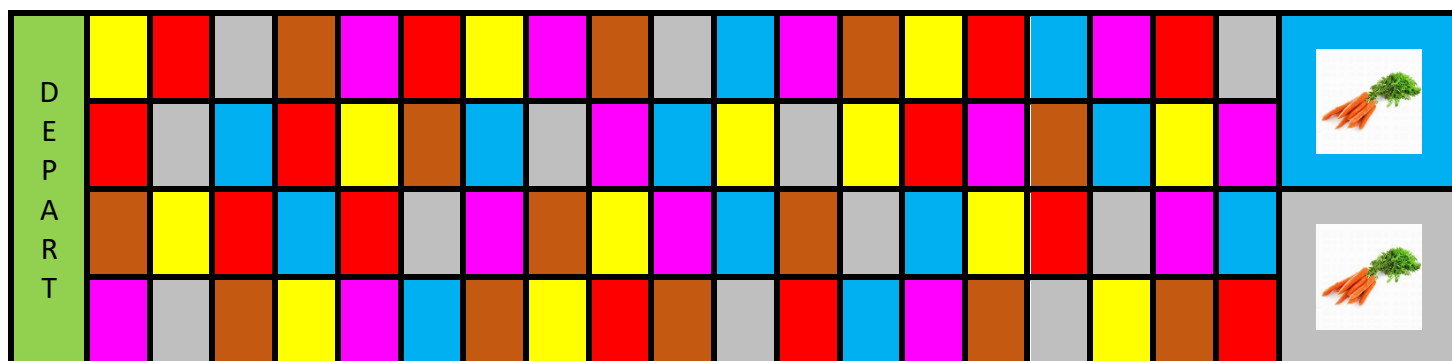
Un jeu pour 1 à 4 enfants à partir de 5 ans

### But du jeu :

Soyez le lapin le plus rapide pour manger les carottes

### Fabrication :

Sur une feuille 21\* 29,7 (format A4), faire un parcours de 18 cases de long et de 4 cases de largeur (exemple ci-dessous), puis ajouter, à chaque extrémité, une case "départ" et une case "arrivée".



Les pions lapins, de 6 couleurs différentes, peuvent être réalisés sur un petit rond de carton, en pâte fimo, en pâte à modeler ou en pâte à sel, en fonction de ce que vous avez de disponible.

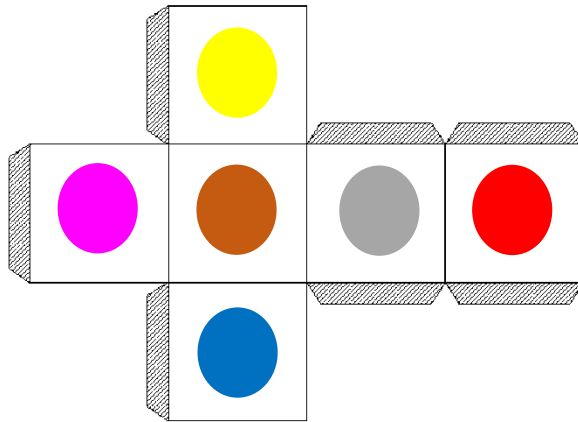


### Recette de pâte à sel :

**Ingrédients** : 125 gr de sel fin, 250 gr de farine, et 150ml d'eau tiède.

- Prévoir un récipient adapté pour mélanger les ingrédients. Verser le sel fin et la farine, mélanger puis ajouter petit à petit l'eau tiède. Malaxer jusqu'à l'obtention d'une pâte compacte qui ne colle plus aux doigts.
- La pâte à sel est prête à l'emploi, vous pouvez maintenant élaborer vos pions de jeux.
- **Cuisson** : 30 à 45 mn environ (selon l'épaisseur des pièces fabriquées) à 90 degré.
- Laissez refroidir vos pions avant de les peindre aux couleurs de votre choix.

Il faut 4 dés avec, sur chacune des 6 faces, les couleurs des cases. Pour cela vous pouvez prendre des dés ordinaires sur lesquels vous collez des gommettes ou vous fabriquez des cubes et colorier leurs faces. (Exemple ci-dessous)



### Règle du jeu :

#### Désigner le 1<sup>er</sup> joueur :

Le joueur qui court le plus vite ou le joueur qui fait le plus grand saut est désigné premier joueur. Si vous ne pouvez pas départager les participants, le premier joueur sera le dernier enfant à avoir mangé des carottes.

#### Tour de jeu :

Le 1<sup>er</sup> joueur prend les 4 dés et les lance (soit les uns après les autres, soit tous ensemble selon la taille des dés). Puis le joueur va pouvoir utiliser, tout ou partie de ces dés, pour se déplacer sur une case adjacente où se trouve son lapin (les diagonales ne sont pas autorisées). Un lapin doit s'arrêter sur une case vide, si la case adjacente est occupée par un autre lapin, le joueur s'arrête sur la case précédente. Une fois que son lapin ne peut plus avancer parce qu'il ne possède plus la couleur adéquate ou parce qu'il a utilisé tous ses dés, son tour s'arrête. Le joueur passe les dés à son voisin de gauche et ainsi de suite.

#### Fin de partie :

La partie prend fin immédiatement dès qu'un joueur atteint une des 2 cases carottes (case bleue ou grise). Ce joueur gagne la partie.

#### Variantes :

- Il est possible de réaliser un plateau plus grand, en regroupant ou fabriquant 2 ou 3 plateaux identiques à celui de l'exemple, et en masquant les cases "départ" et "arrivée" intermédiaires.
- Créer des cases terriers ou blocs de pierre (entre 2 et 6 suivant la longueur du plateau) que les participants vont placer sur des cases du parcours de leur choix pour les interdire. Il faudra donc passer à côté de ces cases.
- Il est possible pour réaliser des parties plus rapides d'autoriser les déplacements en diagonale.

- Dans une version encore plus complexe, un lapin peut terminer son déplacement sur une case occupée par un lapin, il prend sa place et fait reculer ce lapin sur la case adjacente immédiatement derrière.
- Il est bien sûr possible d'utiliser plusieurs de ces variantes en même temps rendant ainsi la partie plus difficile.

A vous de jouer maintenant !!!