

Jeu du verger

(cycle 2) (OCCÉ de la Corse-du-Sud)

But du jeu

Tous les produits doivent être ramassés avant que toutes les catastrophes ne se soient produites.

Le plateau de jeu

4 zones de récolte (potager, verger, plantes aromatiques, ferme) codifiées par une couleur.



Matériel

- Un dé pour l'équipe des producteurs agriculteurs : 4 faces constellation 1 ou 2 points, 1 face catastrophe, 1 face échange.
- Un dé pour l'équipe « adhérents consommateurs » avec 4 faces couleurs, 1 face catastrophe, 1 échange.
- Des cartes « catastrophes », des cartes « produits ».
- Un plateau de jeu

Remarque

On décide en début de jeux combien de cartes de produits à récolter et de cartes catastrophes vont être posées (2 par zones de récoltes, 3.... ce qui permet d'augmenter la difficulté et 6 ,8...cartes catastrophes).

2 équipes :

- 1 adhérents-consommateur,
- 1 producteur

Déroulement :

- Le producteur commence le jeu en lançant son dé : soit il tombe sur une catastrophe ou sur échange et il doit rejouer, soit il tombe sur une constellation, il pose un ou deux produits.
- Puis c'est au tour du consommateur : il lance son dé et récolte le produit dans la case indiquée par le dé, si le produit est présent. S'il tombe sur les deux autres faces il rejoue aussi.
- Ensuite, chaque équipe lance tour à tour le dé :

Pour les producteurs :

- soit le dé indique un ou deux produits à placer sur les bonnes cases,
- soit il y a une catastrophe qui fait enlever un produit s'il est déjà posé,
- soit il y a échange d'un produit qui est déjà posé avec un autre que l'on pose.

Pour les consommateurs :

- soit le dé indique un type de produit à récolter, et l'équipe prend ce produit s'il est sur le plateau
- soit une catastrophe qui fait enlever un produit s'il est déjà posé sur le plateau
- soit il y a échange d'un produit déjà pris avec un autre qui est posé sur le plateau, en fonction de ce dont on a besoin pour « remplir » son panier.

