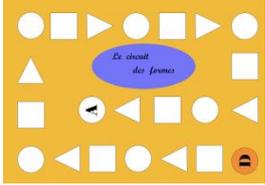
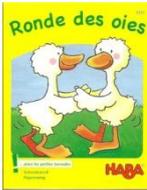
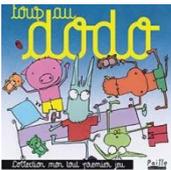


	Titre	Nombre de joueurs	Thème et /ou objectifs par équipe
	<b>Le circuit des formes</b>	3	L'équipe doit parvenir à la fin du circuit et chaque membre doit avoir 2 figures de forme et de couleur différentes en ayant la possibilité de réaliser des échanges.
	<b>La maison des ours</b>	4	Aider les 3 ours à récupérer 5 objets avant que Boucle d'Or n'ait constitué un bouquet de 10 fleurs.
	<b>Le verger</b>	2 à 4	Les enfants auront-ils rempli leurs paniers avant que la corneille n'ait tout mangé ? S'ils veulent y parvenir, ils devront s'entraider.
	<b>La princesse au petit pois</b>	2 à 4	La princesse est-elle une vraie princesse ? " se demande la reine qui a l'idée de la soumettre à un test. Elle lui prépare un lit bien particulier en empilant des matelas et des édredons avec un petit pois en dessous. La princesse devra se coucher sur cette tour branlante. Les joueurs réussiront-ils à aider la petite princesse en empilant les pièces sans que rien ne dégringole ?
	<b>La ronde des oies</b>	2 à 6	Tous les matins, les jeunes oies se retrouvent dans le pré pour aller ensemble à l'école maternelle. Et, une fois de plus, l'oie Odette s'est réveillée tellement tard qu'elle décide de faire du sport pour se mettre en forme. Mais elle doit être très prudente car le renard est dans les parages et l'observe ...
	<b>Tous au dodo</b>	2 à 4	Identifier, par le toucher, des formes (rectangle, carré, rond, ovale) pour remplir son plateau de jeu. Chaque plateau représente un animal dans son lit et il faut l'aider à trouver son doudou, ses haut et bas de pyjama, sa brosse à dents et ses chaussons. Dès que les animaux sont prêts, c'est l'heure de raconter la petite histoire... juste avant d'aller faire un gros dodo.