

Départ

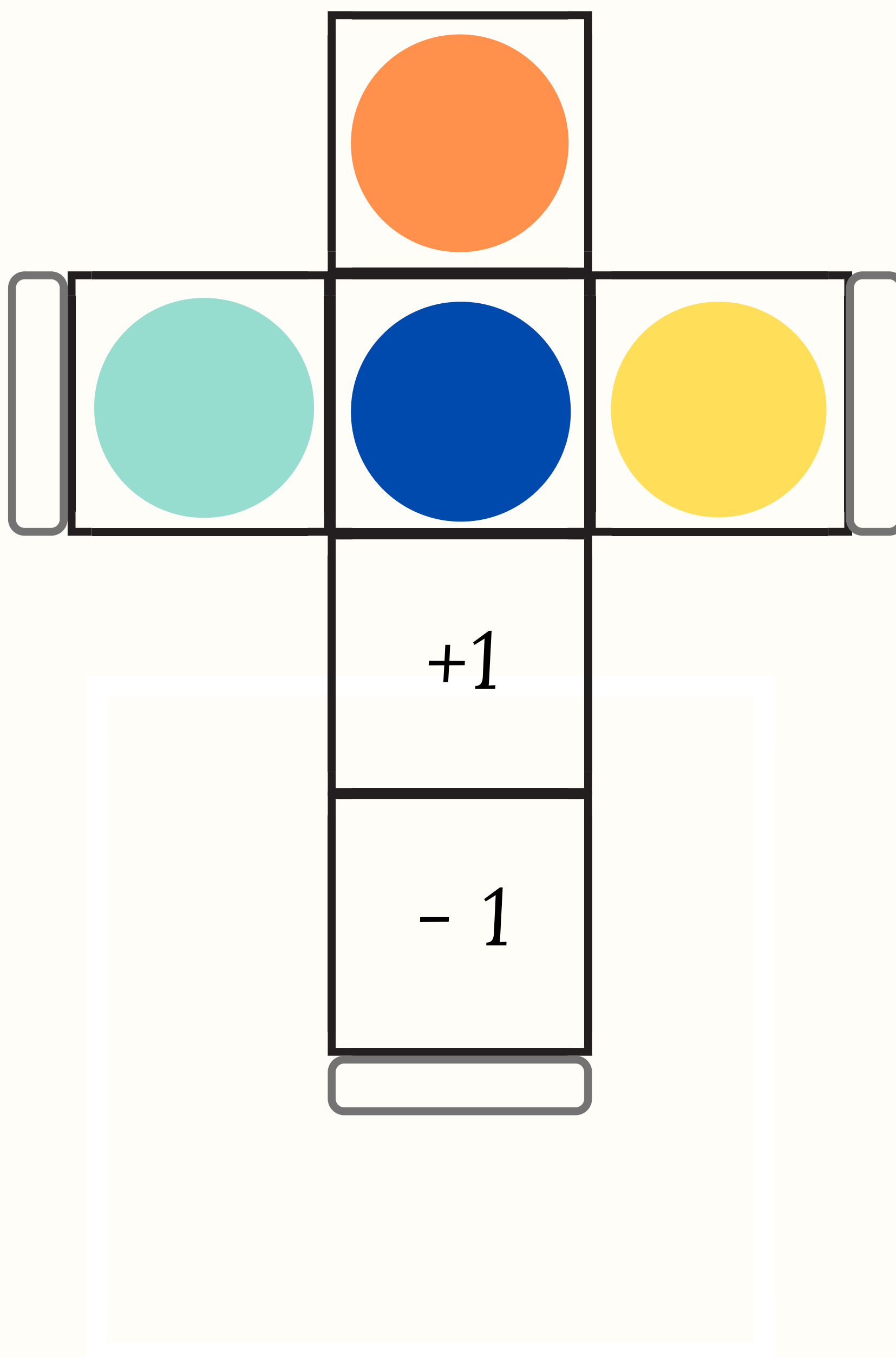
SAUVE QUI PIQUE!



WELCOME

Arrivée

PATRON DU DÉ COULEURS SI VOUS JOUEZ AVEC LES PLUS PETITS.



SAUVE QUI PIQUE !

Les gestes néfastes et de protecteurs des hérissons.



LA PISCINE

Le voisin a oublié de mettre la bâche sur la piscine, le hérisson est tombé dedans. Heureusement, le jardinier l'a recueilli. Mais, il perd du temps. Passer un tour.

LA POMME

Au pied du pommier, une pomme est tombée, ce qui permet au hérisson de se rassasier. Avec toutes les forces apportées par la nourriture, tu peux avancer de 3 cases.

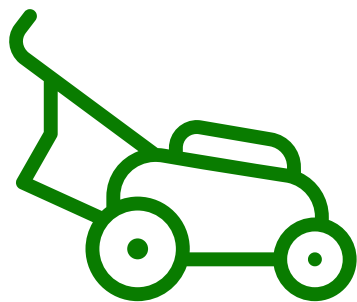


L'EAU

Dans ce jardin de papi, il y a un abreuvoir à hérisson. S'hydrater permet de continuer, sauter 3 cases..

LE CHAT

Félix traverse le jardin en furie, ce qui effraie le hérisson, qui retourne vite en arrière. Reculer de 3 cases.



LA TONDEUSE AUTOMATIQUE

A la tombée de la nuit, la tondeuse automatique de Mr Sporelli se met en route. Heureusement, tu as le temps de te sauver ! Reculer de 2 cases.

LE VENT

Avis de tempête ! Le vent retourne tout sur son passage, ce qui ralentit ton hérisson. Passer un tour.



PRODUITS CHIMIQUES

Le hérisson a mangé quelque chose qui avait été traité avec des produits chimiques. Conclusion, une belle indigestion ! Passer un tour pour reprendre des forces.

TAS DE FEUILLES

Quelqu'un a laissé, un joli tas de feuilles qui devient un endroit idéal pour se reposer. Tu t'endors et oublie de jouer un tour !

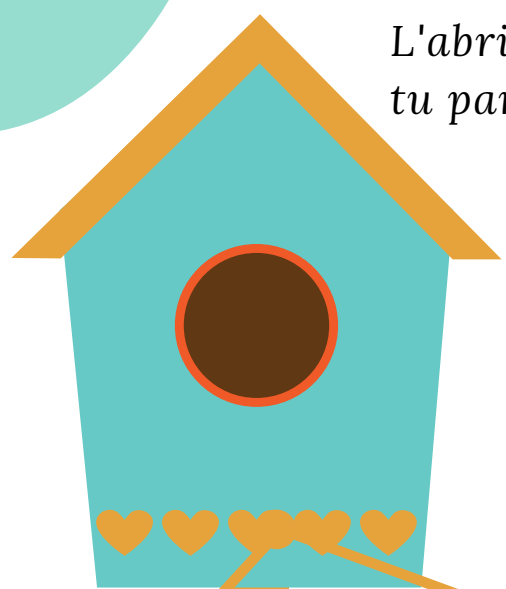
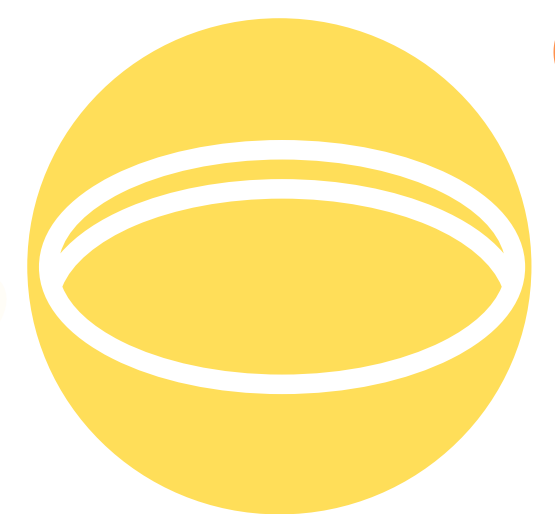


CHAMPIGNON

En cette saison, un de tes aliments préférés est le champignon ! Ce délice te donne de l'énergie pour sauter 2 cases.

LE TROU

L'abri est à vue, trop pressé tu ne vois pas le trou et patatra ! Après de nombreux efforts tu parviens à sortir, mais cela te fait passer un tour...



SAUVE QUI PIQUE !

Règles du jeu

La personne qui a vu la dernière fois un hérisson, commence la partie.
Si vous l'avez vu le même jour, le plus âgé commence.

Deux hérissons ne peuvent pas être sur la même case, si c'est le cas, le hérisson qui arrive saute vers la case suivante.

Pour l'arrivée dans l'abri, il ne faut pas faire le chiffre exact.

Bon amusement

SAUVE QUI PIQUE !

Mise en jeu

La famille Igel vient d'installer un abri à hérisson dans le fond de son jardin.
Tous les hérissons du quartier souhaitent rejoindre ce petit nid douillet. Mais pourront-ils éviter les pièges ? Recevront-ils un petit coup de pouce de la nature ou de la famille sur le parcours qui les sépare de l'abri ?

A vos marques, prêts partez ! Pour apprendre en s'amusant les gestes néfastes et protecteurs de ces petits mammifères.
Le premier arrivé à l'abri a gagné.

- tous droits réservés à "Faut pas pousser Mamy". Toute reproduction à des fins commerciales fera l'objet de poursuites judiciaires.