

Objectifs

- Avancer d'une case.
- Reconnaître les couleurs.
- Apprendre à jouer à tour de rôle.

Matériel

Le plateau de jeu.

6 chenilles de couleurs différentes et 2 dés de couleur (on pourra mettre des gommettes de couleur sur un dé).

Organisation

2 à 6 joueurs

Déroulement

But du jeu : Aider l'un des chenilles à remporter la grande course.

Le 1^{er} joueur lance les deux dés de couleur et fait avancer d'une case en ligne droite les deux chenilles correspondant à la couleur de chacun des deux dés.

Si les deux dés indiquent la même couleur, il faut alors avancer de deux cases la chenille correspondante.

Le premier joueur à mener une chenille sur la dernière case du parcours, juste avant le papillon, remporte la course et gagne la partie.

Variantes

Pour 2 gagnants, la course ne prendra fin qu'à l'arrivée de la dernière chenille . Le joueur l'amenant au bout étant le deuxième gagnant.

Pour cette variante, lorsqu'un dé indique la couleur d'une chenille déjà arrivée, cela n'a aucun effet.