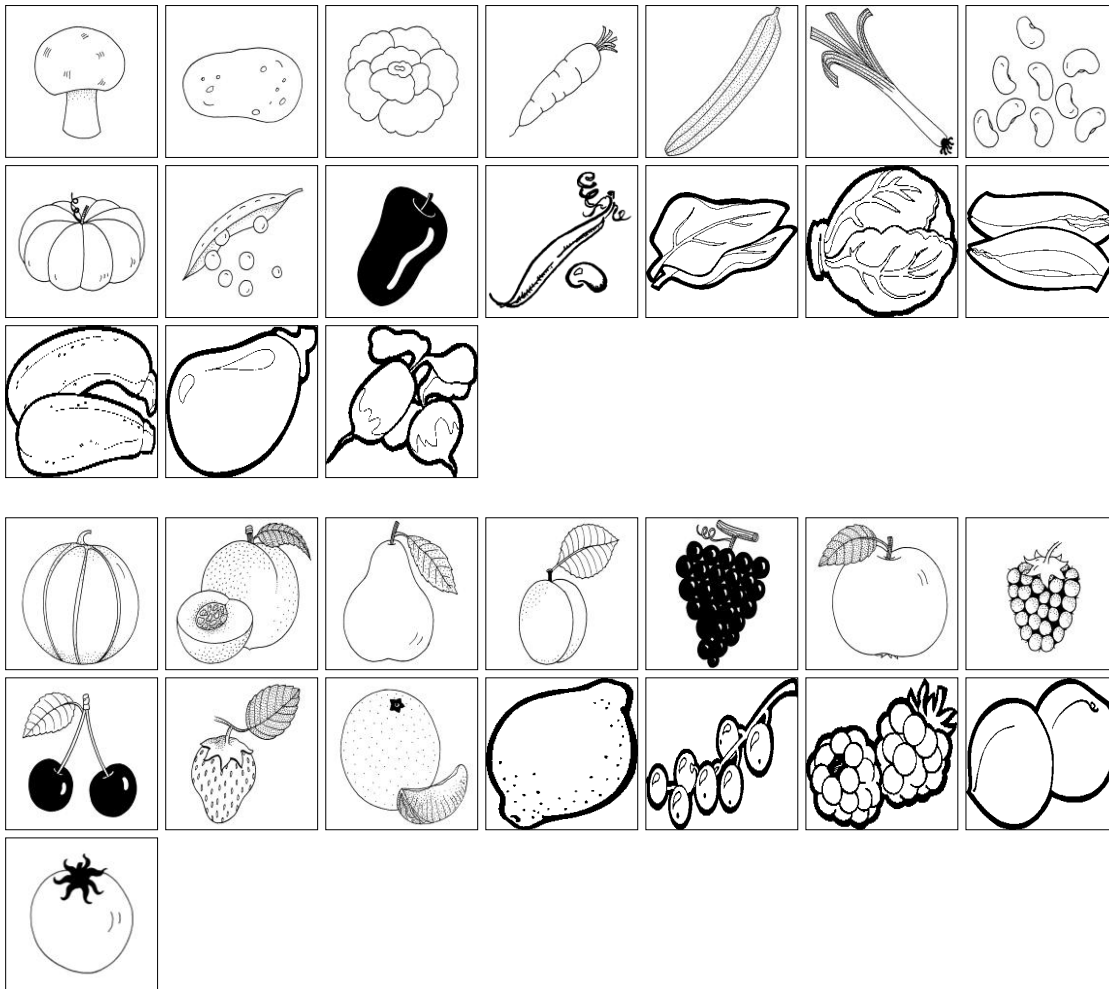
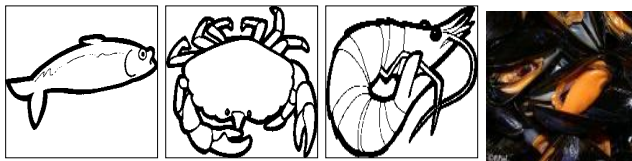


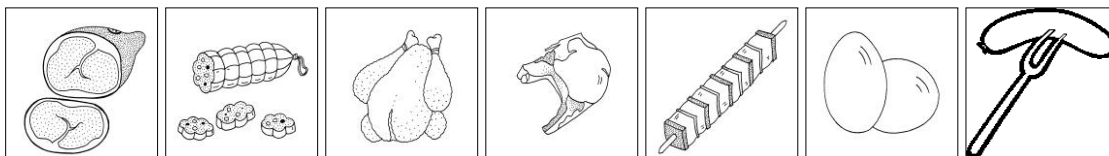
## Primeurs



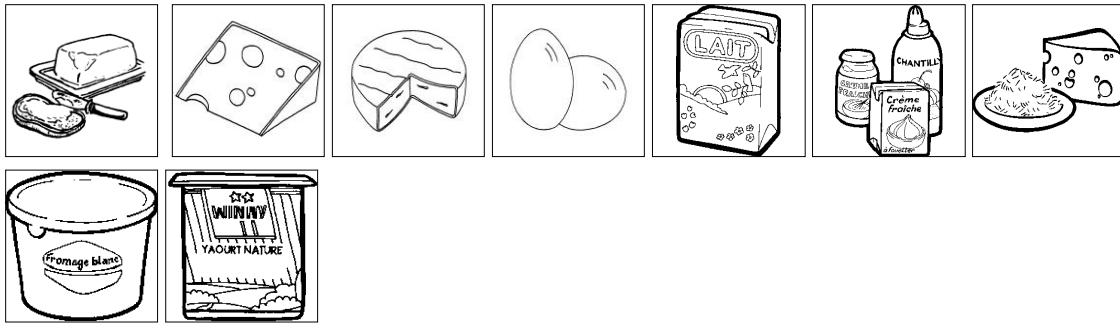
## Poissonnier



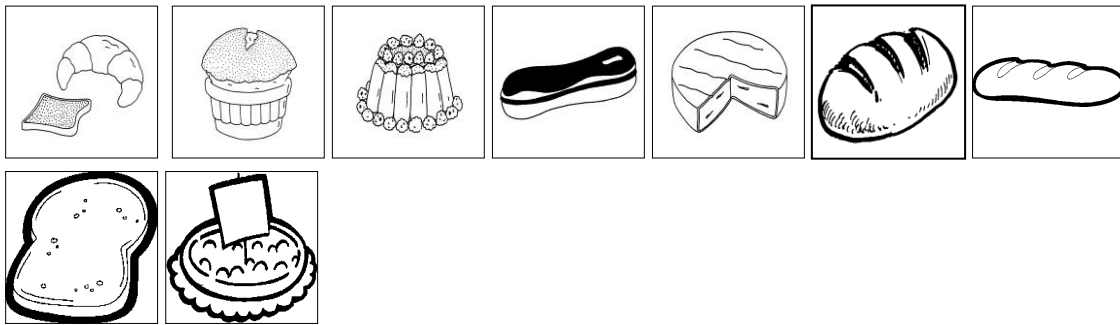
## Charcutier



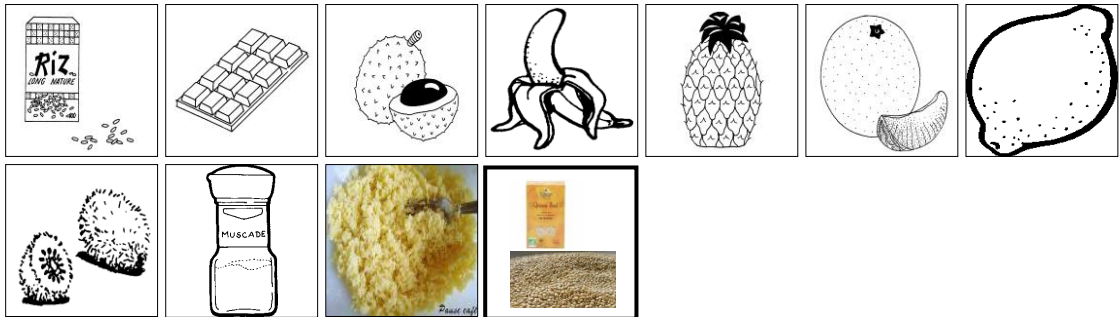
## Fromager



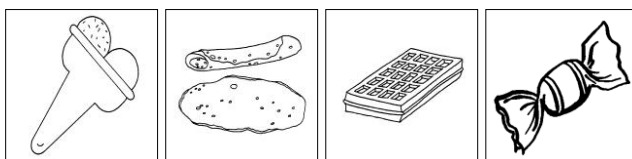
Boulangier-pâtissier



Commerce équitable



Parc



Listes de courses :

Ecrites

Liste de courses : Tomate Jambon Pain de mie Beurre Banane	Liste de courses : Poivron Framboises Crabe Camembert Baguette Kiwi	Liste de courses : Quinoa Courgette Cerises Lait Œuf Gâteau
Liste de courses : Carottes Quinoa Citron Crevette Fromage blanc Eclair	Liste de courses : Radis Prunes Beurre Baguette Poulet Chocolat	Liste de courses : Epinard Œuf Chocolat Croissant Crème
Liste de courses : Riz Aubergine Crème Poisson Muffin	Liste de courses : Pomme Chou Fromage râpé Pain de mie Saucisse Epice	Liste de courses : Haricots Poire Moules Yaourt Chocolat Gâteau

Liste de courses : Chicon / endive Fraise Jambon Riz Fromage Croissant	Liste de courses : Poisson Citron Epice Beurre Pain aux graines Salade	Liste de courses : Tomate Pomme de terre Fromage blanc Poisson Tarte Banane
--	--	---

Liste de courses : Semoule Petits pois Abricots Œuf Yaourt Muffin	Liste de courses : Jambon Melon Pain aux graines Camembert Ananas	Liste de courses : Concombre Pêche Saucisson Fromage Pain de mie Chocolat
---	--	---

Liste de courses : Citrouille Brochette Crème Banane Eclair	Liste de courses : Crevettes Baguette Orange Camembert Groseilles	Liste de courses : Poireau Mûres Œuf Riz Fromage râpé Gâteau
--	--	--

Liste de courses :

Haricot

Crabe

Beurre

Baguette

Banane

Liste de courses :

Poivron

Riz

Brochette

Yaourt

Orange

Liste de courses :

Poisson

Champignons

Crème

Pain aux graines

Litchi

Liste de courses :

Courgette

Saucisse

Crème

Pain aux graines

Epice

Orange

Liste de courses :

Quinoa

Moules

Camembert

Baguette

Cerises

Liste de courses :

Semoule

Carotte

Steak

Lait

Gâteau

Liste de courses :

Aubergine

Groseilles

Epice

Poulet

Yaourt

Croissant

Liste de courses :

Haricots en grains

Steak

Lait

Ananas

Eclair

Liste de courses :

Epinard

Raisin

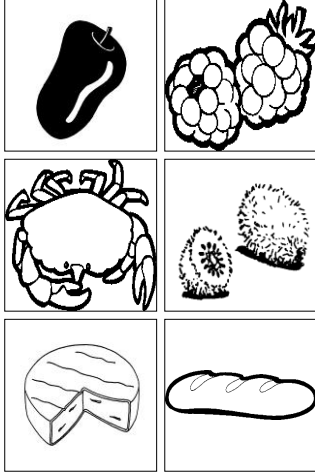
Jambon

Camembert

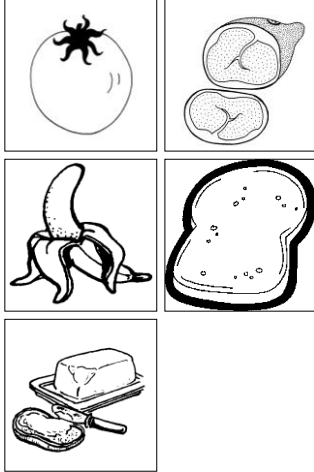
Muffin

Kiwi

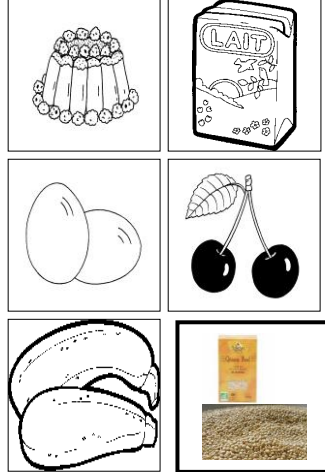
Liste de courses :



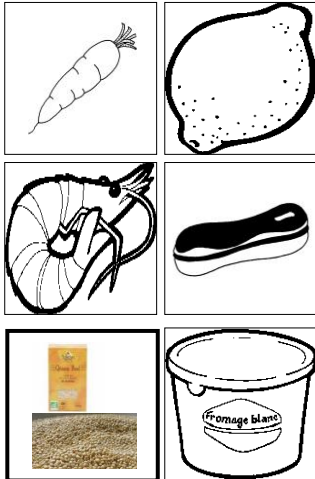
Liste de courses :



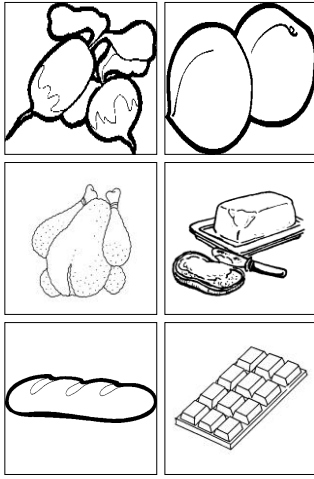
Liste de courses :



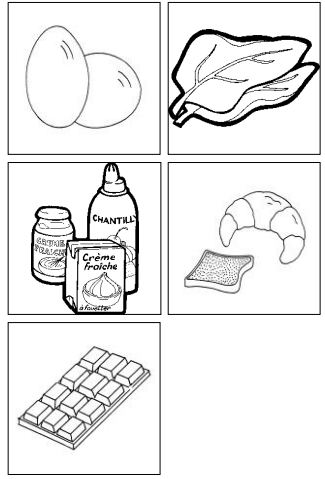
Liste de courses :



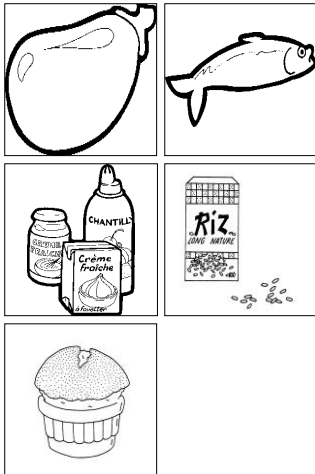
Liste de courses :



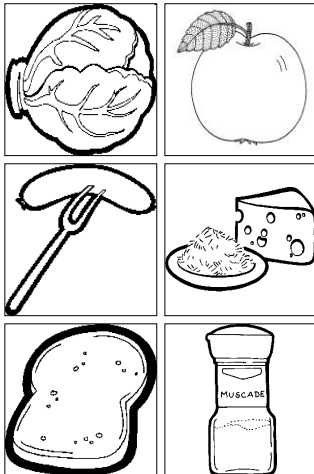
Liste de courses :



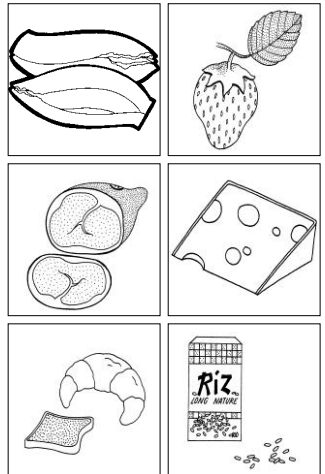
Liste de courses :



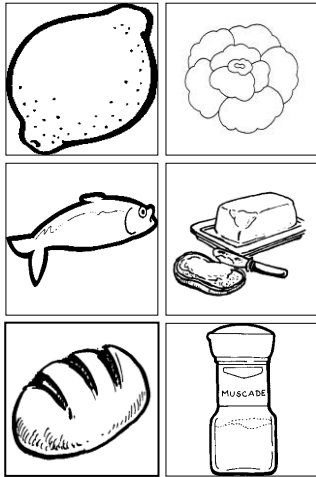
Liste de courses :



Liste de courses :



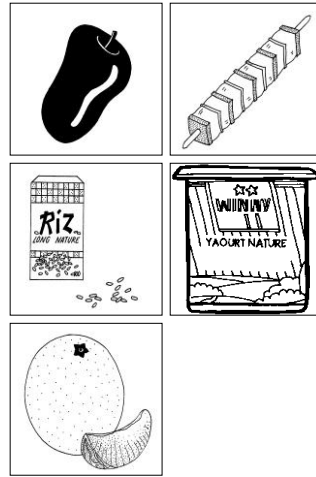
Liste de courses :



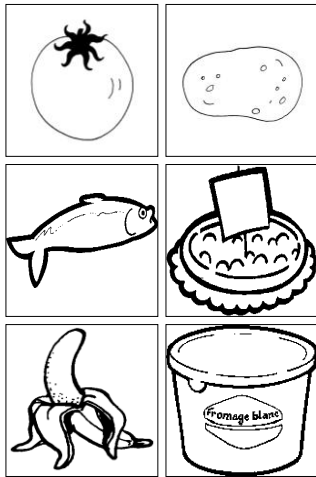
Liste de courses :



Liste de courses :



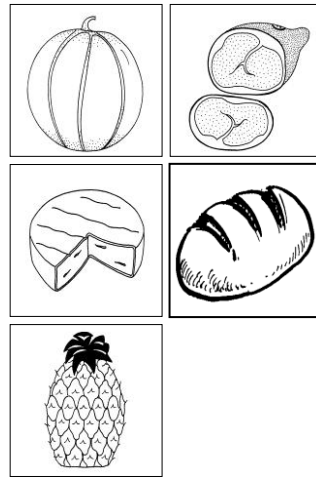
Liste de courses :



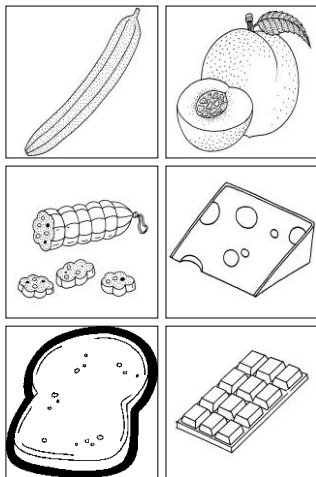
Liste de courses :



Liste de courses :



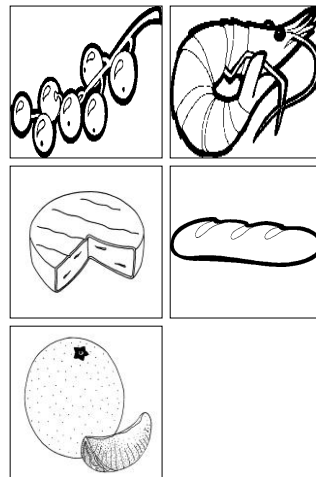
Liste de courses :



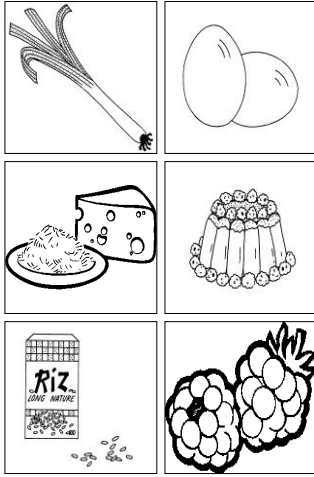
Liste de courses :



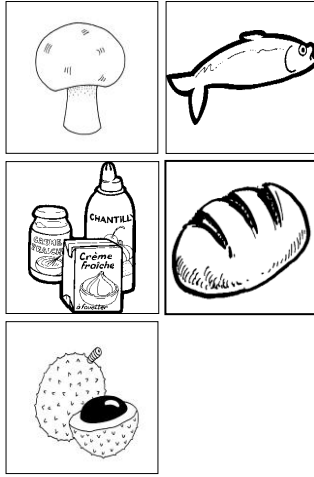
Liste de courses :



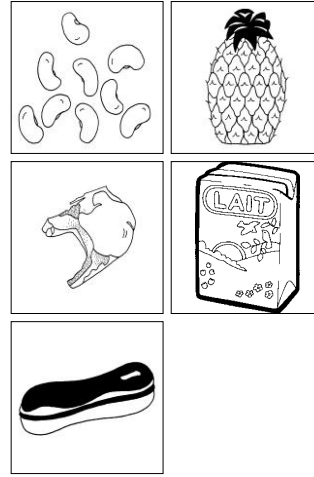
Liste de courses :



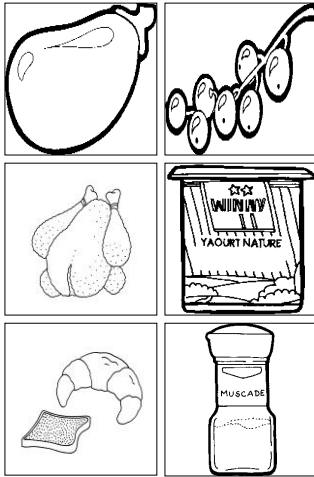
Liste de courses :



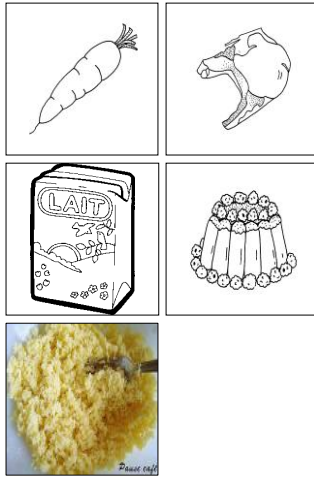
Liste de courses :



Liste de courses :



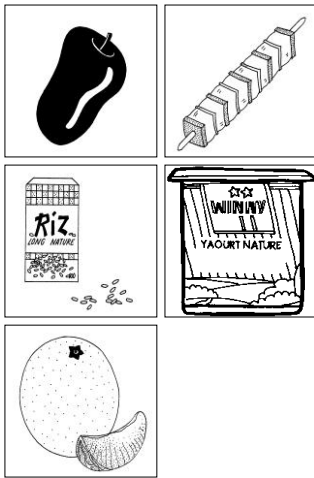
Liste de courses :



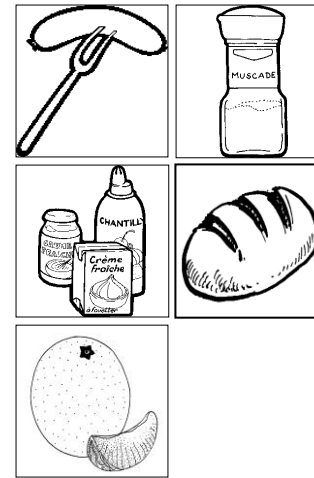
Liste de courses :



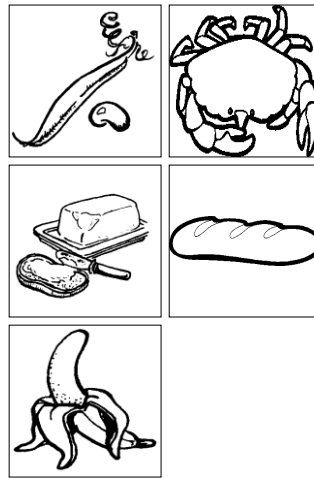
Liste de courses :



Liste de courses :



Liste de courses :



Règles du jeu.

La partie commence au parc (centre du plateau de jeu). La faim creusant nos ventres nous décidons de remplir nos paniers avec les aliments de la liste de course que nous avons tirée avant de jouer (plusieurs listes pour une partie plus longue). Il existe des listes de courses écrites pour les enfants lecteurs et faisant plus appel à la mémorisation du lexique et des cartes imagées pour les enfants non lecteurs ou qui ont encore besoin de support pour mémoriser le lexique. Chaque joueur à son tour lance le dé et avance d'autant de cases qu'indiquées par le dé. S'il tombe sur une case vélo il peut avancer de trois cases de plus car un vélo va trois fois plus vite qu'un piéton. S'il tombe sur une case roller il peut avancer de deux cases de plus. S'il tombe sur une case rencontre il passe son tour car il perd du temps en échangeant des nouvelles avec un ami. S'il croise un chien il doit rendre l'aliment que celui-ci lui vole (le remettre au magasin pour qu'il puisse de nouveau « l'acheter » plus tard). On peut choisir de ne pas avancer son pion mais de déplacer les chiens du nombre de case indiqué par le dé pour gêner son partenaire de jeu. En utilisant les chemins pré tracés l'enfant doit se rendre dans le magasin désiré pour y trouver l'aliment dont il a besoin (il n'est pas nécessaire d'arriver au compte exact devant le magasin). Là l'enfant doit demander à l'adulte l'aliment qu'il souhaite acheter et l'adulte lui donne s'il a produit le bon item (et inversement quand c'est au tour de l'adulte d'acheter, ce qui permet de travailler aussi bien la réception que la production du lexique). On suit l'ordre de la liste de courses et si deux aliments qui se trouvent dans le même magasin se suivent sur la liste ils peuvent être achetés au même tour. Si un joueur souhaite manger une friandise il doit se rendre au parc et peut la demander à l'autre et la mettre dans son panier. Mais la friandise ne remplace aucun aliment de la liste de course, on perd donc du temps. Or nous sommes affamés et nous voulons remplir nos paniers le plus vite possible ! Le joueur qui gagne est le premier qui a terminé ses courses et qui est de retour à la maison pour manger. La maison est une image que le plus petit joueur pause sur une case au hasard au début de la partie. Le chemin sur lequel elle se trouve est donc bloqué. On ne peut ni la déplacer, ni sauter par-dessus (idem pour les chiens).

Tous les aliments ne peuvent être mis dans un seul étal, on en choisira donc seulement certains (dont ceux dont on a besoin), et on veillera à la proximité des différents items en fonction de la complexité souhaitée.

Pour un jeu plus éthique on peut choisir des menus végétariens, avec des produits locaux et de saison !

Vous pouvez à votre guise créer de nouveaux menus, ajouter des aliments...

