

# Règle du jeu

Le but du jeu est de permettre au loup de gagner 100 sous pour acheter la même culotte que le grand méchant loup.

Matériel : un pion par joueur, un dé, les cartes questions, les pièces ou la fiche jeu, le plateau de jeu. Le plateau peut être imprimé au format A3, et les pièces peuvent être imprimées sur des feuilles de couleur (une couleur par valeur de pièce).

Chaque joueur part de la boutique au centre du plateau.

Il lance le dé et se déplace sur la piste dans le sens qu'il souhaite.

S'il tombe sur une case « sous », il pioche une carte et on lui pose une question en fonction de son niveau : CP, CE1, CE2. S'il répond correctement à la question, il gagne la somme indiquée sur la case.

S'il tombe sur une case « cochon », il pioche une carte et on lui pose une question en fonction de son niveau : CP, CE1, CE2. S'il répond correctement à la question, il ne rend pas d'argent. Sinon, il doit rendre la somme indiquée sur la case.

Quand le joueur a 100 sous, il peut retourner à la boutique.

Le premier joueur revenu à la boutique avec 100 sous a gagné.

Dans un premier temps, on joue en manipulant les pièces.

Ensuite, chaque joueur peut noter son score sur une fiche jeu en effectuant les additions ou les soustractions.

Dans un troisième temps, les joueurs peuvent gérer les comptes du loup en se servant de la fiche « budget » et ainsi avoir une initiation à la gestion de budget et à la signification du vocabulaire « crédit, débit, solde ».