

Le jeu du bouquet

Domaine visé : découverte du monde - approcher les nombres et les quantités

Niveau concerné : grande section

Compétence visée : adapter ses déplacements

Matériel :

- un dé chiffré ou un dé traditionnel
- un plateau de jeu photocopié et plastifié
- des cartes avec les différentes fleurs

Déroulement :

L'objectif final de ce jeu est de constituer un bouquet de quatre fleurs différentes. Le vainqueur est celui qui arrive en premier avec son bouquet complet à la case arrivée.

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle puis déplace son pion du nombre de case indiqué par le dé. Les déplacements peuvent s'effectuer en avant ou bien en arrière.

Si un joueur s'arrête sur une case avec une fleur, il prend une carte où celle-ci est représentée. Si un joueur s'arrête sur une case dont il possède déjà la fleur, celle-ci sera perdue et le joueur devra reposer la carte qui la représente. Lors de ce jeu, le joueur devra réfléchir et anticiper ses déplacements (dois-je avancer ou bien est-il préférable de reculer ?).

Il est interdit d'atteindre l'arrivée si le bouquet de fleurs n'est pas complet.



