

« Bonhomme rigolo »

Je vous propose des jeux de dé que vous pourrez modifier et améliorer suivant votre désir.

1. PS / Jeu avec un dé de couleurs:

Préparation du jeu:

Découpez les dessins suivant les pointillés (*pages 2 à 7*).

Dans un premier temps, laissez les élèves assembler les morceaux obtenus pour constituer des bonhommes différents et photocopiez les: ils serviront de modèles pour le jeu.

Dans un second temps, formez les cartes du jeu en collant une gommette dans un coin de chaque morceau découpé :

- Rouge pour le chapeau
- Bleu pour le visage
- jaune pour le corps.

Sur chaque face d'un dé, collez une gommette de chaque couleur (*vous obtenez ainsi deux faces rouges, deux bleues et deux jaunes*).

Règle du jeu:

- Mélangez toutes les cartes.
- Chaque enfant choisit un modèle.
- Chaque joueur, à son tour, lance le dé.
- Il prend la carte qui correspond à la couleur du dé et au modèle choisi.

Le gagnant est le premier qui a reconstitué son bonhomme.

2. PS / Jeu avec le dé des chiffres de 1 à 3:

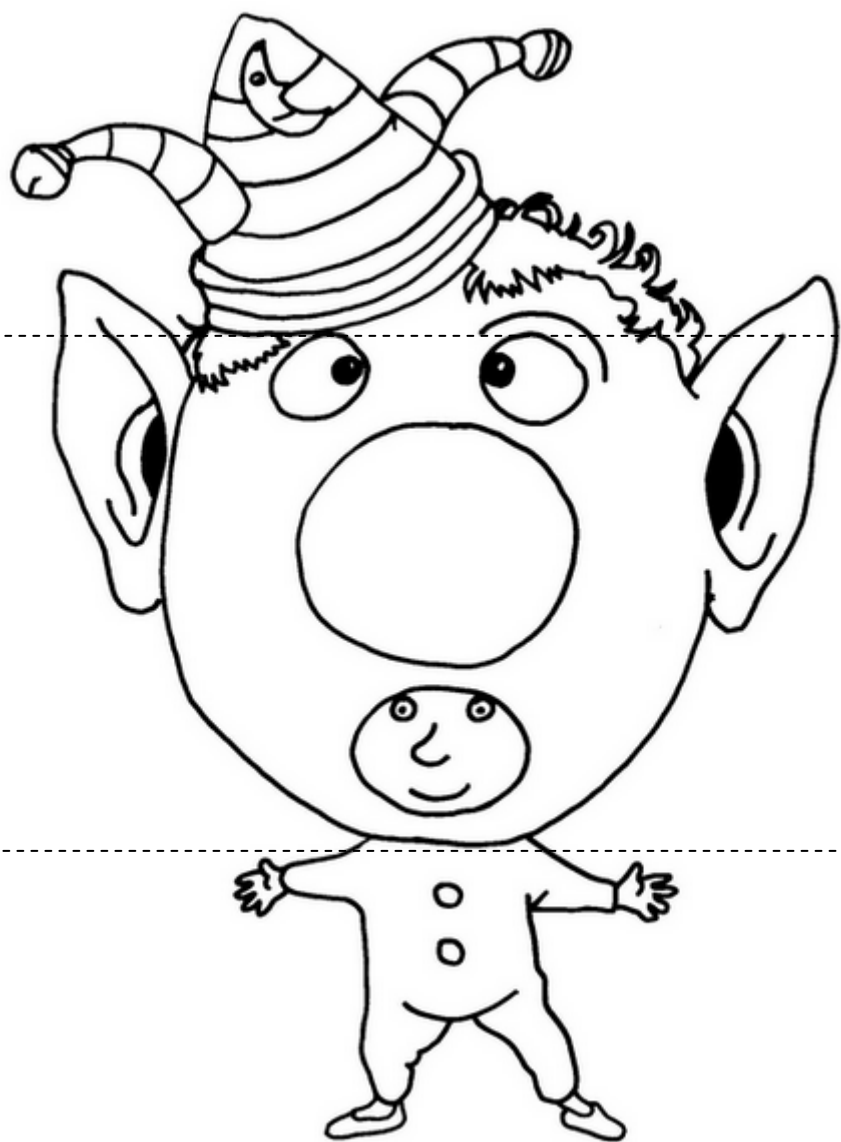
Préparation du jeu:

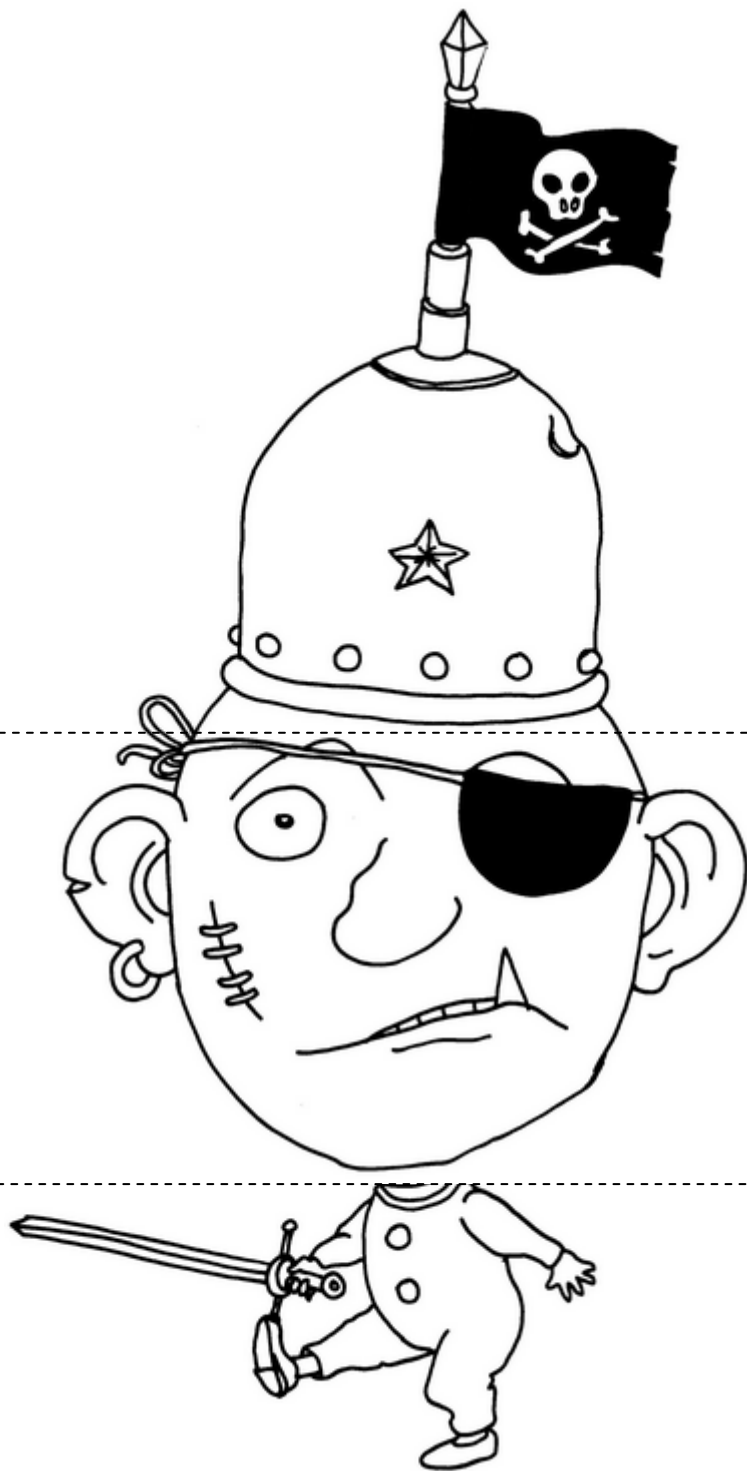
Mêmes cartes que précédemment, mais un chiffre de 1 à 3 sera inscrit dans le coin de chacune d'entre elles.

Règle du jeu:

Voir précédemment.

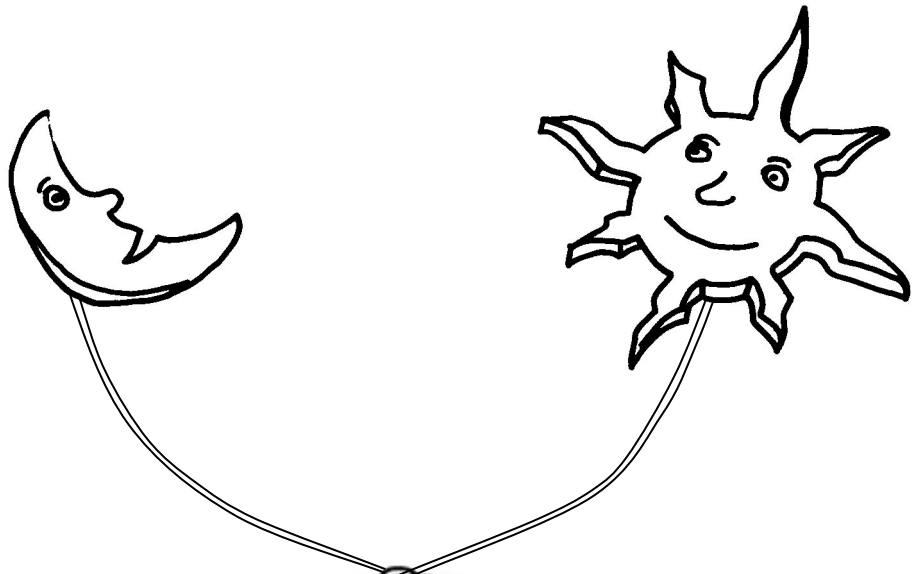
Vous pouvez ajouter une difficulté en utilisant le dé des constellations













« Bonhomme rigolo »

Règle du jeu:

Ce jeu se joue avec le dé des chiffres ou des constellations ,

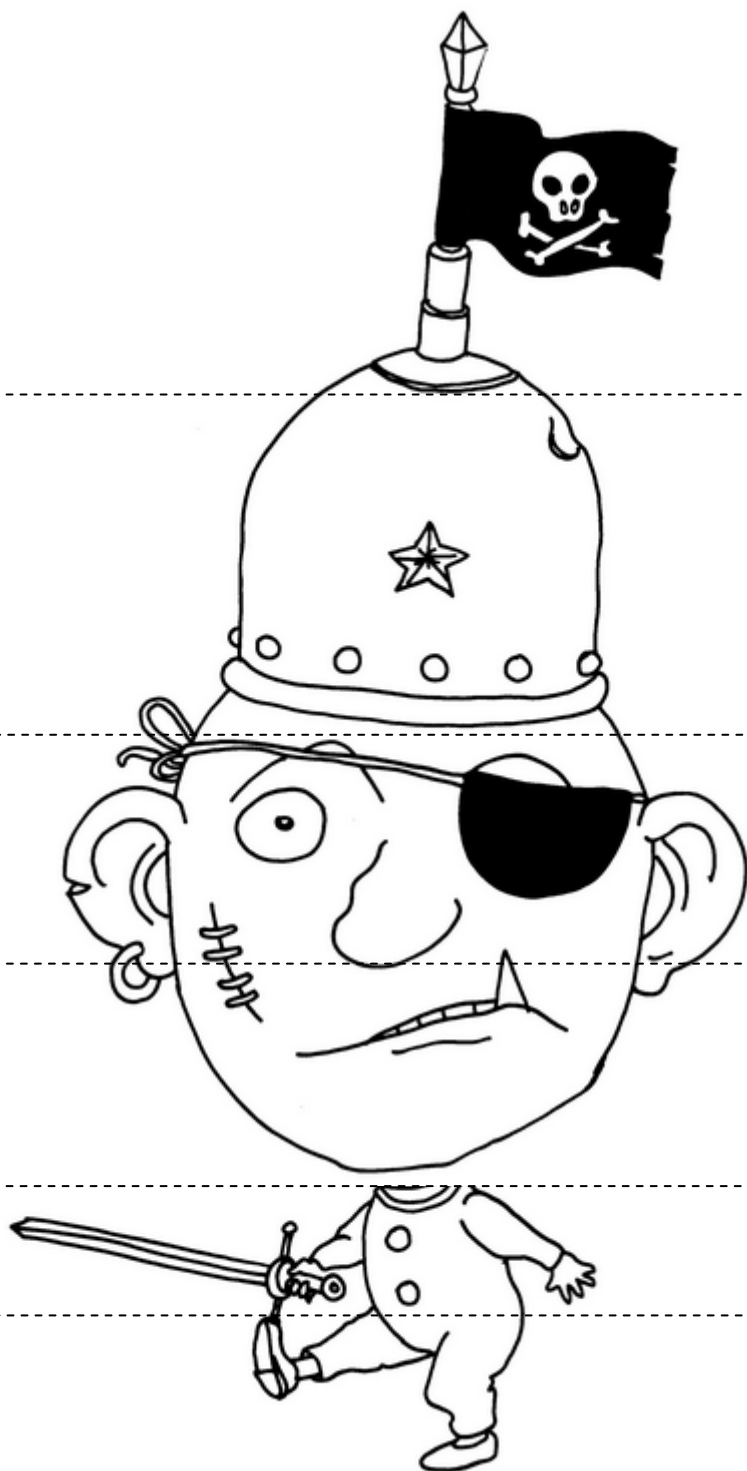
4 joueurs au maximum.

But du jeu:

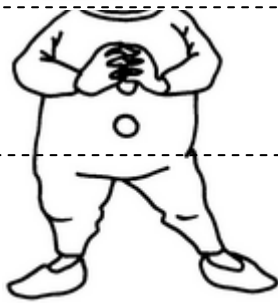
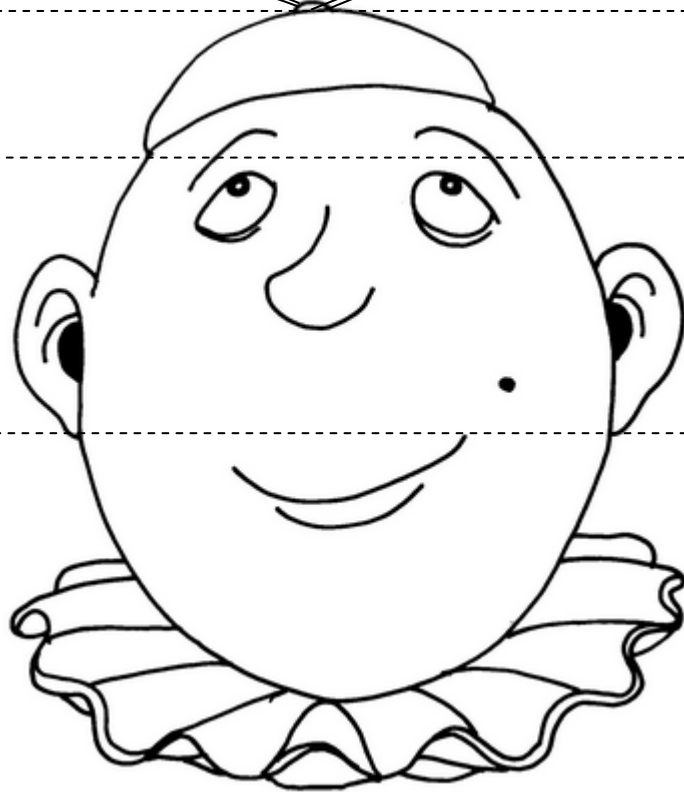
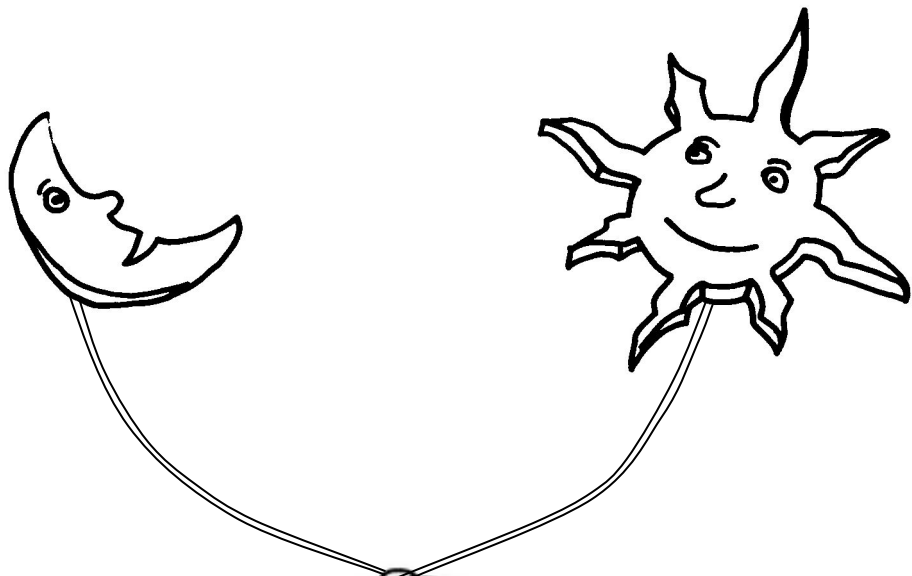
1. Chaque joueur reconstitue un bonhomme
(les modèles sont aux pages 13 à 18).
2. Chaque joueur crée son propre modèle.

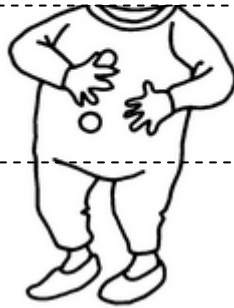
- Découpez les dessins suivant les pointillés (*pages 9 à 12*), puis formez les cartes du jeu en inscrivant un chiffre ou une constellation dans un coin de chacune d'entre elles.
- Mélangez toutes les cartes.
- 1er cas: Chaque enfant choisit un modèle.
- Chaque joueur, à son tour, lance le dé.
- Il prend la carte qui correspond au n° du dé et au modèle choisi.
- S'il tombe deux fois sur le même numéro, il passe son tour.
- 2ème cas: après avoir lancé le dé, chaque joueur prend une des cartes qui correspond au n° du dé.
- Au fil des tours, il créera ainsi « un bonhomme rigolo ».

Le gagnant est le premier qui a reconstitué son bonhomme.









Vous pourrez utiliser les modèles suivants pour les jeux proposés ou pour en créer d'autres.

Modèle 1.



Modèle 2.



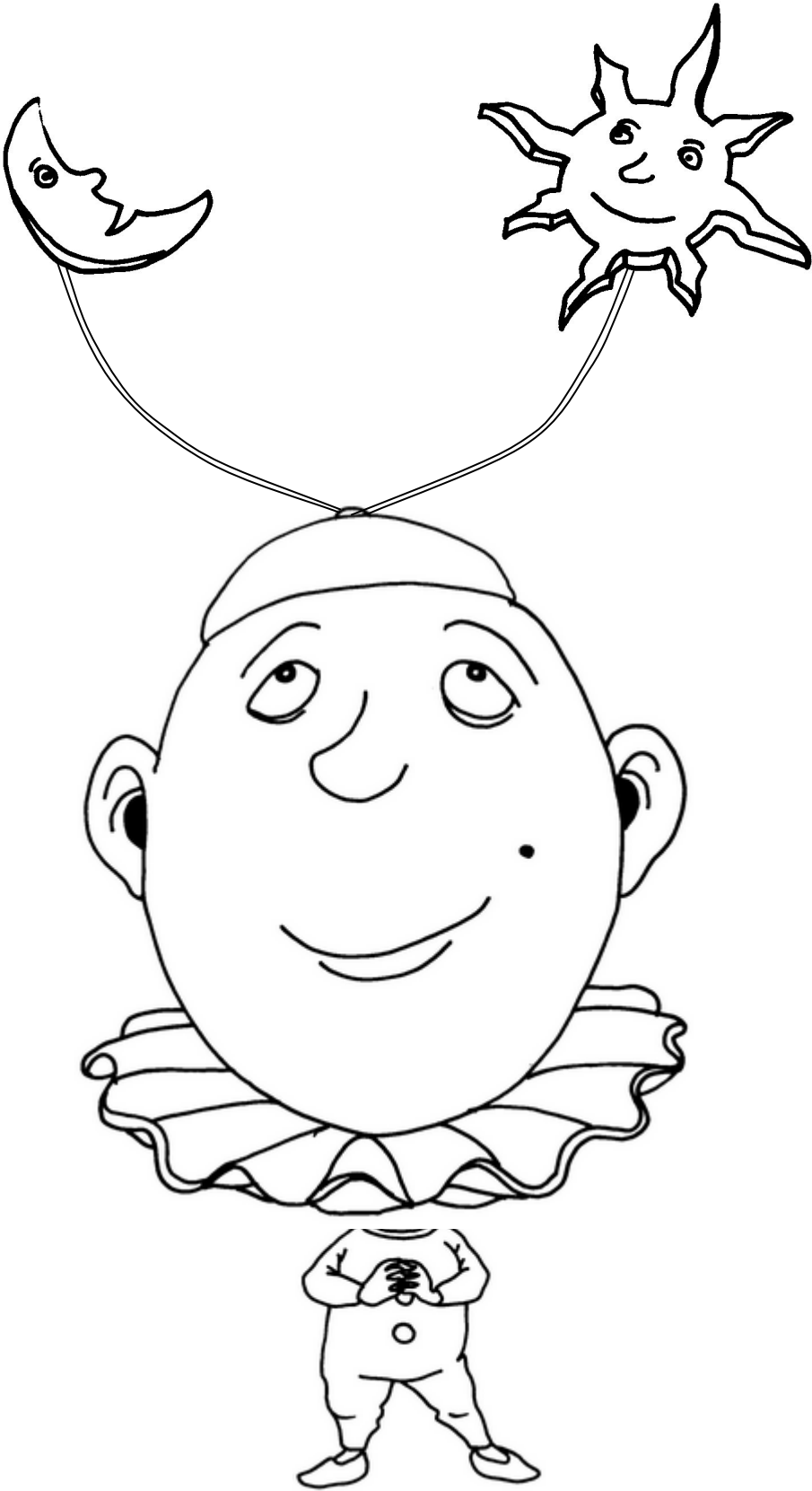
Modèle 3.



Modèle 4.



Modèle 5.



Modèle 6.

