

Jeu du jardinier

Matériel :

1 plateau de jeu « jardin potager »

un dé bridé (1,2,3)

4 pions

3 graines (jetons jaunes) par enfant

3 arrosoirs (verres à verrines) par enfant

1 boîte contenant des gouttes d'eau (jetons bleus)

1 boîte contenant des jeunes pousses (jetons verts)

la fiche d'échanges



Niveau : GS / CP (4 joueurs)

Objectifs : travailler les échanges, les équivalences savoir anticiper un déplacement pour ramasser plus de gouttes d'eau

déroulement :

Chaque joueur possède 3 graines à faire germer (3 jetons jaunes).

Les 4 joueurs placent leur pion sur une case « jardin » pour commencer. Le premier joueur lance le dé et avance dans la direction qu'il veut pour essayer de ramasser le plus de gouttes possible. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé et ainsi de suite (à noter que la case « jardin » compte comme une case ordinaire où l'on peut passer avec son pion)

Le premier joueur qui obtient 10 gouttes dit « j'arrose ! » et se rend directement sur une case « jardin ». Il met alors ses 10 gouttes dans un arrosoir. Il peut alors faire germer une de ses graines (jeton jaune) et la transformer en « jeune pousse » (jeton vert).

Si un enfant a déjà 9 gouttes et tombe sur une case avec 3 gouttes, il doit finir de remplir son arrosoir puis commencer un deuxième, car un arrosoir ne peut contenir plus de 10 gouttes.

Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.

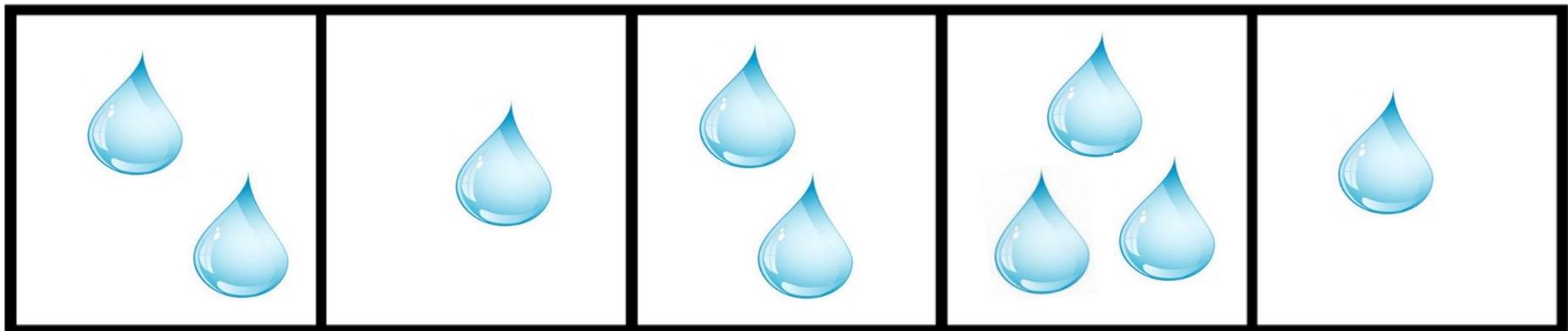
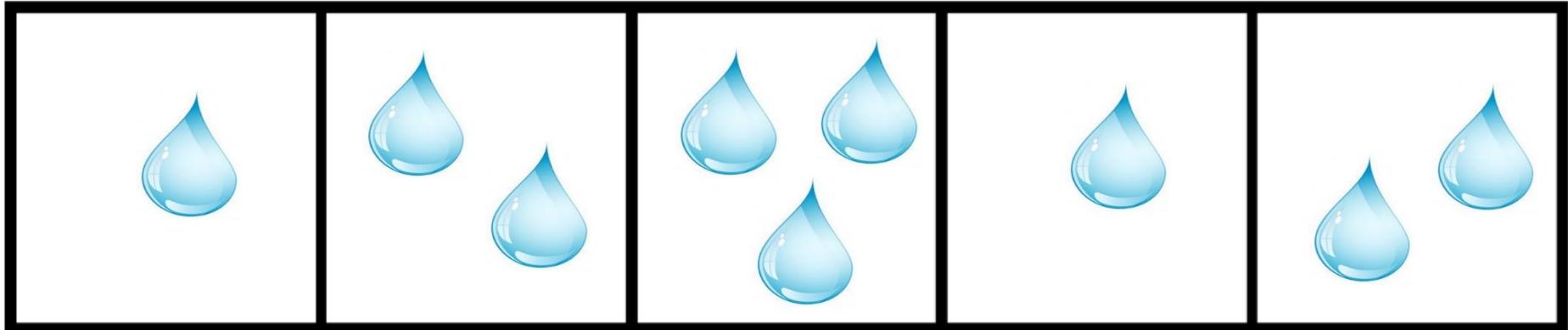
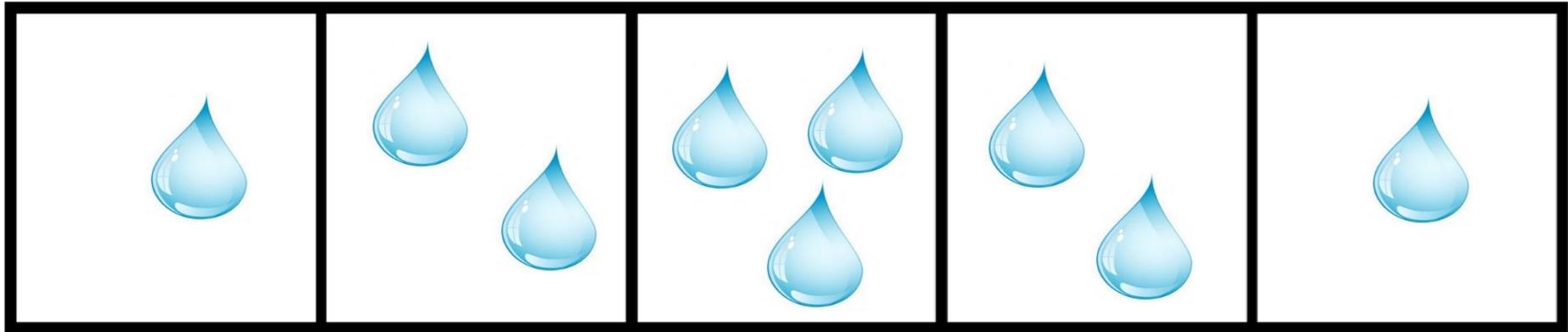
Le premier joueur qui a réussi à faire germer ses trois graines a gagné.

Jeu du jardinier

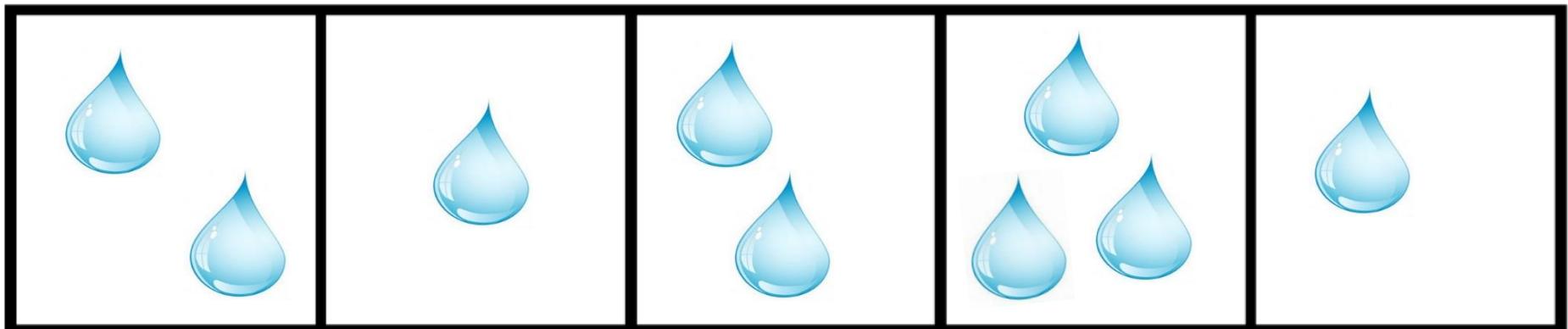
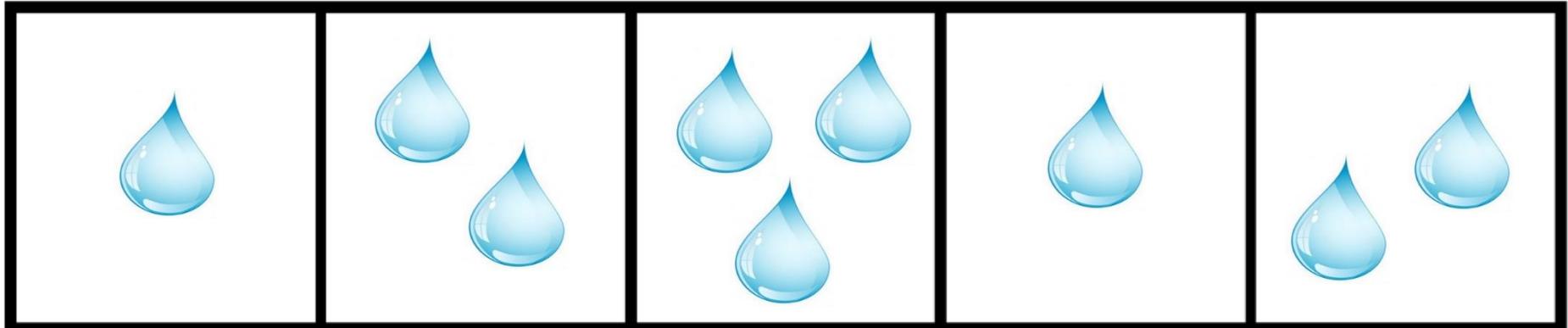
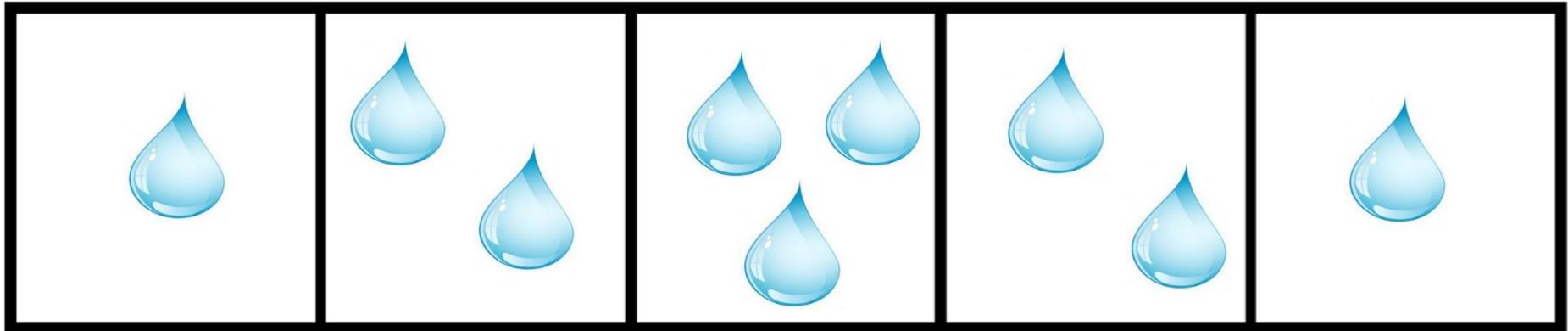
$$10 \text{ } \img alt="water drop" data-bbox="141 124 214 191" \text{ } = \text{ } \img alt="watering can" data-bbox="286 111 451 191"/>$$

$$1 \text{ graine : } \img alt="bean seed" data-bbox="263 279 314 339" \text{ } + 1 \text{ arrosoir } \img alt="watering can" data-bbox="541 261 706 341" \text{ } = \img alt="seedling" data-bbox="751 248 894 346"/>$$

Jeu du jardinier



Jeu du jardinier



Jeu du jardinier

