

Stage "Jeux Maths Maternelle" Janvier Février 2014

Titre du jeu : **1,2,3, petits poissons**

Equipe de conception : **Isabelle L.**

Public scolaire Cycle **Cycle 1** Classe **PS** _ Champ couvert **Numérique**

Type du jeu préparé Jeu de table : Jeu par équipes :

Nombre de participants : jusqu'à 4

Modérateur éventuel : juge/arbitre banquier assesseur

Matériel(s) nécessaire(s) pour jouer

Support → Tapis de jeu non figuratif
figuratif → chemins/routes cases/territoires
→ Plateau de jeu Damiers nœuds parcours valués
Composants → Cartes Jetons figurines dominos
Cubes Autres pièces à assembler

Ressort du jeu → Pioche Sabot(s) Sac(s)
→ Hasard Dé(s) Roulette(s) Tirage au sort

Moteur du jeu → On joue A tour de rôle Tant qu'on a la main
Par désignation ...

Gagnant désigné via : Elimination successive Score Chronomètre

Source du jeu : **à la pêche**


Présentation sommaire du jeu :


Le roi Louis a un petit poisson rouge qui s'ennuie dans son bocal; il part donc à la recherche d'autres poissons...
pour partir en voyage (déplacement sur la piste), les joueurs lancent à tour de rôle un dé 1,2,3,1, face vierge "passer son tour", une face baleine "je redonne un poisson"...déplacement sur "piste" à cases en forme d'énorme poisson (certaines cases sans aucun poisson, d'autres avec 1 poisson, d'autres avec 2 poissons, et une autre avec 3 poissons: donc gain de petits sujets "poisson"; si le dé tombe sur la case baleine, il faut remettre un sujet poisson dans la pioche (centre du plateau de jeu, dans le ventre du gros poisson) ; quand on a gagné un ou (des) poissons, on le(s) met dans sa carte individuelle "bocal" où figure déjà le petit poisson rouge qui s'ennuie seul..Le gagnant est celui qui obtient le premier 3 poissons


Mots-clefs : **hasard, déplacement, dé, dénombrer**


Transmission du jeu aux collègues

La version électronique comprend :

 archive(s) Zip ou RAR

 fichier(s) PDF

 fichier(s) Word

 fichiers image