

PLOUF dans l'eau !

Matériel :

- Un plateau de jeu « Plouf dans l'eau ! » (page 2),
- 20 jetons découpés dans de la cartoline (carton d'emballage, feuille canson ...), une face verte et une face grise, numérotés de 1 à 20. Le côté vert représente un nénuphar et le côté gris une pierre,
- Un pion pour se déplacer sur la piste,
- Des jetons (genre loto) ou des cailloux ou des allumettes pour compter les points.

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Préparation du jeu :

Avant de jouer, évaluez votre enfant concernant la comptine numérique. S'il la connaît jusqu'à 20 sans problème, vous pourrez utiliser tous les jetons. S'il la connaît jusqu'à 15, n'utilisez que les jetons de 1 à 15. Vous augmenterez au fil des semaines.

Placez un jeton sur les cases du plateau :

- 15 jetons sur la face grise (pierres)
- 5 jetons sur la face verte (nénuphars)

(Ou 11 jetons sur la face grise et 4 jetons sur la face verte)

Les nénuphars sont répartis sur l'ensemble de la bande numérique (cf exemples de dispositions page3)

Le pion est sur la case « départ »

Règle du jeu :

Un joueur déplace le pion, les autres joueurs observent.

Quand le pion passe par une pierre, il faut dire le nombre à voix haute.

Quand le pion passe sur un nénuphar, il faut dire le nombre « dans sa tête ».

Si le joueur se trompe, les autres disent : « Plouf dans l'eau ! »

Si le joueur arrive jusqu'au bout, il gagne un point (jetons ou autre)

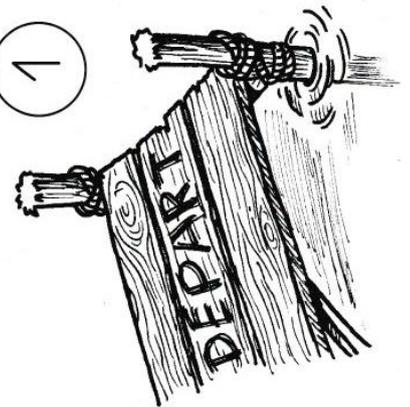
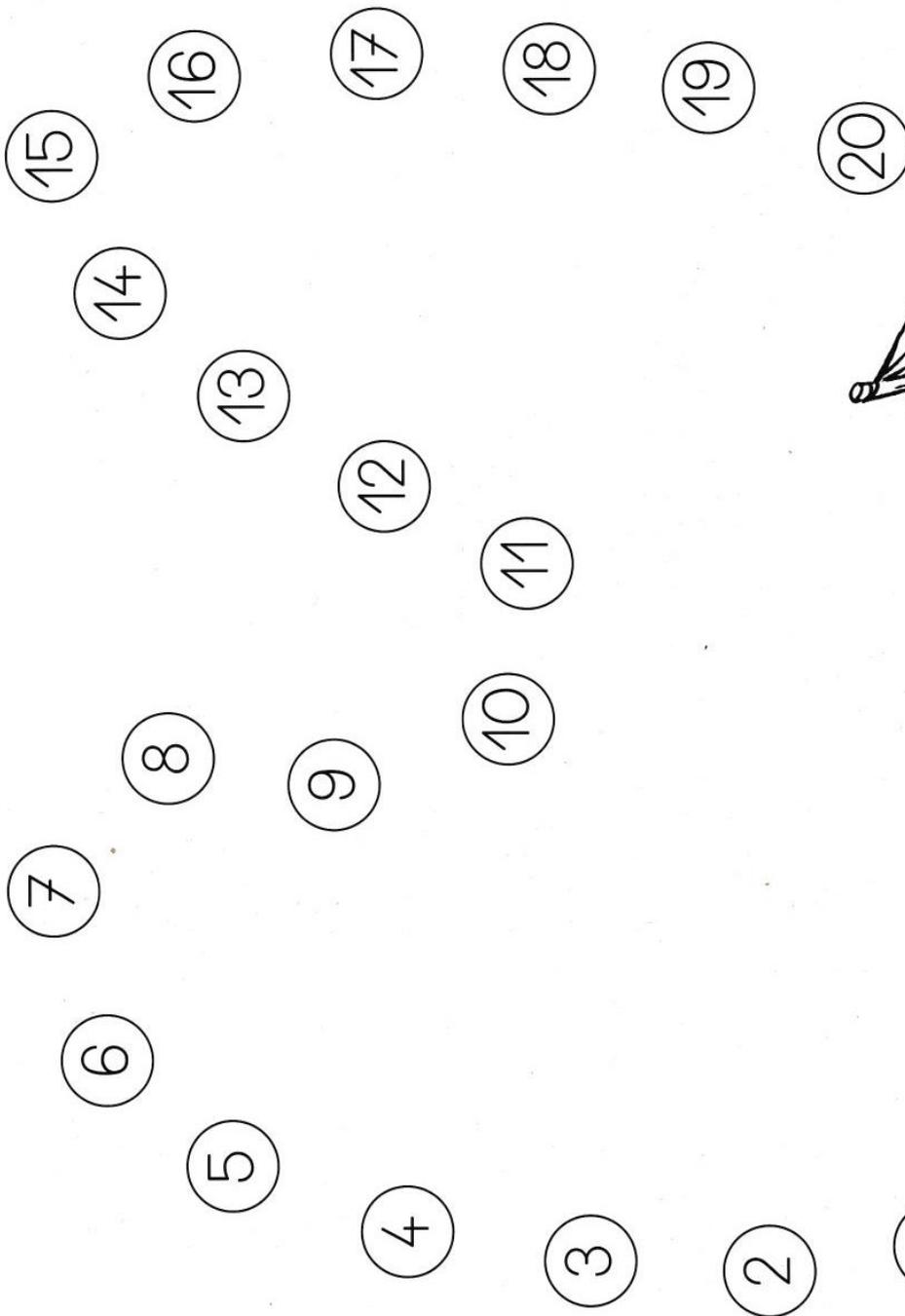
Pour chaque joueur, on change les couleurs de certaines cases.

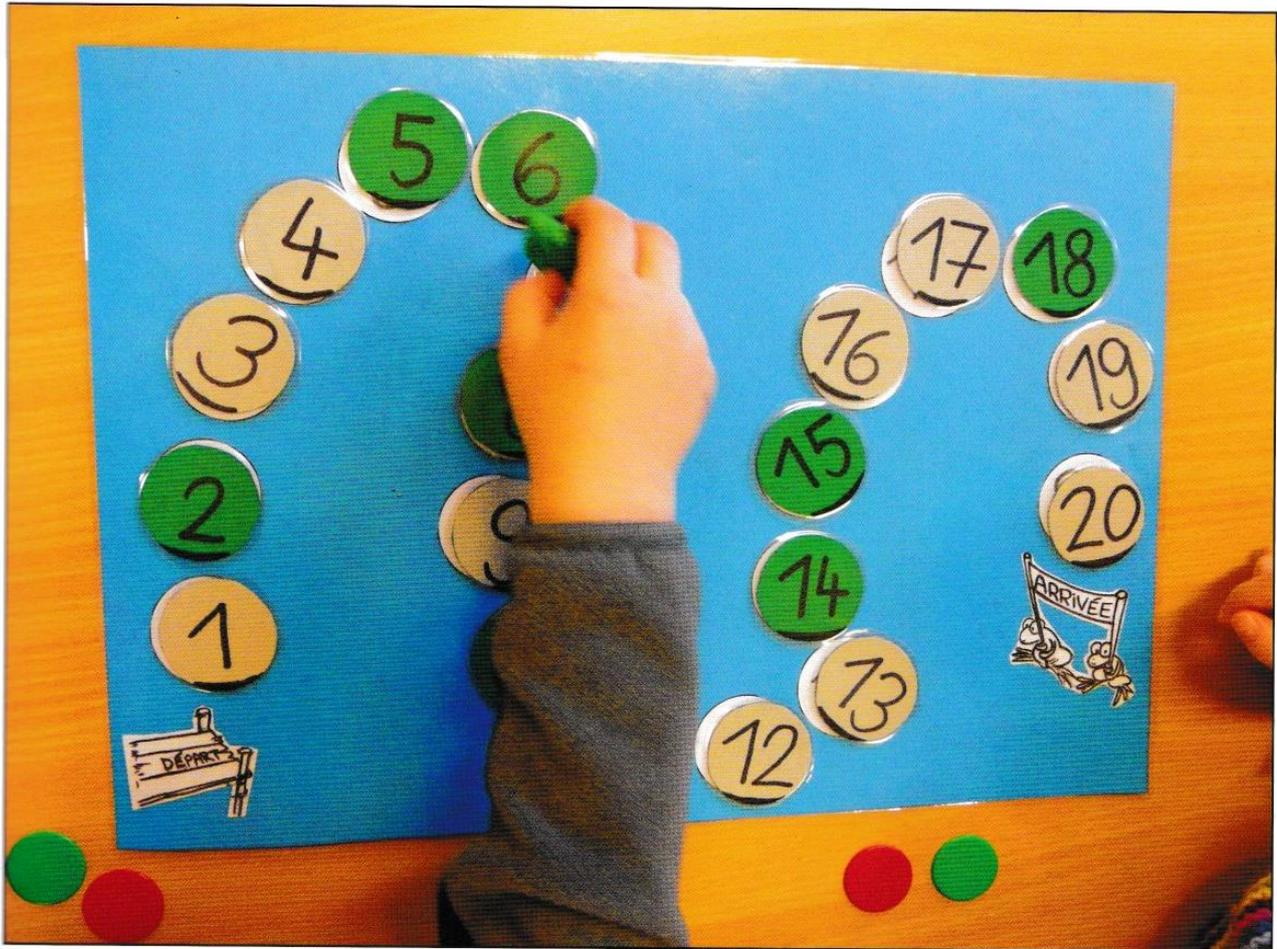
Variante : Vous pouvez changer le nombre de pierres et de nénuphars.

Je vous souhaite à tous un bon jeu !

MATÉRIEL

Plateau du jeu « Plouf dans l'eau ! ».





Réciter la comptine numérique sans dire les nombres où se trouvent un nénuphar (jeton vert).



Autres dispositions possibles.