

La cueillette des fleurs Jeu n°2

Fiche guide :

Le matériel :

- Des fleurs en feutrine de couleurs différentes (rose, rouge, bleue, jaune, verte, mauve, brune)
- 4 petits pots en plastiques
- Des languettes de plastique transparent :
 - Bleu = 1 case
 - Vert = 2 cases
 - Rouge = 3 cases
- 1 référentiel
- 1 bouton
- 1 plaque (8 cm x 8 cm) séparée en 4 :
 - 1 case bleue
 - 1 case verte
 - 1 case rouge
 - 1 case chance (représentée par une fleur)
- 10 quadrillages avec un point de départ, les cases sont blanches et des fleurs en feutrine placées à sur certaines cases, d'autres fleurs sont placées en dessous du quadrillage (ordre dans lequel on doit les chercher).

Photos voir fiche matériel

Les règles du jeu :

Les enfants choisissent chacun un pot et un plateau de jeu. Le premier joueur lance le bouton sur la plaque, en fonction de la case où le bouton tombe, l'enfant prendra une languette bleue, verte ou rouge. Il placera la languette sur le quadrillage en partant du point de départ. Les autres enfants jouent à leur tour. Les enfants doivent aller chercher les fleurs en passant dessus avec les languettes. Ils doivent pour cela s'arrêter sur la case de la fleur avec la languette (il reste 2 cases pour atteindre la fleur si je mets une languette de 3 ça n'ira pas). Si la languette ne nous convient pas nous passons notre tour. Quand l'enfant s'est arrêté sur la fleur, il prendra une fleur de la même couleur et la mettra dans son pot. L'ordre des fleurs à aller chercher est inscrit en dessous du quadrillage. Le premier joueur à avoir récolté ses 3 fleurs à gagner la partie.

Le but du jeu :

Etre le premier à avoir récupéré les 3 fleurs de son plateau de jeu.

Le déroulement pour les enfants de 3^{ème} maternelle :

- Ce jeu se joue de 2 à 4 joueurs.
- Les enfants choisissent 1 pot chacun ainsi qu'un plateau de jeu.
- Le premier joueur lance le bouton.
- Il prend la languette correspondant à la case sur laquelle est tombé le bouton.

- Il place la languette sur son plateau de jeu en commençant au point de départ.
- Les autres joueurs font de même chacun à leur tour.
- Quand un enfant s'arrête sur une fleur, il prend une de la même couleur et la place dans son pot.
- Le premier à avoir cueilli ses 3 fleurs à gagner la partie.

Les compétences visées :