



Plouf la grenouille

PETITE SECTION



Consigne pour les parents d'élèves : Vous pouvez imprimer le document joint (page 2) contenant une planche de jeu. Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez la reproduire sur une feuille A4.

Matériel:

- La planche de jeu à imprimer ou à reproduire sur une feuille A4 (page 2).
- Règle du jeu (page 3)
- un dé avec les nombres de 1 à 3, à fabriquer si vous n'en n'avez pas (explications pages 4 à 8)
- des légos à empiler ou des perles à empiler sur un pic à brochette.

Si vous n'avez pas de dé, votre enfant peut en confectionner un en pâte à modeler, en pâte à sel (recette donnée en semaine 1) ou avec du papier (voir les explications pour le fabriquer pages 4 à 8).

But du jeu : Chaque grenouille doit rejoindre le ponton d'arrivée par le chemin en sautant sur les nénuphars. Sur chaque nénuphar, elle mange ou perd le nombre de moustiques indiqués.

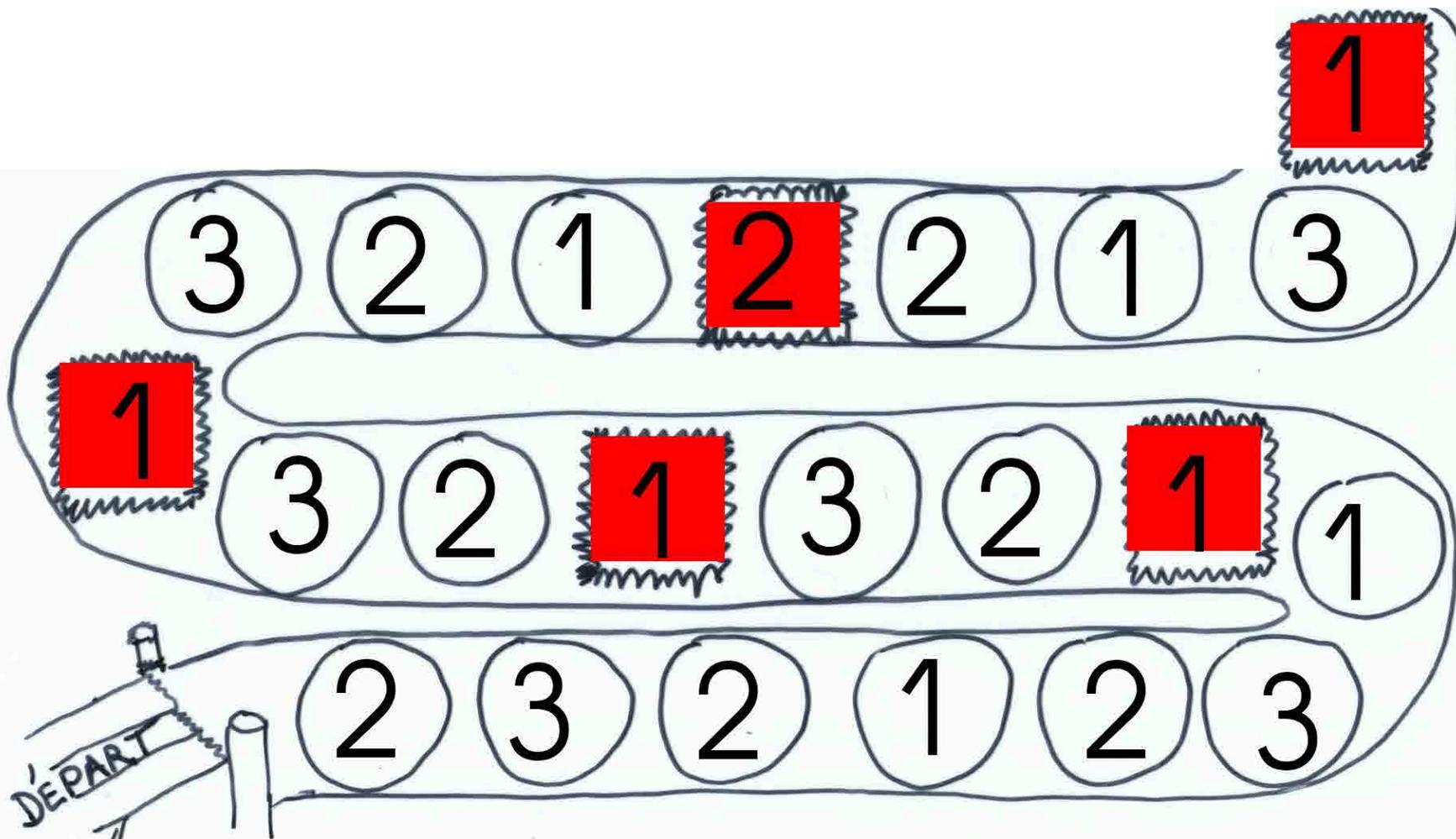
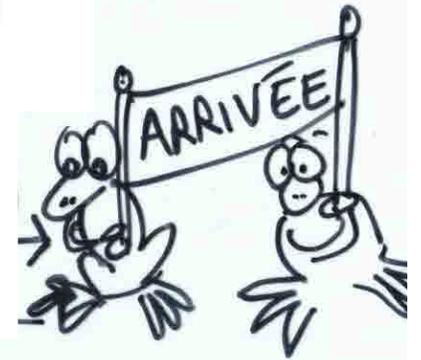
Règle du jeu :



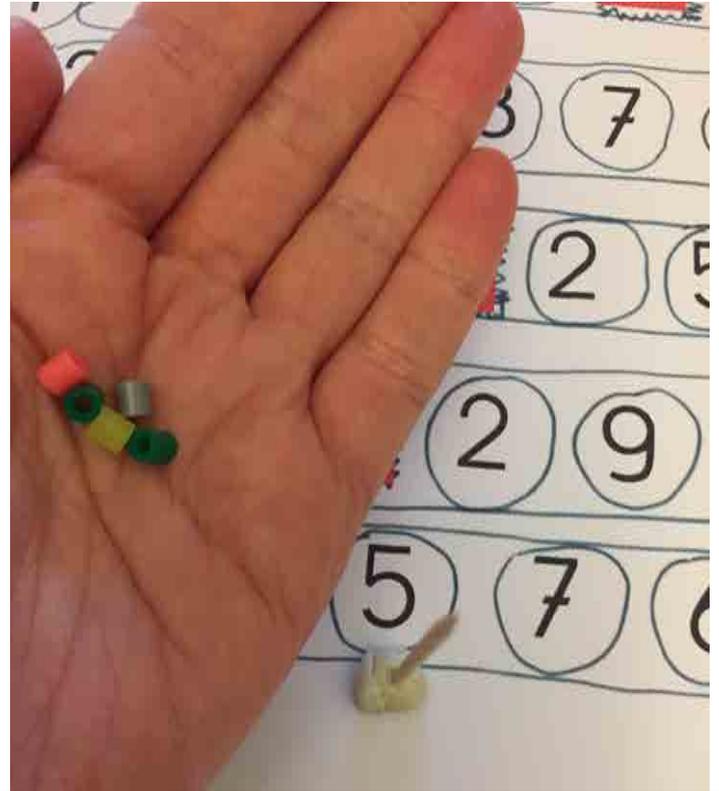
- Chaque grenouille (chaque joueur) se place sur la case départ avec sa base de tour initiale (un légo ou bien un morceau de pâte à modeler avec pic à brochette sur lequel il enfilera ses perles pour construire sa tour).
- Chaque grenouille lance un dé et avance du nombre de cases indiquées par le dé.
- À chaque fois que la grenouille arrive sur une case, elle mange le nombre de moustiques indiqués sur la case donc ajoute le nombre de légos (ou perles) correspondants. Si la case est rouge, elle doit au contraire retirer le nombre de moustiques indiqués.
- La partie s'arrête lorsque la première grenouille saute dans l'eau.
- Les grenouilles comparent la hauteur de leurs tours. Celle qui a mangé le plus de moustiques (la plus haute tour) gagne la partie !



PLOUF LA GRENOUILLE

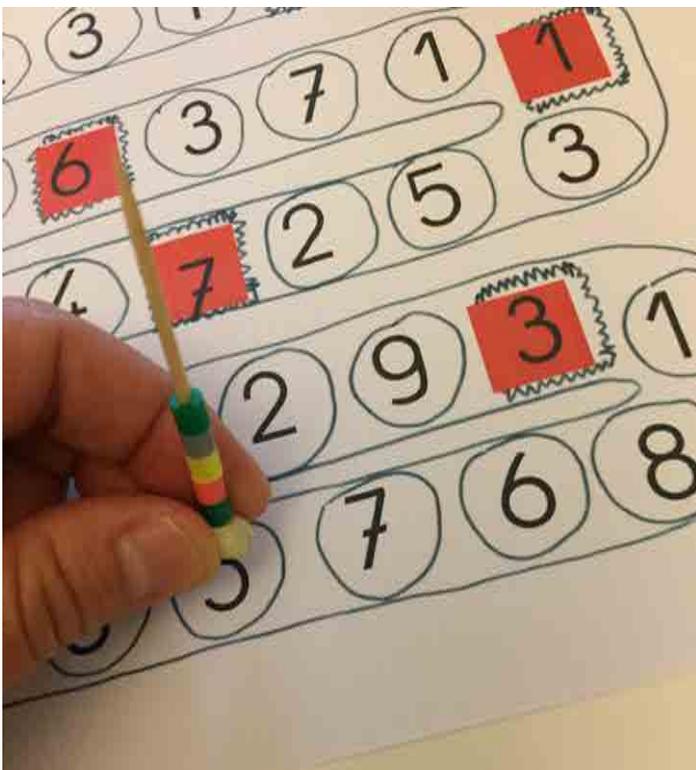


Règles du jeu



1. Je lance le dé.
J'avance mon « pion » du nombre de cases indiquées par le dé.

2. Je prends le nombre de jetons indiqués sur la case blanche où je suis. Ici: 5 pions (ou perles ou légos...) et je les ajoute pour construire ma tour.



3. Je pose ma tour sur la case. C'est alors au 2^e joueur de jouer. ATTENTION: si je tombe sur une case rouge, je perds le nombre de pions indiqués, et si je n'ai pas assez de jetons (ou légos ou perles...) à retirer, je retourne à la case départ !!

Ensuite, je continue à jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait atteint la ligne d'arrivée.
Celui qui a la tour la plus haute a gagné la partie !

Fabriquer son dé en pâte à modeler



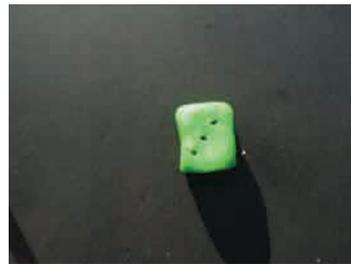
1. Prendre un morceau de pâte à modeler.

2. En faire une boule en la roulant sur une table ou entre les 2 mains.



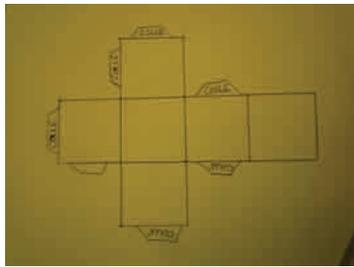
3. Aplatir la boule en l'écrasant petit à petit sur 6 côtés pour former un cube.

4. Réaliser des points avec un cure-dent

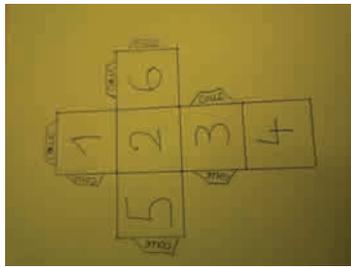


5. Ajouter des points (ou des chiffres...) sur chaque face, selon les consignes du jeu de dé adapté au niveau de votre enfant.

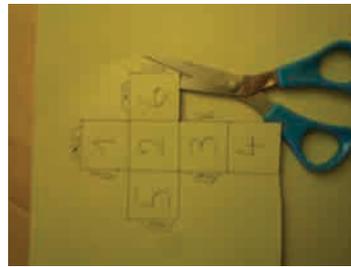
Fabriquer son dé en papier



1. Imprimer ou reproduire le patron du cube



2. Incrire dans chaque case un nombre (chiffres, points, ou objets)



3. Découper les contours



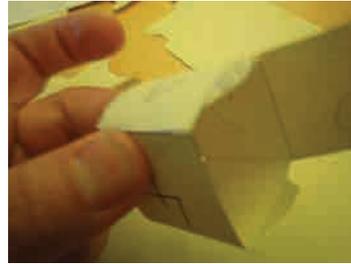
4. Plier selon les arêtes



5. Déplier



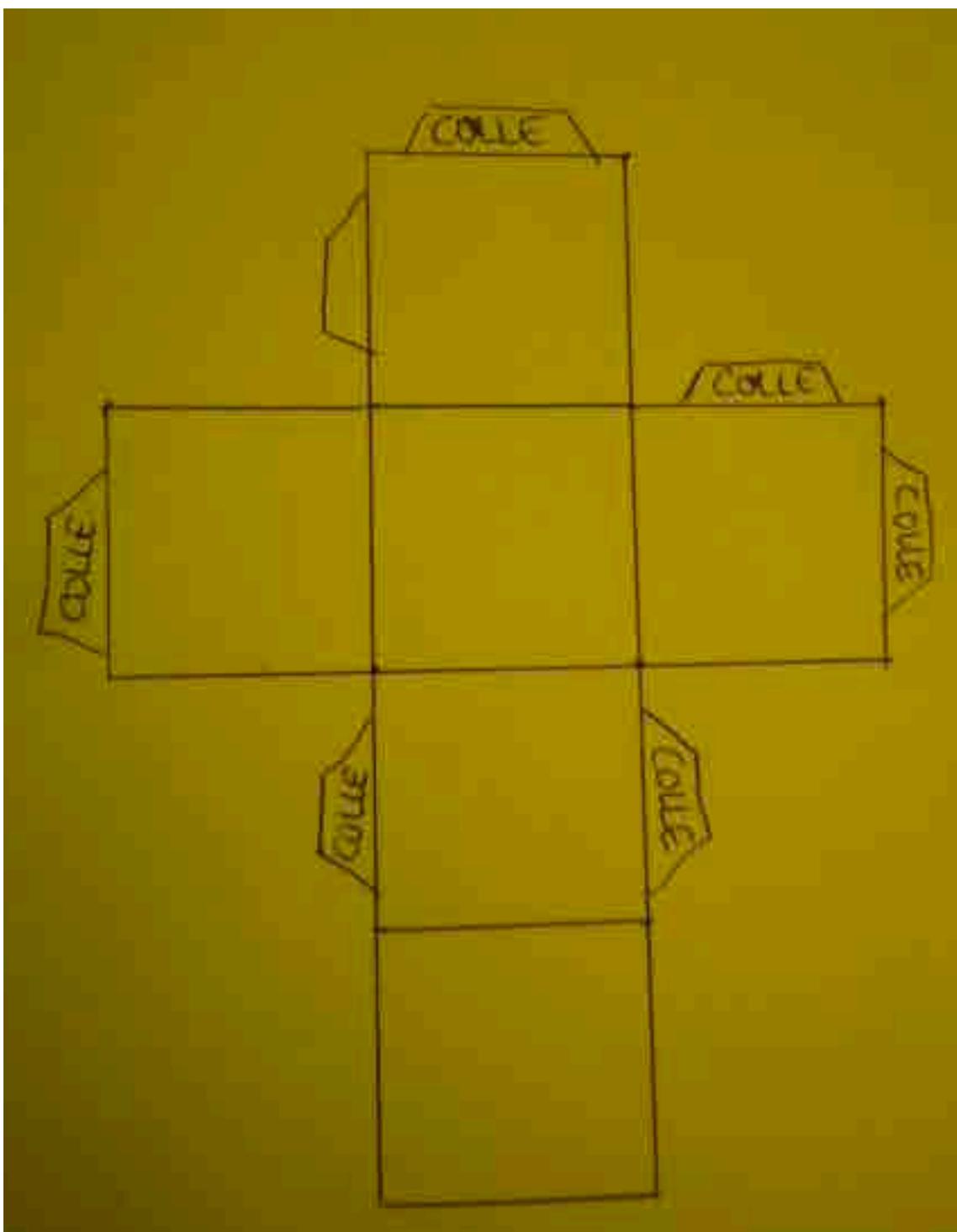
6. Mettre de la colle sur les bandelettes

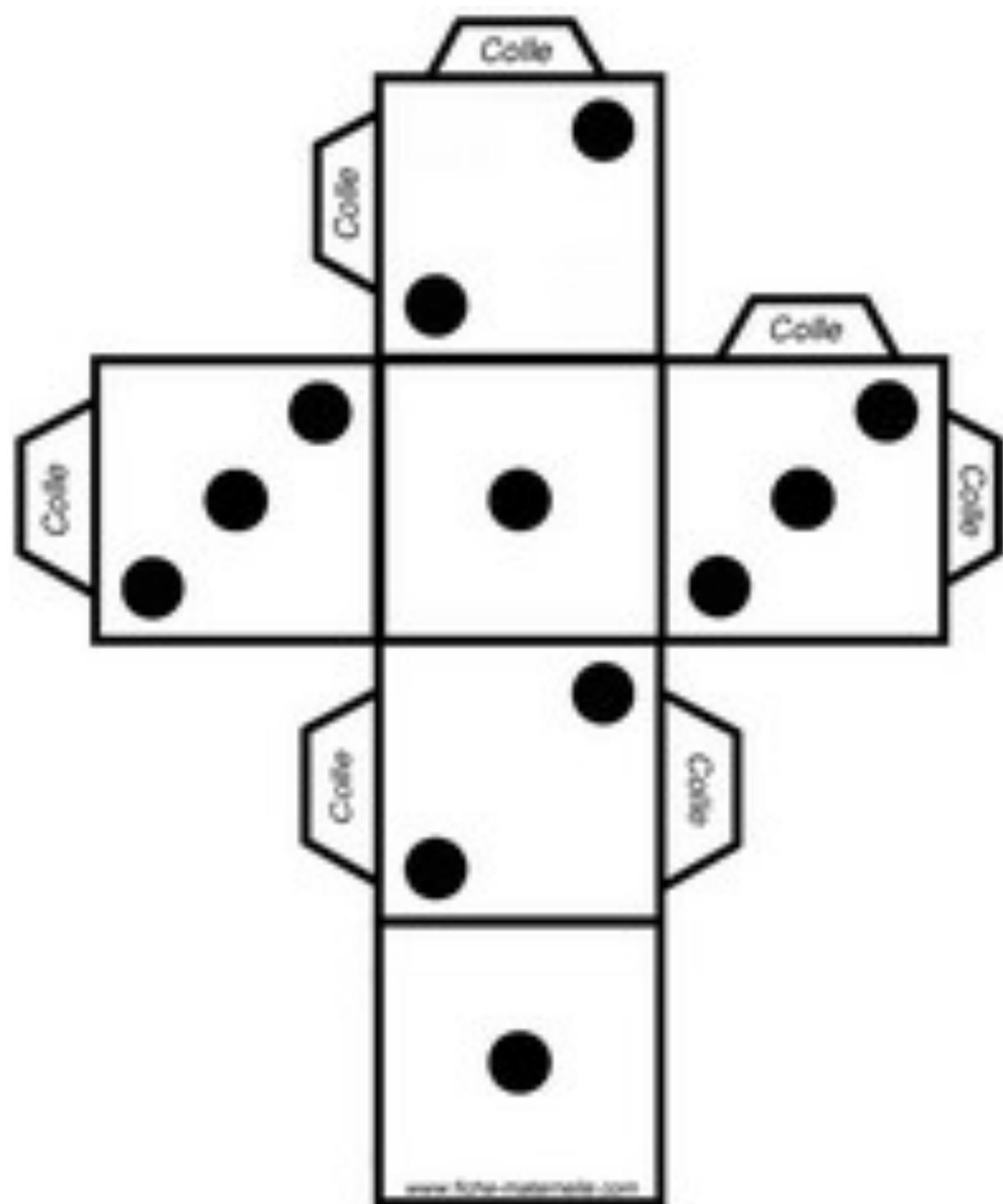


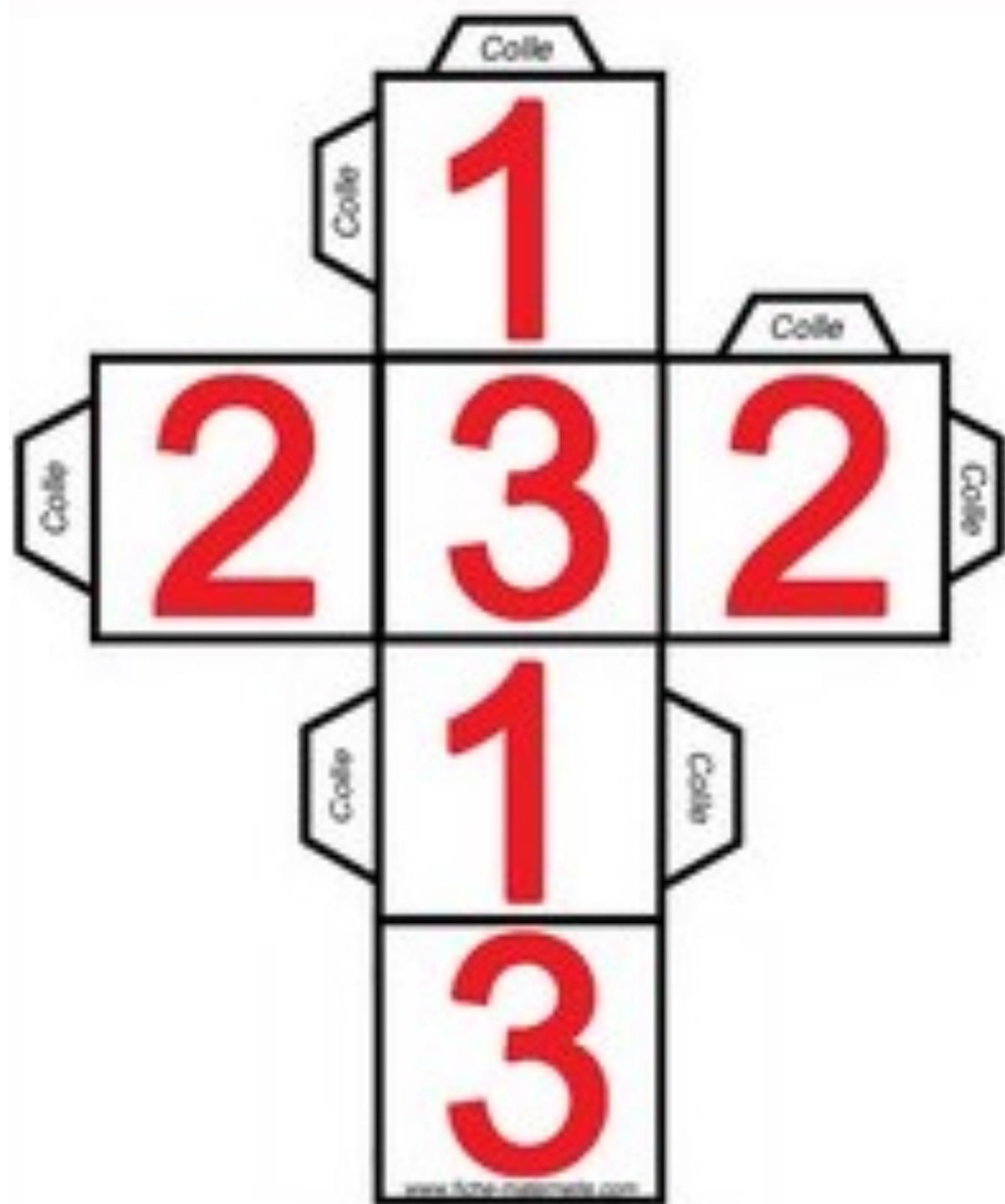
7. Replier en collant les bandelettes sur les surfaces intérieures du cube et laisser sécher.



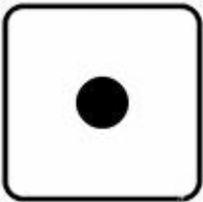
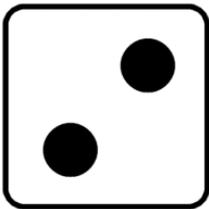
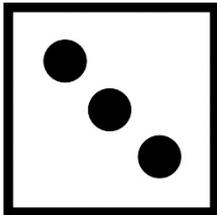
Fabriquer son dé en papier : patrons de dés







Voici une bande de correspondance nombre - quantité si besoin

<p data-bbox="363 331 411 436">1</p> 	<p data-bbox="762 331 831 436">2</p> 	<p data-bbox="1166 331 1235 436">3</p> 
--	--	--