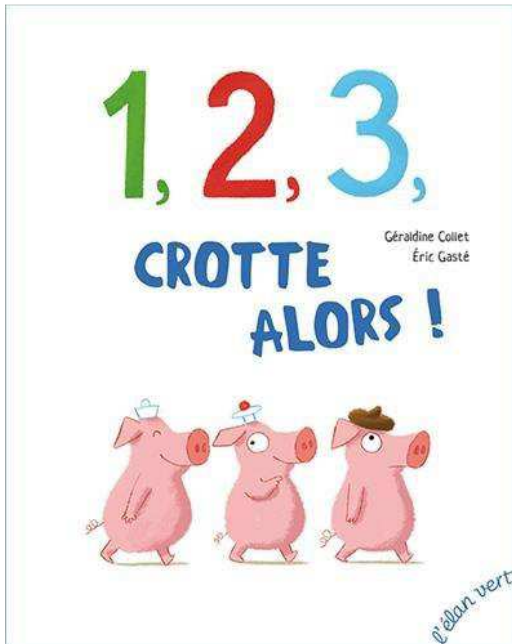


# SAC A ALBUM

## 1, 2, 3 CROTTE ALORS !



Aujourd'hui, votre enfant a emprunté  
le « sac à album »

*1, 2, 3 Crotte alors !*

de Géraldine Collet et Eric Gasté

Ce livre a été lu et travaillé en classe. Votre enfant connaît déjà l'histoire.



Ce sac contient un « petit plus » :

le jeu *La roue des crottes* qui pourra permettre à votre enfant d'associer un nombre de crottes (de 1 à 3) avec la représentation des doigts correspondants...

### Contenu du sac :

- ✓ l'album *1, 2, 3 Crotte alors !* de Géraldine Collet et Eric Gasté
- ✓ 4 roues des crottes (une rouge, une jaune, une bleue et une verte)
- ✓ 12 morceaux de couleur à associer avec les roues correspondantes
- ✓ 1 dé
- ✓ 1 règle du jeu



Vous empruntez ce sac pour une soirée à la maison (ou pour un mercredi après – midi, un week-end).

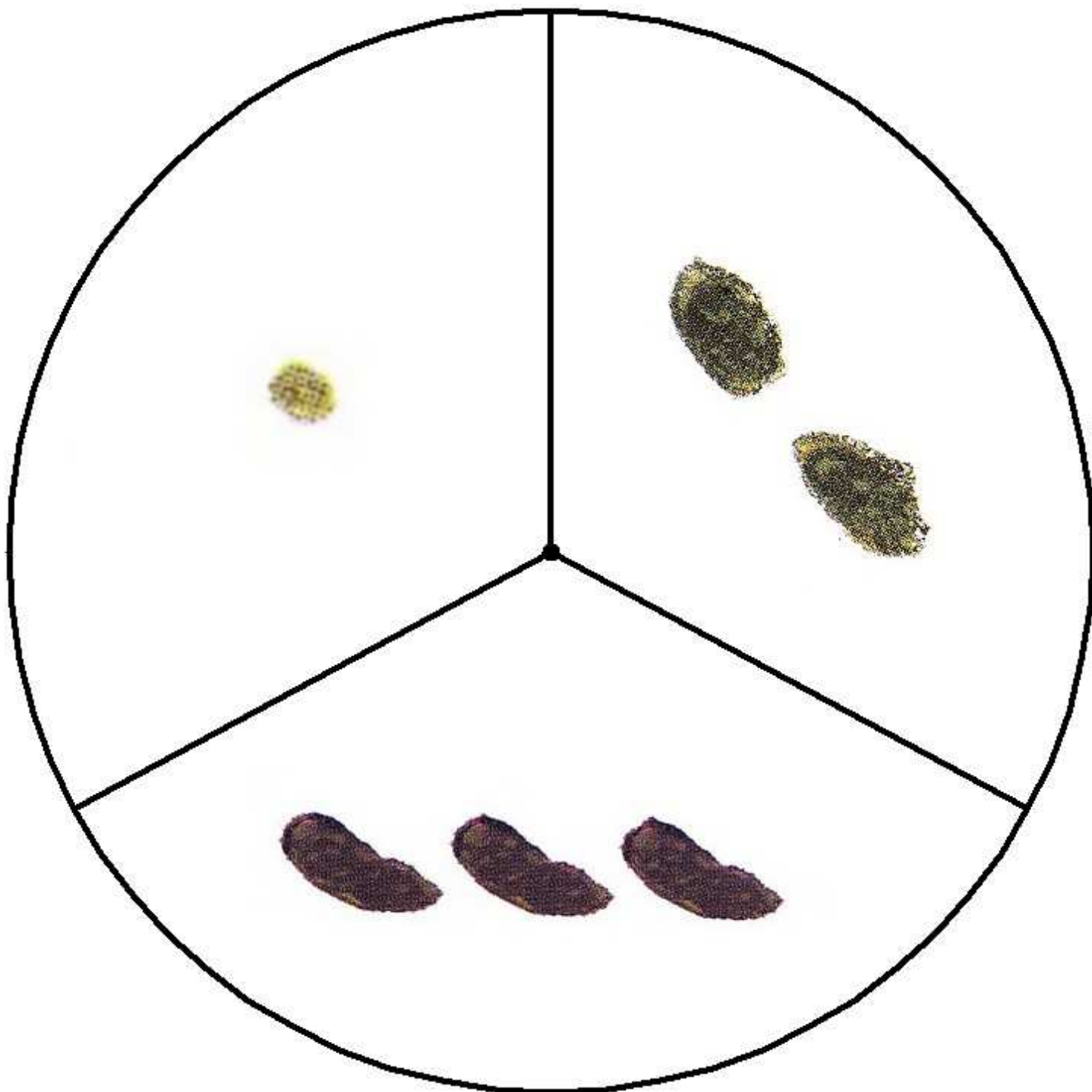
**Merci de prendre soin de tout le contenu du sac...**

Pour permettre à ce « sac à album » de circuler parmi tous les enfants qui le souhaitent, merci de le rapporter **dès le matin d'école suivant, en vérifiant qu'il soit bien complet.**

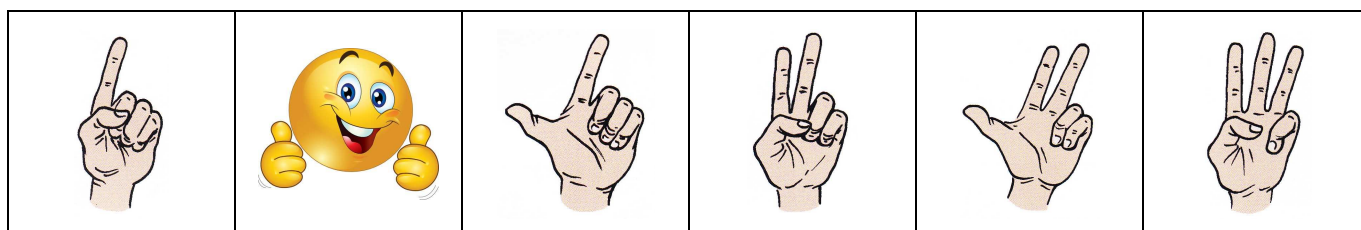
En vous remerciant de votre collaboration

Le maître

A imprimer en double pour un joueur et à plastifier



Images pour dé à découper et à coller sur les différentes faces



# La roue des crottes

**Nombre de joueurs :** de 1 à 4

**Durée du jeu :** environ 10 minutes

**But du jeu :** Associer une quantité avec sa représentation (constellation de doigts)

**Règle du jeu :**

Avant de jouer, chacun des joueurs prend une roue des crottes avec les morceaux correspondants et la place devant lui.

Le 1<sup>er</sup> joueur lance le dé :

✓ S'il tombe sur les faces



il prend le morceau correspondant à une crotte.

✓ S'il tombe sur les faces

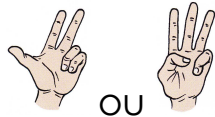


ou



il prend le morceau correspondant à deux crottes.

✓ S'il tombe sur les faces



ou



il prend le morceau correspondant à trois crottes.

✓ S'il tombe sur la face



il relance le dé.

Il positionne alors le morceau gagné sur sa roue.

Si le joueur possède déjà le morceau annoncé par le dé, ce dernier passe son tour.

Puis c'est au joueur suivant de jouer.

Le joueur qui complète sa roue en premier gagne la partie.