

JEU roule galette

OBJECTIFS

- Jouer à tour de rôle. Comprendre et respecter la règle. Accepter de perdre ou de passer son tour.
- Dénombrer jusqu'à 5. Effectuer une correspondance terme à terme.
- Reconnaître les constellations du dé jusqu'à 5.
- Reconnaître des mots : LOUP, LAPIN, RENARD, OURS
- Connaître les ordinaux jusqu'à 4.
- avancer un jeton sur une piste de jeu.

BUT DU JEU

Avoir placé tous les animaux dans son tableau des arrivées.

MATERIEL :

- un plateau de jeu pour chaque joueur
- des jetons rouge, vert, jaune, bleu pour chaque joueur,
- un dé avec les noms des animaux (2 faces avec le dessin de tous les animaux),
- un dé avec des points (de 0 à 5 points), une face vierge
- un tableau pour ranger les animaux dans leur ordre d'arrivée
- les étiquettes des 4 animaux (lapin, mouton, cheval, chevreuil) pour chaque joueur.

DEROULEMENT :

- Les joueurs lancent les deux dés (nombre et animaux) à tour de rôle.
- Ils lisent sur le dé le nom de l'animal à avancer en s'aidant du modèle. Ils comptent le nombre de points sur le dé et avancent cet animal d'autant de cases.
- S'ils tombent sur la face avec le dessin de tous les animaux, ils peuvent choisir celui qui avance.
- S'ils tombent sur la face vierge il passe un tour.
- S'ils tombent sur un animal qui est déjà arrivé dans sa maison, ils ne peuvent pas jouer.
- Les joueurs peuvent placer leur animal dans la maison en faisant un score soit égal ou supérieur au nombre de cases nécessaires.
- Lorsqu'un animal arrive dans sa maison, on le place sur le tableau des arrivées. On place tous les animaux dans l'ordre : premier, deuxième, troisième et quatrième. Le joueur qui a placé tous ses animaux a gagné la partie.