

Le petit poucet (version 1)

Matériel

- 1 planche de jeu par enfant
- figurines représentant le Petit Poucet (1 par enfant)
- jetons symbolisant les petits cailloux de Petit Poucet (les dimensions des cases correspondent aux dimensions des jetons classiques)
- dé avec constellation ou configuration des doigts ou chiffres

But du jeu

Etre le premier Petit Poucet à arriver à la maison.

Déroulement

Chaque joueur lance à tour de rôle le dé et avance son Petit Poucet en matérialisant le chemin par les "petits cailloux" et cela en fonction du résultat donné par le dé. L'enfant place ensuite son Petit Poucet sur le dernier caillou placé.

Attention : Pour arriver à la maison, il faut tomber juste.

Prolongements

- utilisation du jeu sans la matérialisation du déplacement avec les petits cailloux
- dé avec constellation ou configuration des doigts ou chiffres
- utilisation de deux dés (situations additives).....
- vers un jeu plus complexe :

Le petit poucet (version 2)

Matériel

- 1 planche de jeu par enfant (voir ci-dessus)
- 1 figurine par enfant représentant le Petit Poucet
- dé avec constellation ou configuration des doigts ou chiffres

But du jeu

Etre le premier Petit Poucet à arriver à la maison.

Déroulement

Chaque joueur lance à tour de rôle le dé et avance son Petit Poucet en fonction du résultat donné par le dé.

Attention : Pour arriver à la maison, il faut tomber juste.

cases à consignes :

échelle : Le Petit Poucet monte à l'échelle et avance ainsi plus vite.

mur : Le Petit Poucet n'arrive pas à sauter par-dessus le mur. Il doit prendre son élan. Il faut donc relancer le dé et reculer d'autant de cases que de points sur le dé.

traces de pas : Le Petit Poucet s'est perdu. Il doit donc passer un tour.

dés : Le Petit Poucet a de la chance. Il peut rejouer tout de suite en relançant le dé.

Prolongements

- dé avec constellation ou configuration des doigts ou chiffres
- utilisation de deux dés (situations additives).....