

Le jeu des fleurs

Compétence sollicitée : dénombrement ; principe d'équivalence numérique (base du système de numération) (opération logico mathématique)

Jeu pour 4 jardiniers patients – dès 5 ans

Matériel :

Un dé classique

Un dé de fleurs: 3 faces « pétale » - 1 face « fleur » - 1 face « bouquet » - 1 face blanche.

Par personne, une jardinière contenant : 5 plantes – 10 fleurs – 14 pétales.

Objectif du jeu :

Etre le premier jardinier à avoir complété sa jardinière avec 5 plantes.

Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé des fleurs : 4 cas sont possibles :

1. le dé tombe sur « pétale », le joueur lance alors le dé classique qui déterminera le nombre de pétales qu'il peut prendre.
2. le dé tombe sur « fleur », le joueur peut prendre une fleur.
3. le dé tombe sur « plante », le joueur peut prendre une plante et la planter dans sa jardinière.
4. le dé tombe sur la face blanche, le joueur passe son tour.

Les joueurs procèdent de la sorte, chacun à son tour.

Dès qu'un joueur possède 5 pétales, il peut les échanger contre une fleur.

Dès qu'un joueur possède 5 fleurs, il peut les échanger contre une plante qu'il peut alors insérer dans sa jardinière.

Dès qu'un joueur a planté 5 plantes dans sa jardinière, il a gagné.

Précision :

Les échanges peuvent être gérés par un cinquième joueur.

