

Le haricot Magique



Règle du jeu

Chaque joueur (4 maximum) a un pion (représentant Jack). Le premier joueur lance le dé et en fonction du chiffre indiqué (de 0 à 3), il fait monter son pion de feuille en feuille. Le 1^{er} qui arrive au château a gagné.

Le chiffre est accompagné du nombre de feuilles qui lui correspond. On peut faire évoluer le jeu en enlevant les feuilles ou en remplaçant un 0 par un 4.



Compétences (Etre capable de)

Domaine du vivre ensemble :

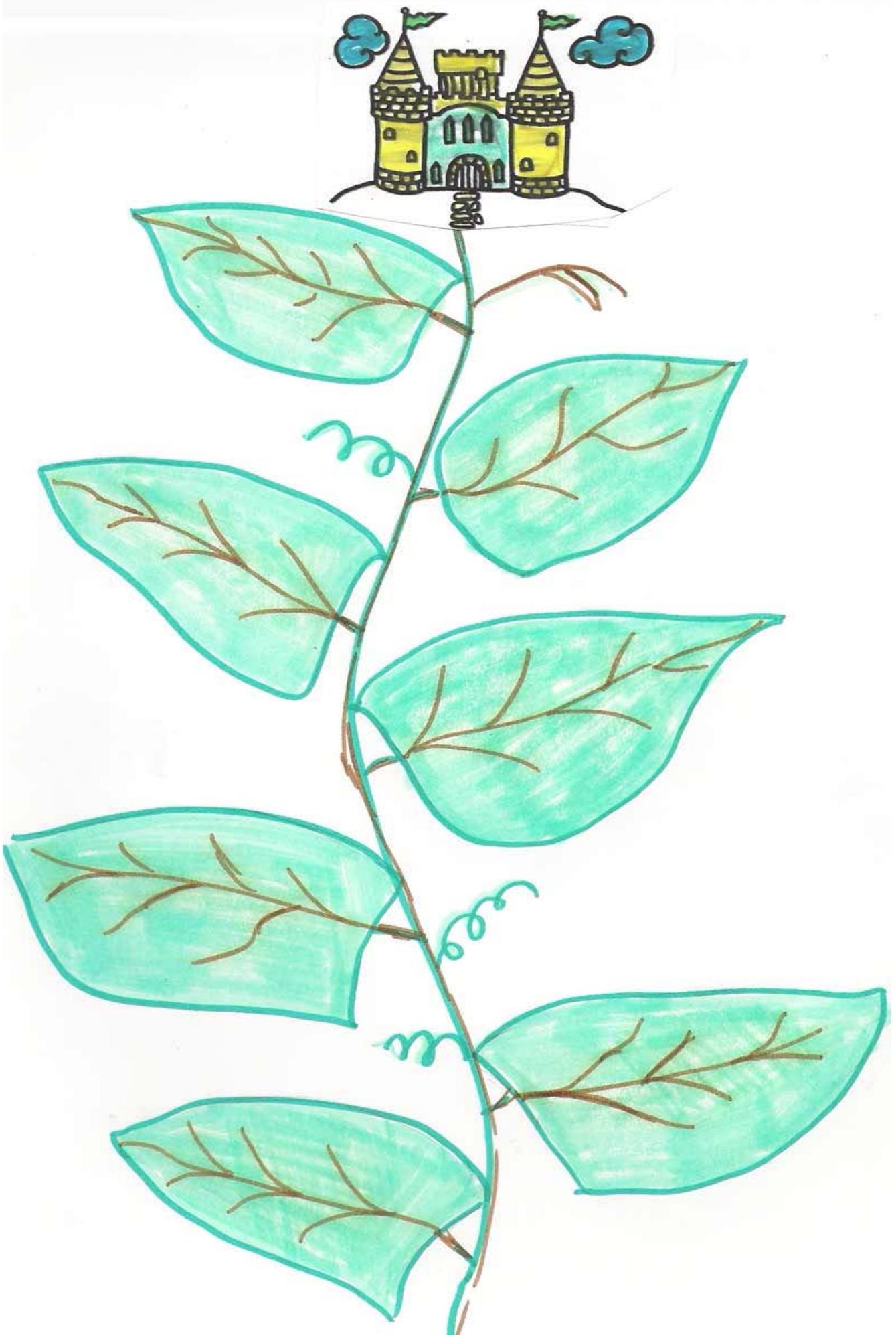
- Comprendre et s'appropriier les règles du groupe,
- Apprendre à coopérer,

Domaine de la découverte du monde :

- Se Repérer dans l'espace,
- Approche des quantités et des nombres.

Domaine du langage au coeur des apprentissages :

- Echanger entre pairs et avec l'adulte,
- Utiliser un langage d'évocation (prévoir qui va gagner, ce qu'il faut faire pour gagner,...),
- Exprimer ses sentiments et verbaliser ce qui est en train de se passer.



But du jeu : Le premier qui atteint le château après avoir sauté de feuille en feuille a gagné !

