

COCCI ' MATH

Vous trouverez dans ce fichier:

- 4 règles de jeu que vous pourrez changer à votre convenance.
- Une planche de jeu pour les PS, en n&b et en couleur.
- Une planche de jeu pour les MS et GS: une remplie et une vierge.
- Des coccinelles à découper, en n&b et en couleur .
- Des tableaux ou des rails pour les joueurs des trois niveaux.

Vous pourrez créer d'autres tableaux suivant votre objectif.

Règle du jeu n°1

♦ **Jeu de dé pour les PS :**

- ♦ Ce jeu se joue avec le dé des chiffres de 1 à 3.
- ♦ Chaque joueur a un tableau et un jeton de couleur.
- ♦ Les coccinelles sont dans une boîte.
- ♦ La planche de jeu est au milieu de la table.

Déroulement du jeu:

1. Le but du jeu est de remplir les cases de son tableau par des coccinelles.
2. Chaque joueur, à son tour, lance le dé .
3. Il avance son jeton de couleur du nombre de cases correspondant au n° du dé.
4. S'il tombe sur une coccinelle, il en prend une et la place sur une des cases de son tableau.

Le gagnant est l'enfant qui a rempli son tableau le premier.

Règle du jeu n°2

♦ **Jeu de dé pour les PS :**

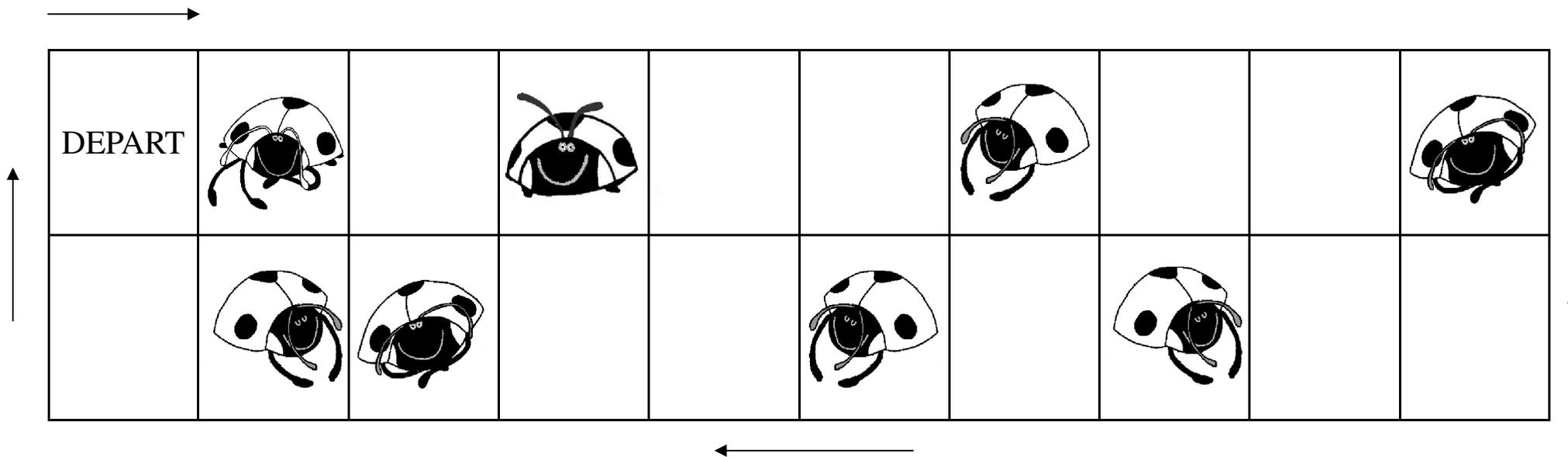
- ♦ Ce jeu se joue avec le dé des constellations de 1 à 3.
- ♦ Chaque joueur a un rail.
- ♦ Les coccinelles sont dans une boîte.
- ♦ La planche de jeu est au milieu de la table.

Déroulement du jeu:

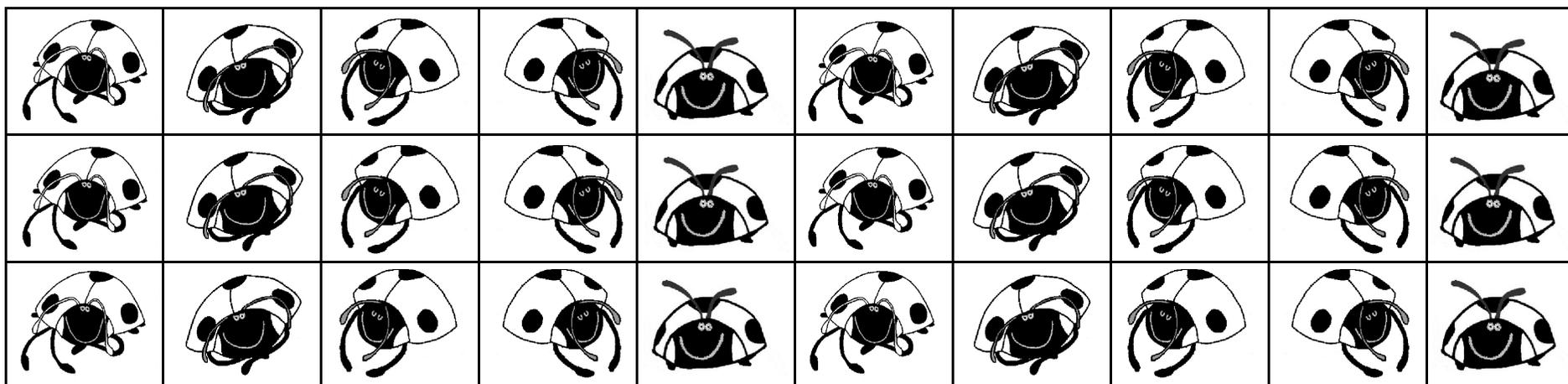
1. Le but du jeu est de remplir les cases de son rail par des coccinelles.
2. Chaque joueur, à son tour, lance le dé .
3. Il avance son jeton de couleur du nombre de cases correspondant au n° du dé.
4. S'il tombe sur une coccinelle, il en prend une et la place sur une case de son rail.

Le gagnant est l'enfant qui a rempli son rail le premier.

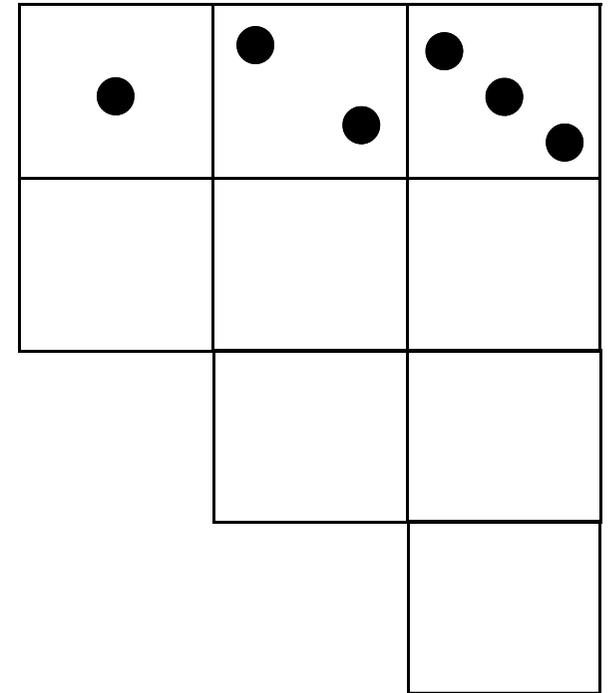
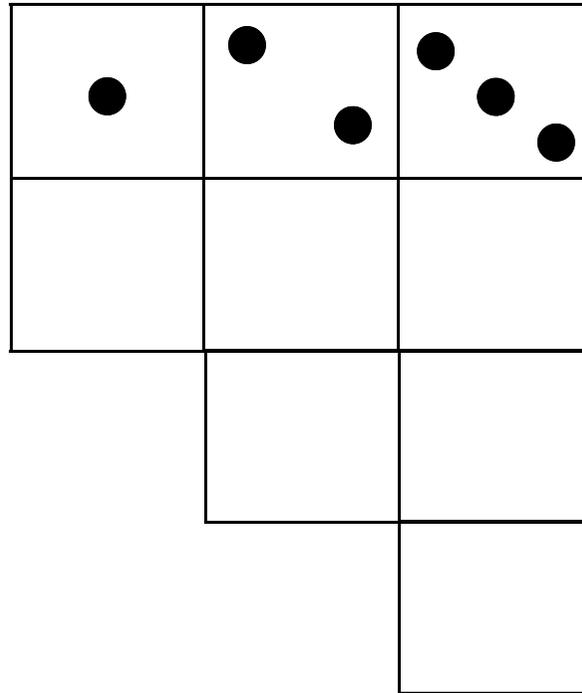
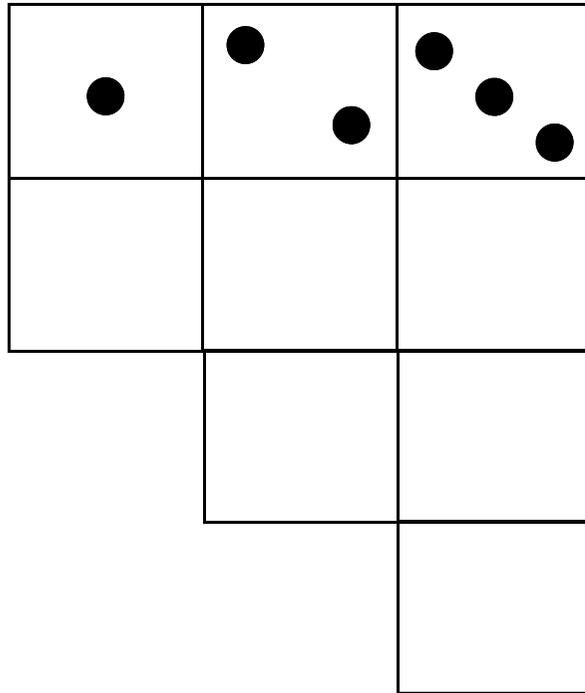
PS/ Planche de jeu.



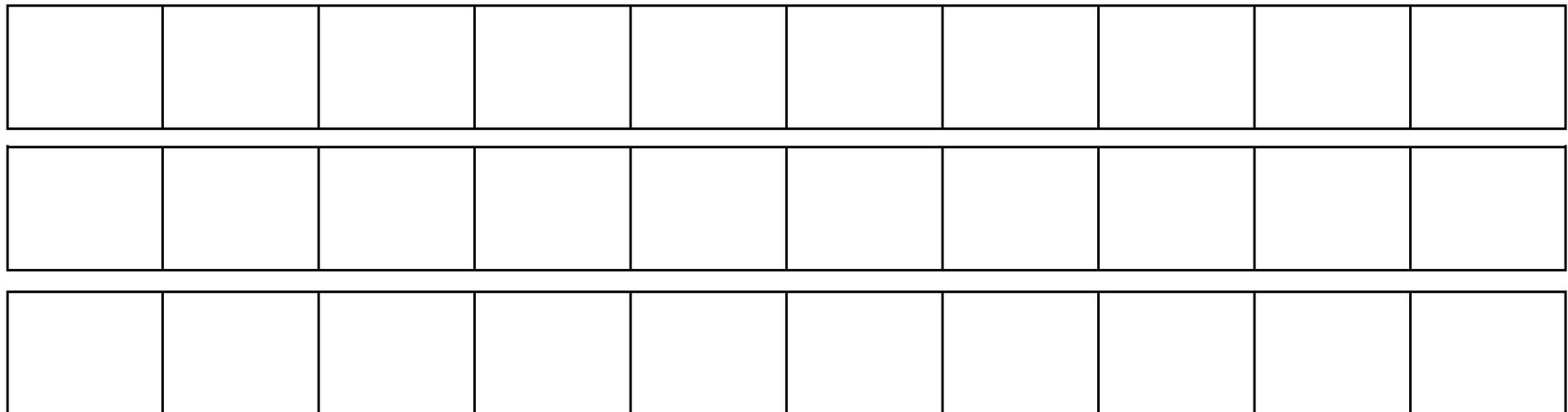
Étiquettes à découper.



PS/ Jeu n°1: Un tableau par élève.



PS/ Jeu n°2: Un rail par élève.



Règle du jeu n°1

- ♦ **Jeu de dé pour les MS:**
- ♦ Ce jeu se joue avec le dé des chiffres ou des constellations de 1 à 6.
- ♦ Chaque joueur a un tableau et un jeton de couleur.
- ♦ Les coccinelles sont dans une boîte.
- ♦ La planche de jeu est au milieu de la table.

Déroulement du jeu:

1. Chaque joueur, à son tour, lance le dé .
2. Il avance son jeton de couleur du nombre de cases correspondant au n° du dé.
3. S'il tombe sur une coccinelle, il en prend une et la place sur une des cases de son tableau.

Le gagnant est l'élève qui a rempli son tableau le premier.

Variante: L'élève doit placer la coccinelle sur la ligne du chiffre correspondant à celui du dé. Si la ligne est complète, il passe son tour.

Règle du jeu n°2

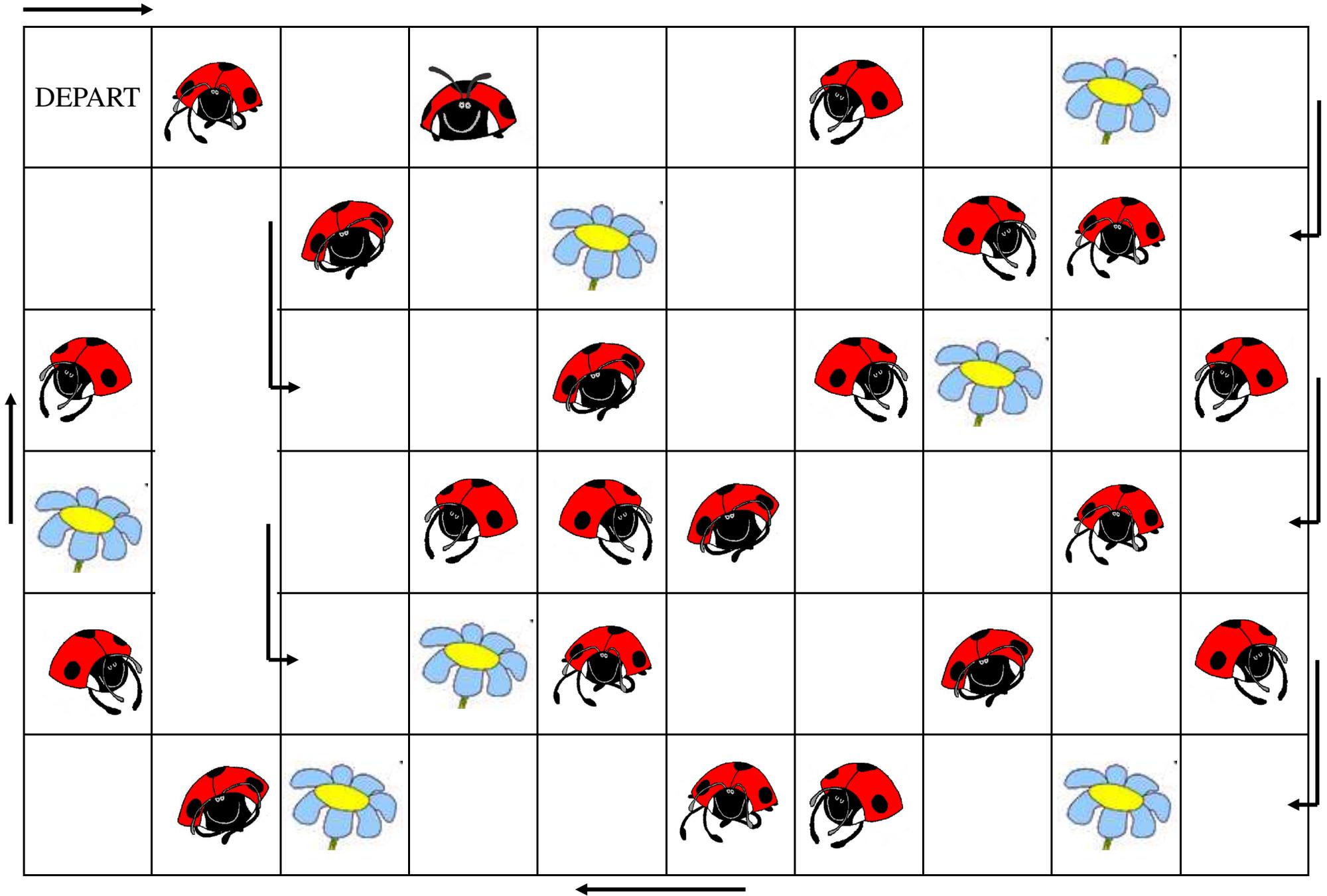
- ♦ **Jeu de dé pour les GS:**
- ♦ Ce jeu se joue avec le dé des chiffres ou des constellations de 1 à 6.
- ♦ Chaque joueur a un tableau et un jeton de couleur.
- ♦ Les coccinelles sont dans une boîte.
- ♦ La planche de jeu est au milieu de la table.

Déroulement du jeu:

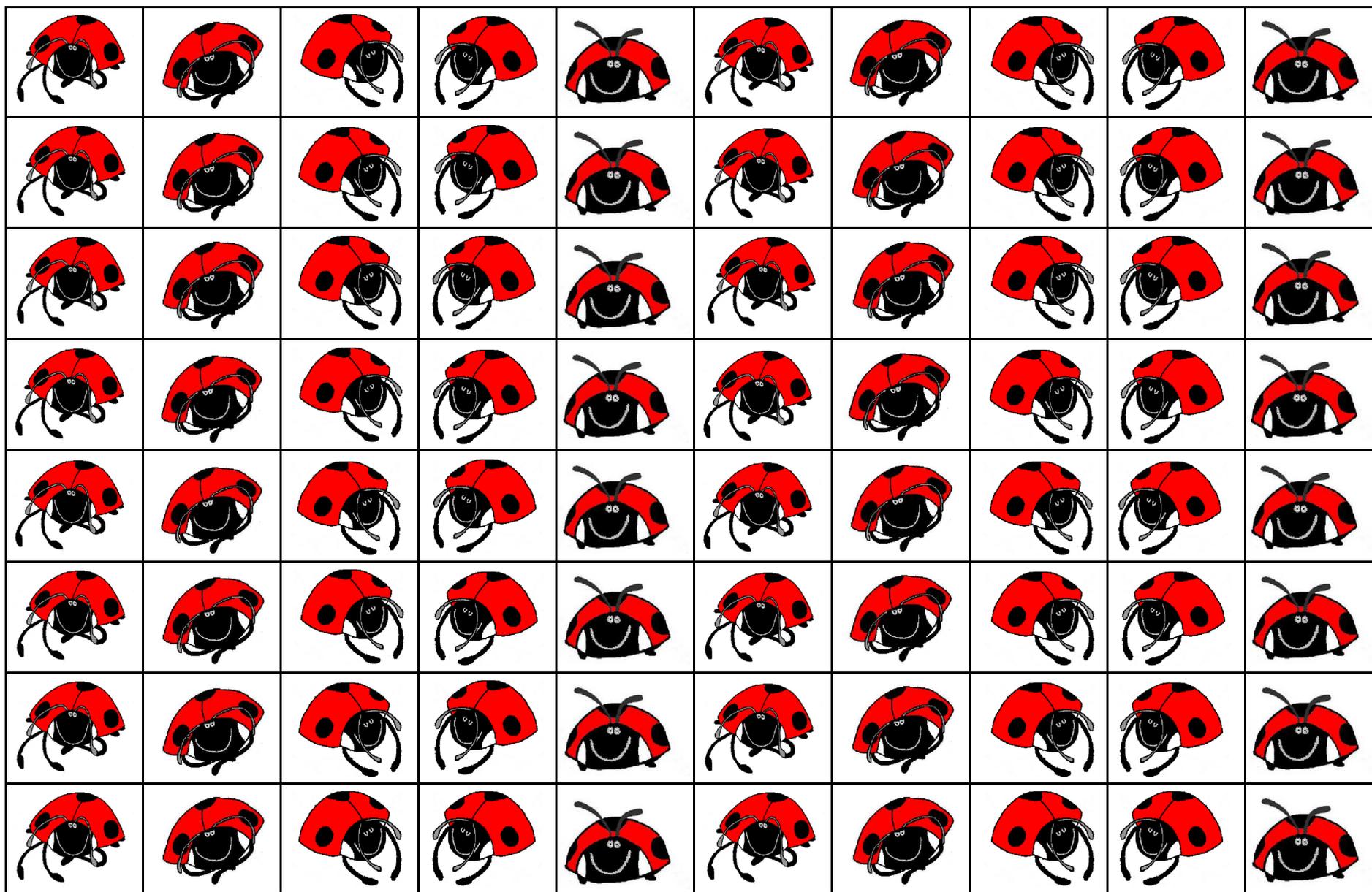
1. Chaque joueur, à son tour, lance le dé .
2. Il avance son jeton de couleur du nombre de cases correspondant au n° du dé.
3. S'il tombe sur une coccinelle, il en prend une et la place sur une case de son tableau.
4. S'il s'arrête sur une fleur, il passe son tour.

Le gagnant est l'élève qui a rempli la ligne de son tableau le premier.

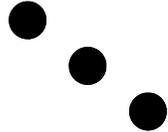
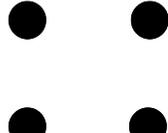
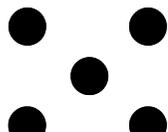
Variante: Au bout d'un tour, chacun doit dire le nombre de coccinelles qu'il a obtenu et trouver qui est en tête.



Étiquettes à découper.



MS/ Un tableau par élève.

1							
2							
3							
4							
5							
6	