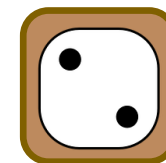
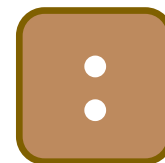
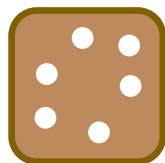
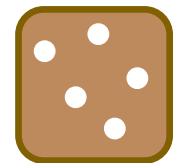
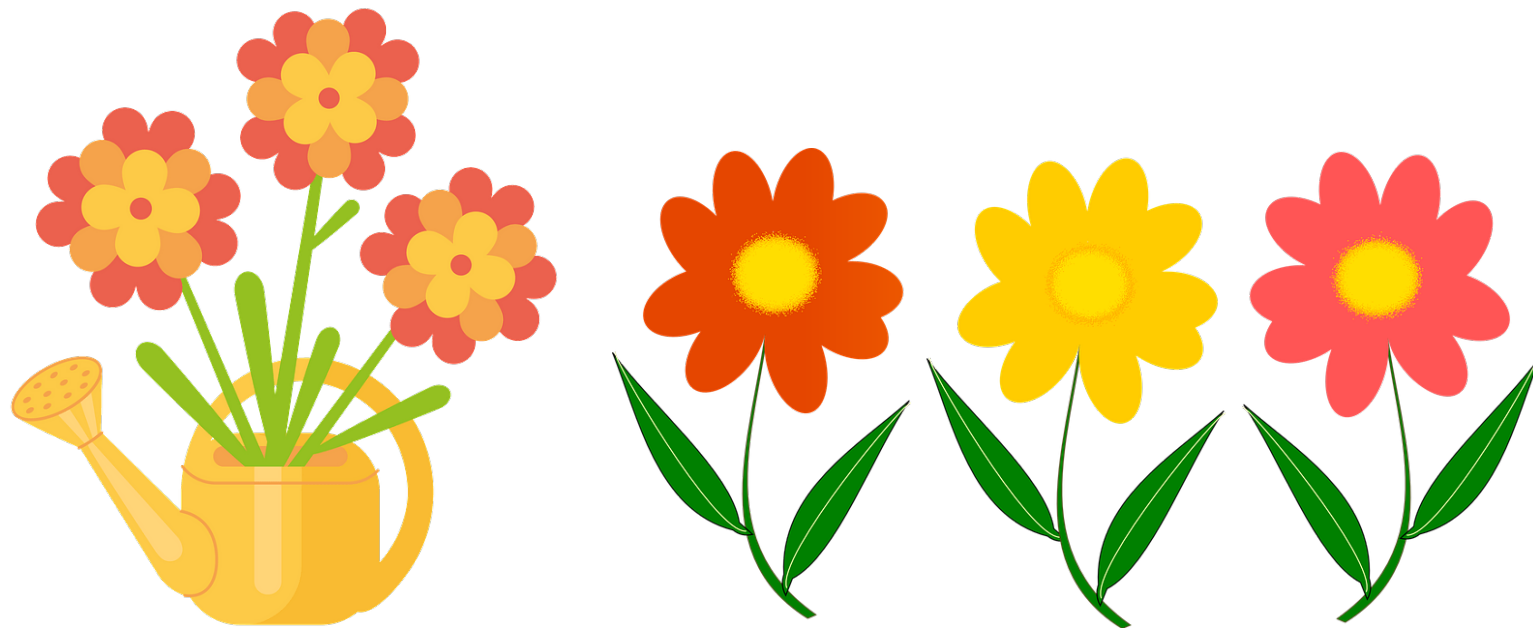
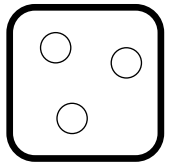
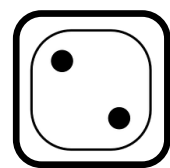
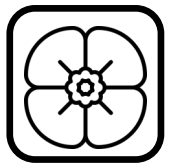
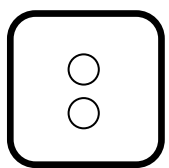
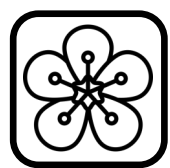
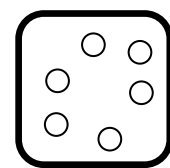
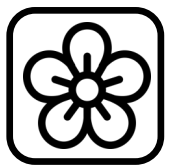
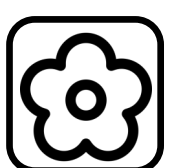
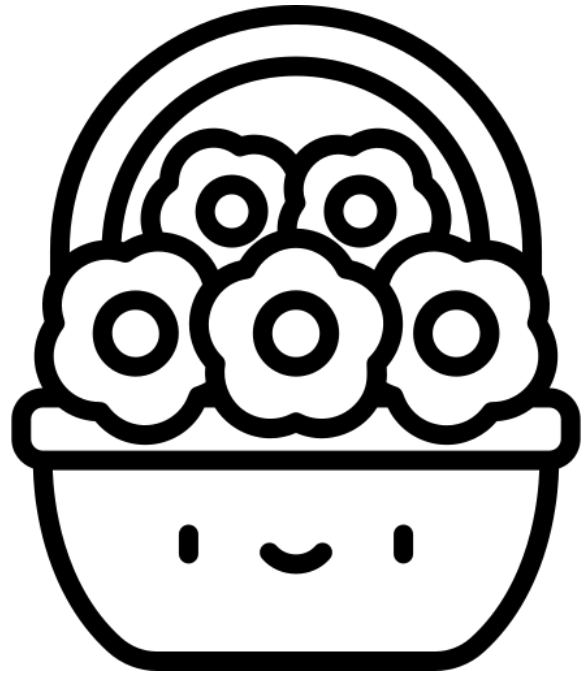
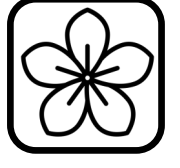
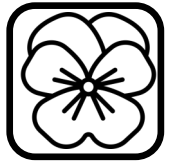


# La course aux Fleurs





LA COURSE AUX FLEURS



# La course aux Fleurs

## Règle du jeu


**Matériel :** le plateau, les cartes de 6 cases, un dé, des pions, des jetons

(On peut remplacer les pions et jetons par des bouchons, cailloux, boutons, petits jouets... ou par de vraies fleurs !)

**But du jeu :** Remplir les 6 cases de sa planche et donc, être tombé sur les 6 quantités différentes.

### **Déroulement et but du jeu :**

Tout le monde démarre sur la case départ. On tire le dé chacun son tour et avance le pion en fonction du nombre obtenu. On peut choisir de démarrer par la droite ou par le bas de la case départ pour ne pas se croiser.

Tu dois ensuite poser un jeton sur la quantité sur laquelle tu es tombé. (ex :  : pose un jeton sur ta case 2)

Case fleur : Pose un jeton sur la case de ton choix.

Case escargot : il mange une fleur. Enlève un jeton.

**Le premier à remplir sa planche à gagné!**

### **Objectifs:**

Travailler les différents représentations des quantités de 1 à 6

Suivre des règles

Jouer chacun son tour

## Variante pour les plus à l'aise avec les nombres (ou pour jouer seul) :

**Matériel :** le plateau, la grille de 9 cases, des jetons en grande quantité

(pour les plus chanceux, proposer de faire de vrais bouquets avec de vraies fleurs, comme des marguerites ou des pissenlits).

**But du jeu :** composer dans chaque case un « bouquet » avec le nombre de fleurs demandées.

Pour aider : Dessiner des points dans les cases pour poser les « fleurs » par-dessus et savoir combien il en manque.

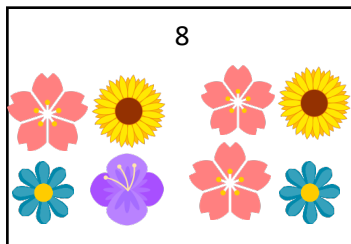
**Déroulement :** Quand tu t'arrêtes sur une quantité, tu dois prendre le nombre de jeton demandé et t'en servir pour créer des bouquets dans les cases de ta grille.

Attention, tes bouquets doivent contenir exactement le nombre de fleurs demandées : pas plus, pas moins ! Si tu te trompes, tu dois défaire le bouquet et enlever tous les jetons de la case.

Case fleur : Tu peux prendre le nombre de jetons qu'il te manque pour compléter la case de ton choix.

Case escargot : il mange une fleur. Enlève un jeton.


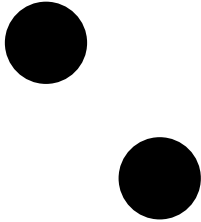
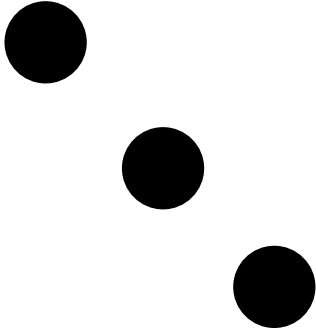
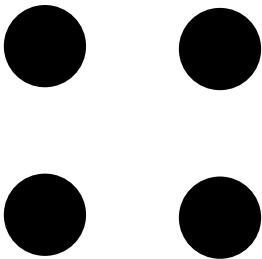
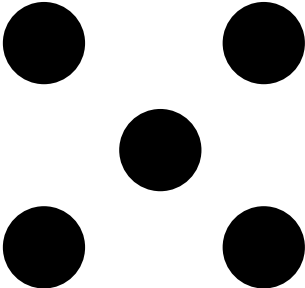
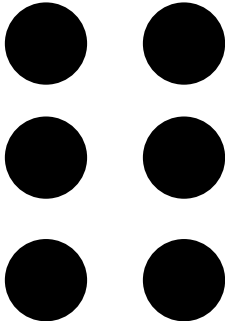
Ex : dans la case 8, tu dois poser 8 jetons.




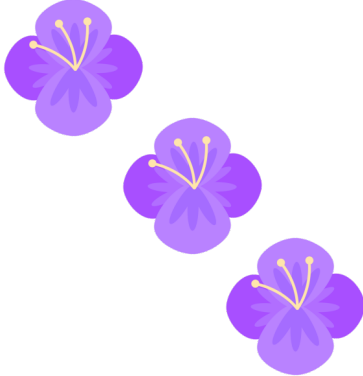
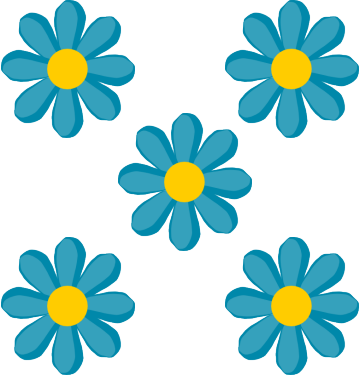
La course aux Fleurs

1	2	3
4	5	6

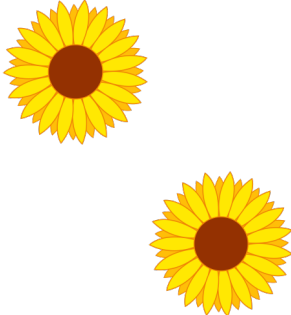

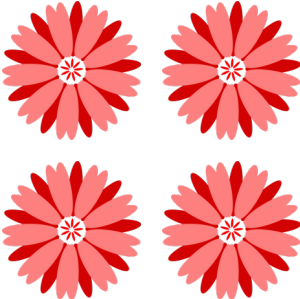
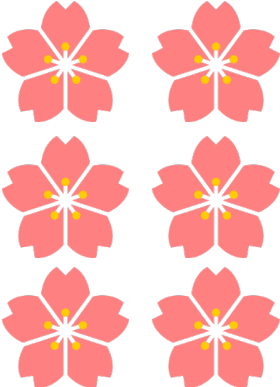
La course aux Fleurs

La course aux Fleurs

	2	
4		6

La course aux Fleurs

1		
	5	

La course aux Fleurs

2	3	4
5	6	7
8	9	10