

les marins pêcheurs

Matériel :

- 1 plateau de jeu « les marins pêcheurs»
- 2 dés : ◇ constellations de 1 à 6 qui sert à avancer sur la piste
◇ poissons de 1 à 6 qui sert à prendre ou ôter des poissons
(à noter que l'on peut utiliser des dés bridés de 1 à 3 ou 4 selon les besoins)
- 4 pions marins pêcheurs
- 4 filets avec la silhouette des poissons
- 80 poissons environ

Niveau : MS - GS de 2 à 4 joueurs

déroulement:

Poser les marins pêcheurs au départ sur la case bleue.

Placer tous les poissons sur le plateau de jeu, dans la mer .

Montrer aux élèves le sens de rotation sur la piste du plateau de jeu

Chaque joueur possède un filet.

On lance le dé « constellations » et on avance sur les cases selon le résultat du lancer de dé.

Si on tombe sur une case « blanche »: il ne se passe rien et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Si on tombe sur une case « poisson »: on lance le dé « poisson » et on prend dans la mer le nombre de poisson indiqué sur le dé. On place alors dans son filet, les poissons pris dans la mer.

Si on tombe sur une case « goéland »: on lance le dé « poisson » et on enlève du filet le nombre de poisson indiqué sur le dé et on les replace dans la mer.

à noter qu'on peut faire plusieurs tours de piste (en passant dans la case bleue) avant de terminer le jeu

Le premier joueur qui a rempli son filet de poissons a gagné et la partie est terminée.