

Règle du jeu

A partir de 3 ans

Matériel

Un dé avec les chiffres de 1 à 6.

Les 6 pièces du puzzle pour chaque joueur et un plan de jeu représentant le poisson.

Organisation

Atelier dirigé de 4 à 6 élèves. Autant d'élèves que de puzzles.

6 puzzles différents.

JEU 1

Il s'agit de reconstituer le saumon, l'alose, le mulot, la lamproie, la truite ou l'anguille.

Chaque joueur place son plan de jeu devant lui.

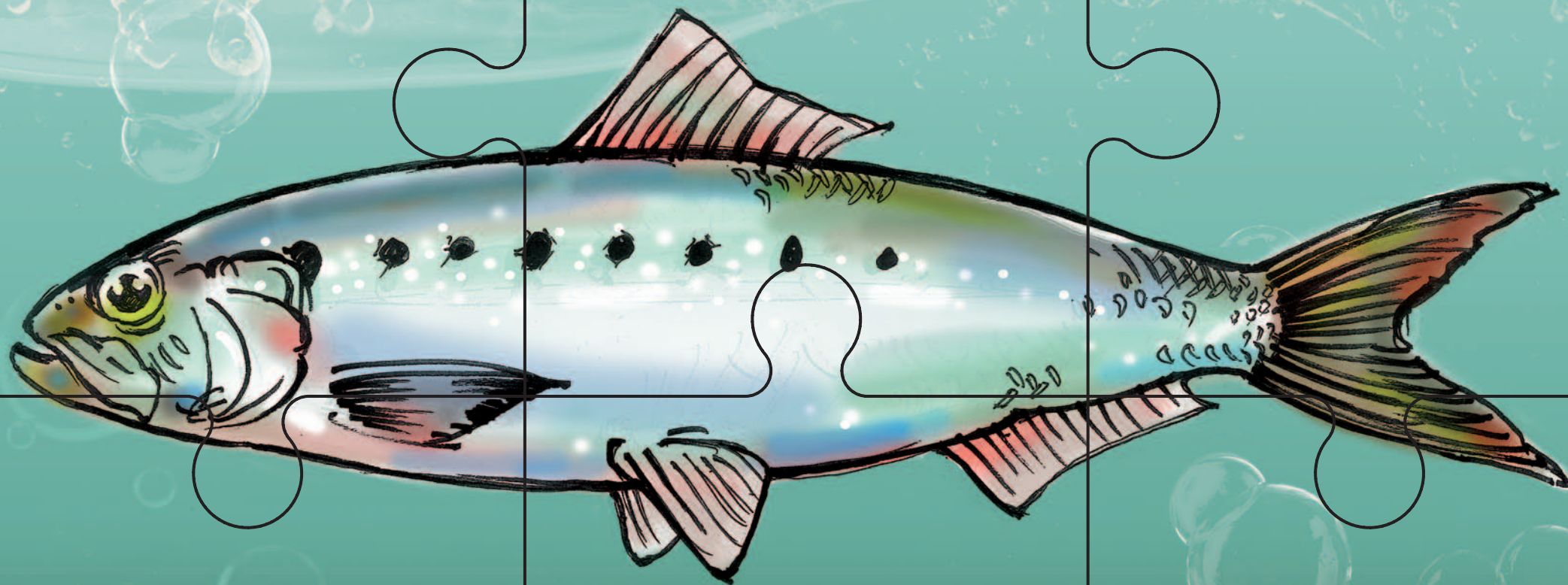
Lancer le dé, dire sa valeur et prendre la pièce du puzzle qui correspond au nombre indiqué par le dé. Si la pièce est déjà placée sur le puzzle, passer son tour.

JEU 2

Il s'agit de retourner toutes ses pièces de puzzle du côté non visible. Les pièces sont mélangées et disposées devant chaque joueur du côté des écritures chiffrées.

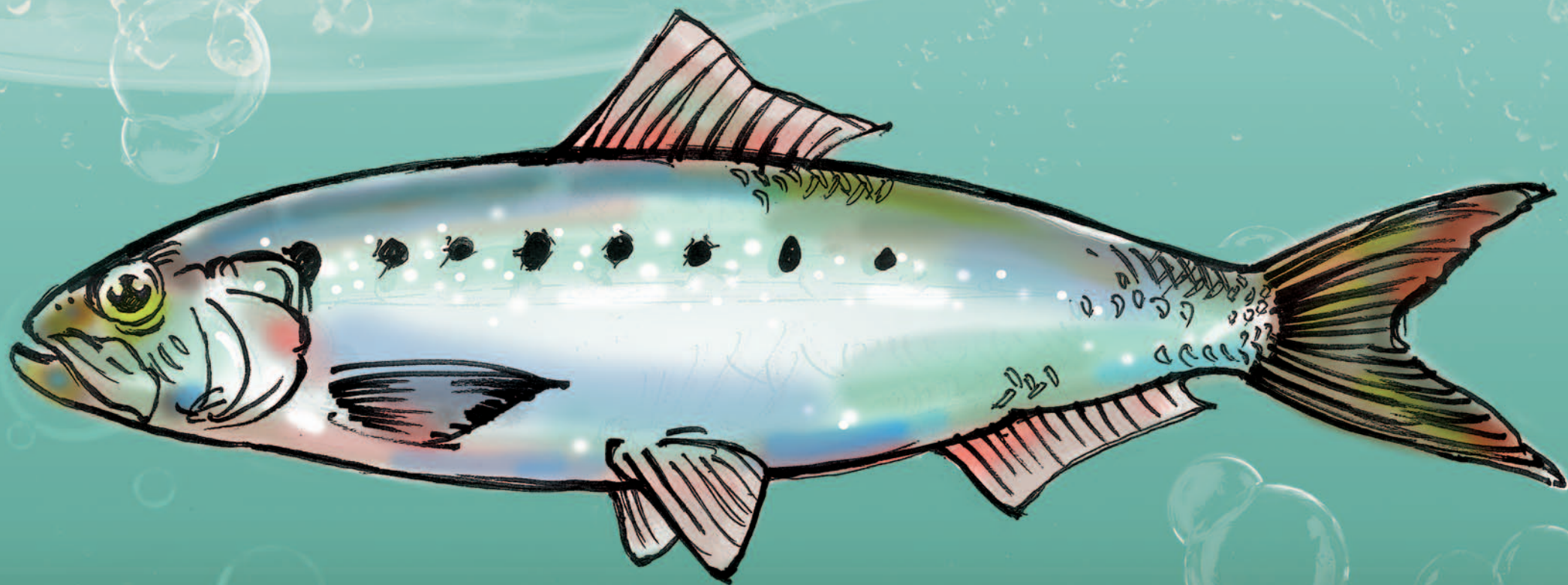
Lancer le dé, dire sa valeur et prendre la pièce du puzzle qui correspond au nombre indiqué par le dé.

Retourner la pièce pour valider. Si c'est la même valeur que celle qui est indiquée par le dé qui apparaît, laisser la pièce retournée face poisson visible. Sinon, remettre la pièce côté écriture chiffrée.



ALOSE FEINTE

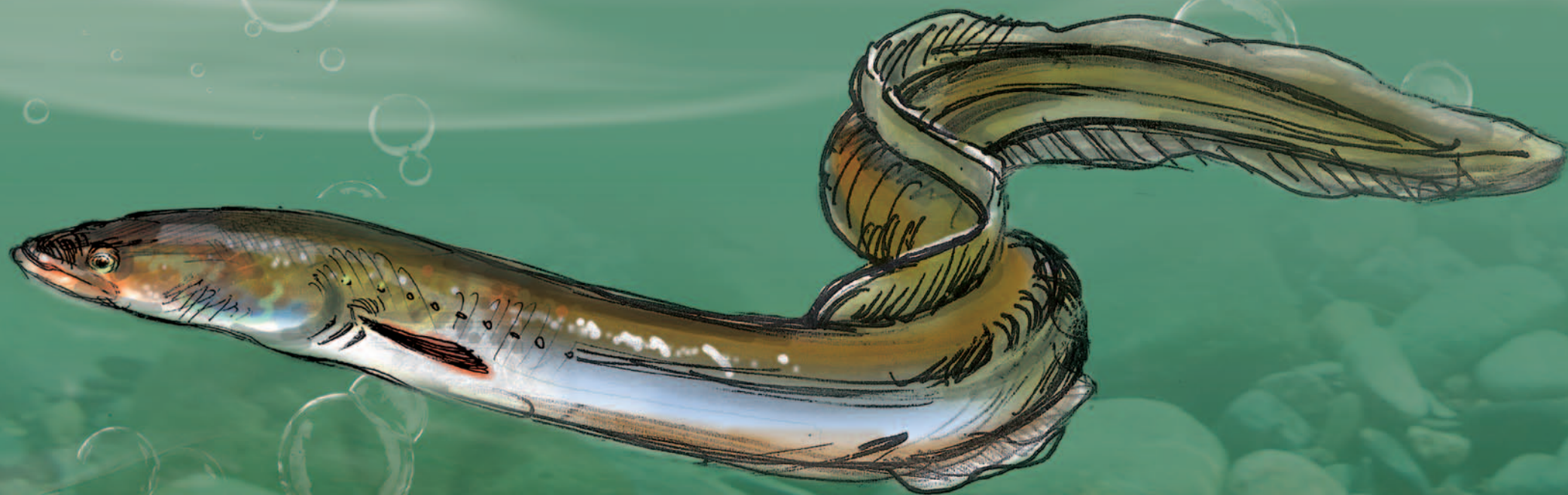




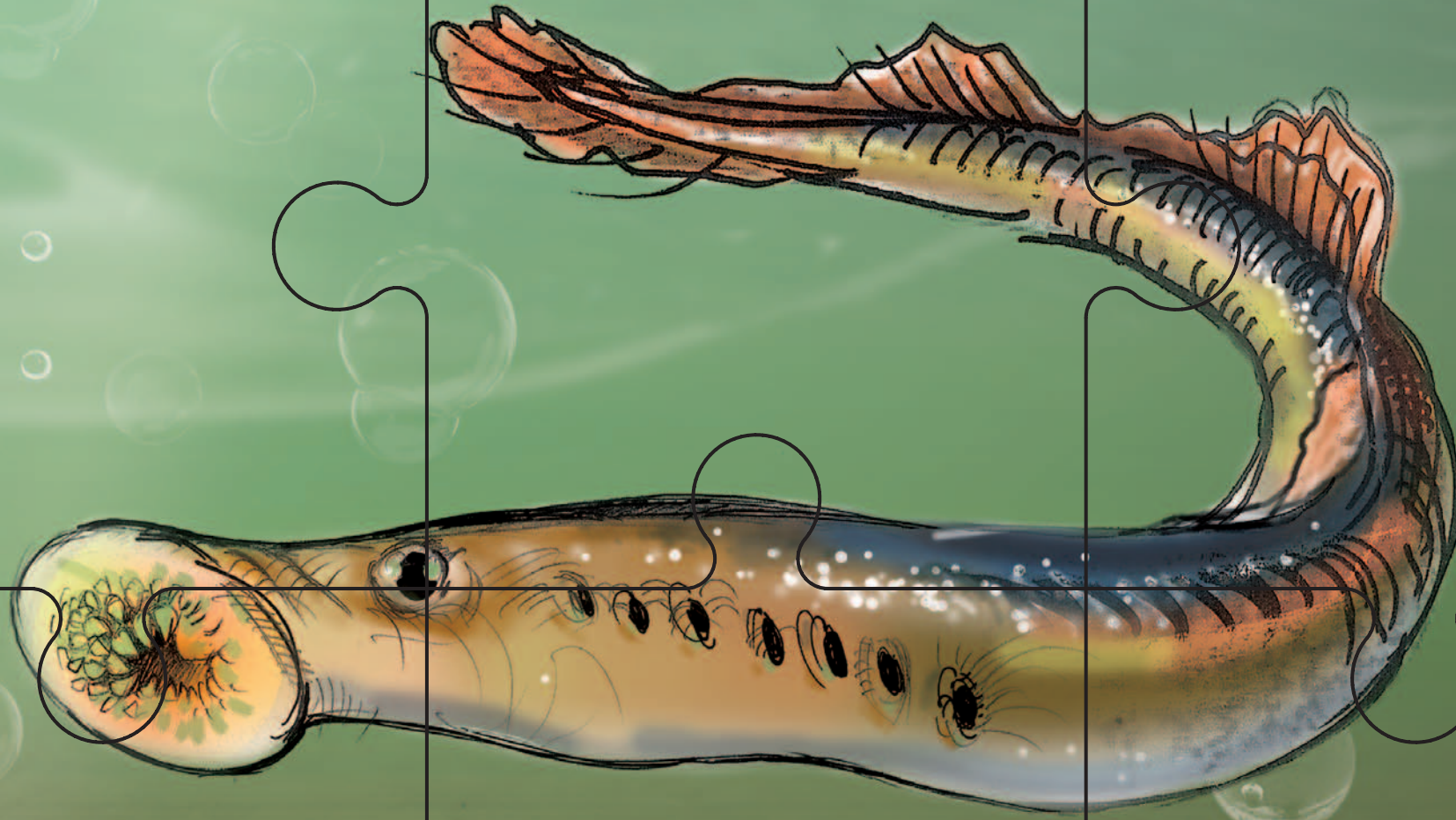
ALOSE FEINTE



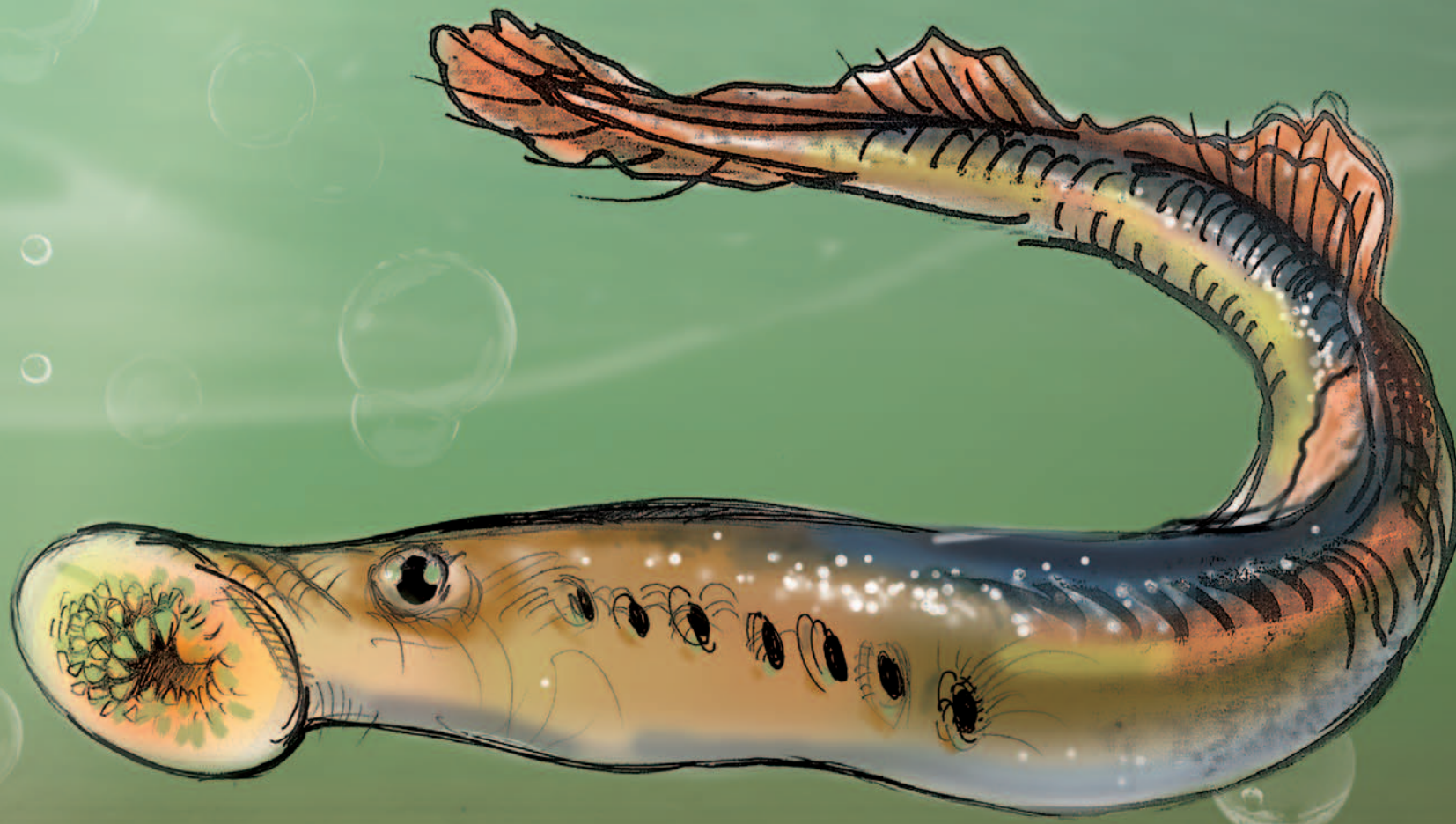
ANGUILLE



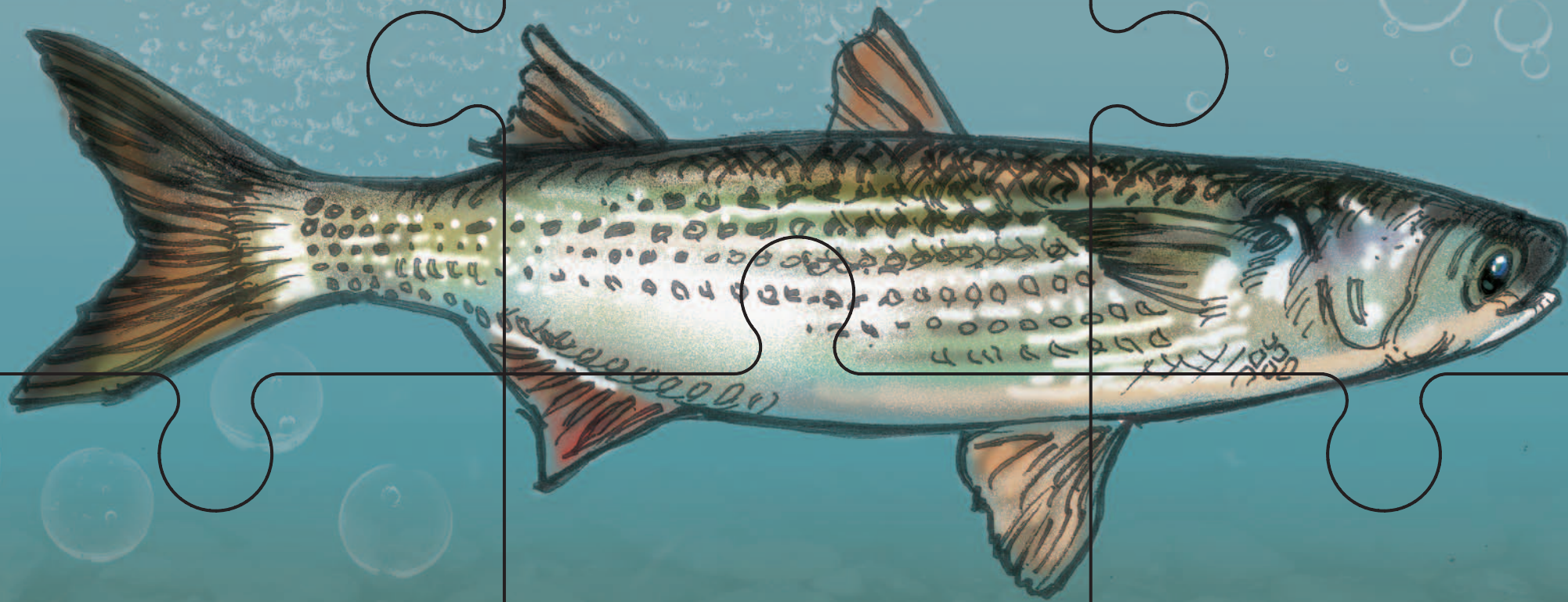
ANGUILLE



LAMPROIE



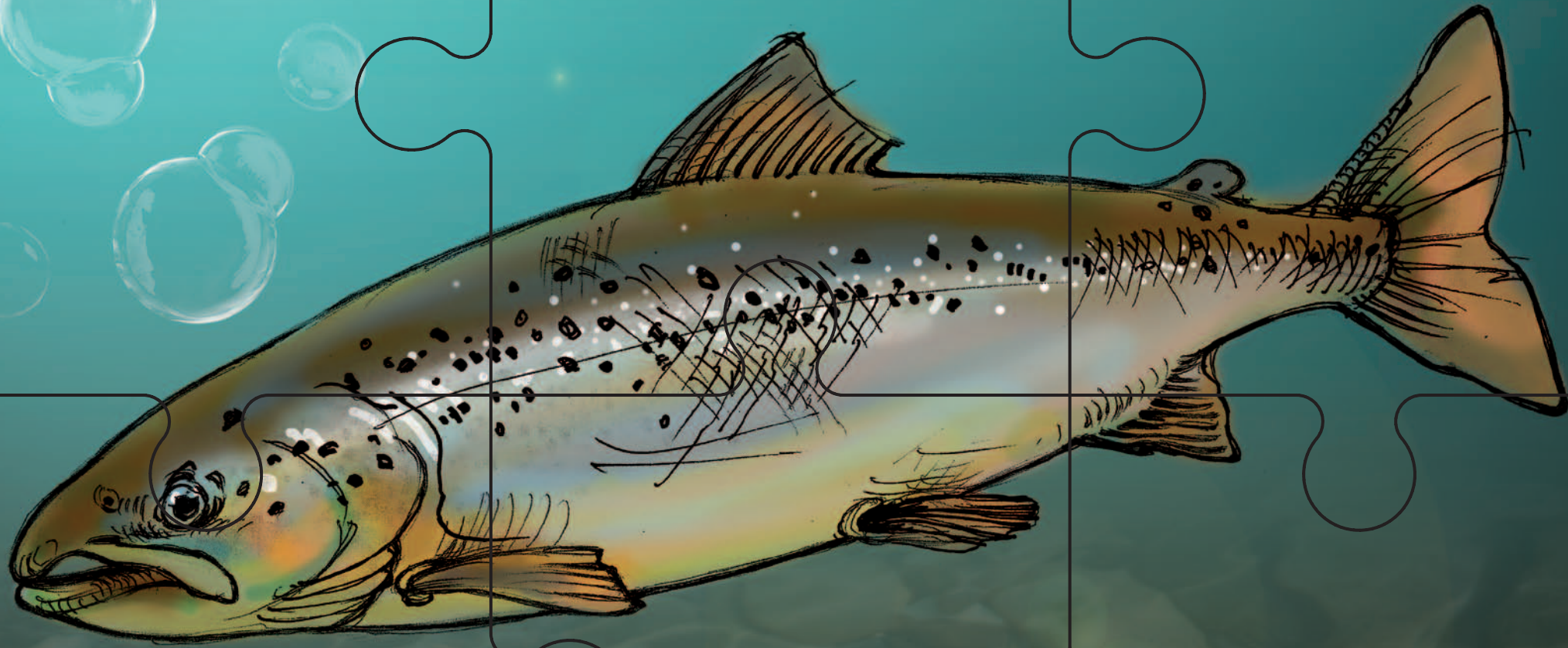
LAMPROIE



MULET



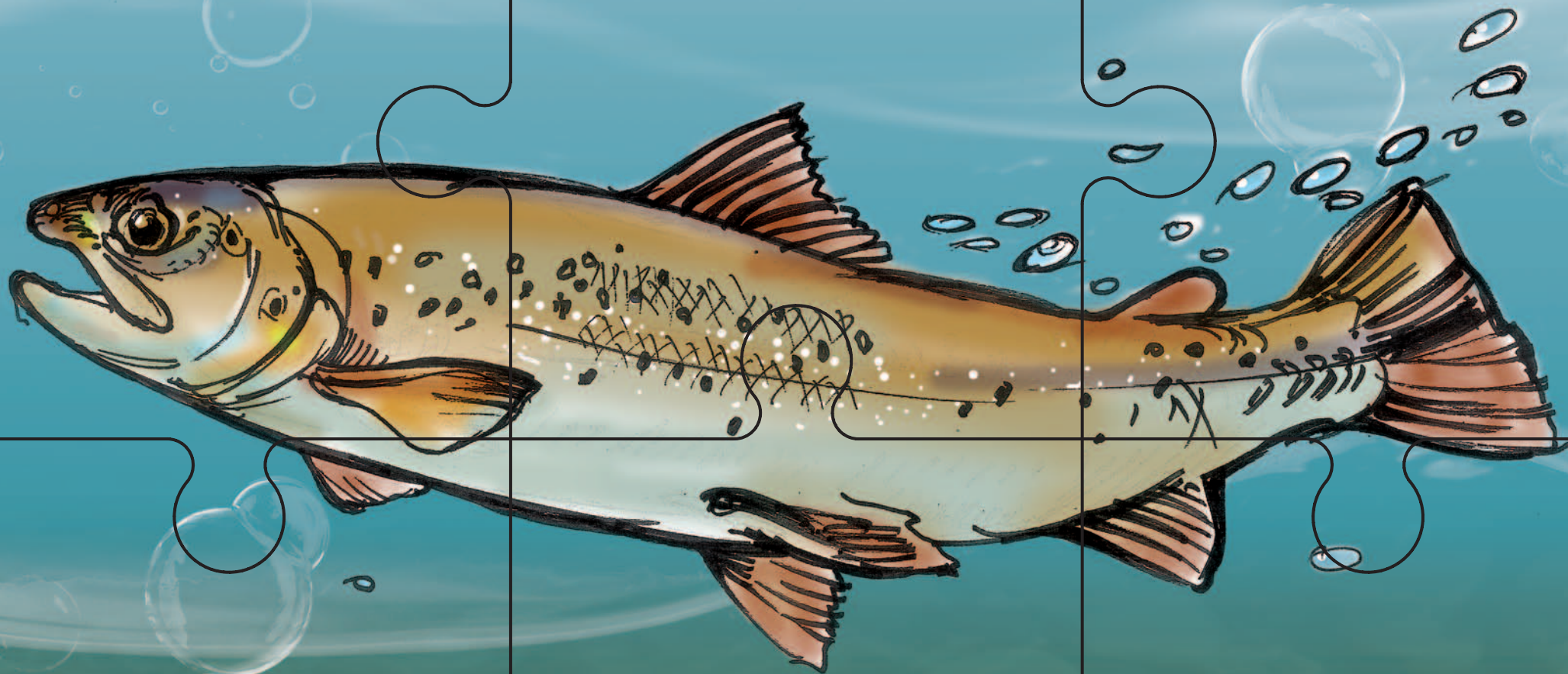
MULET



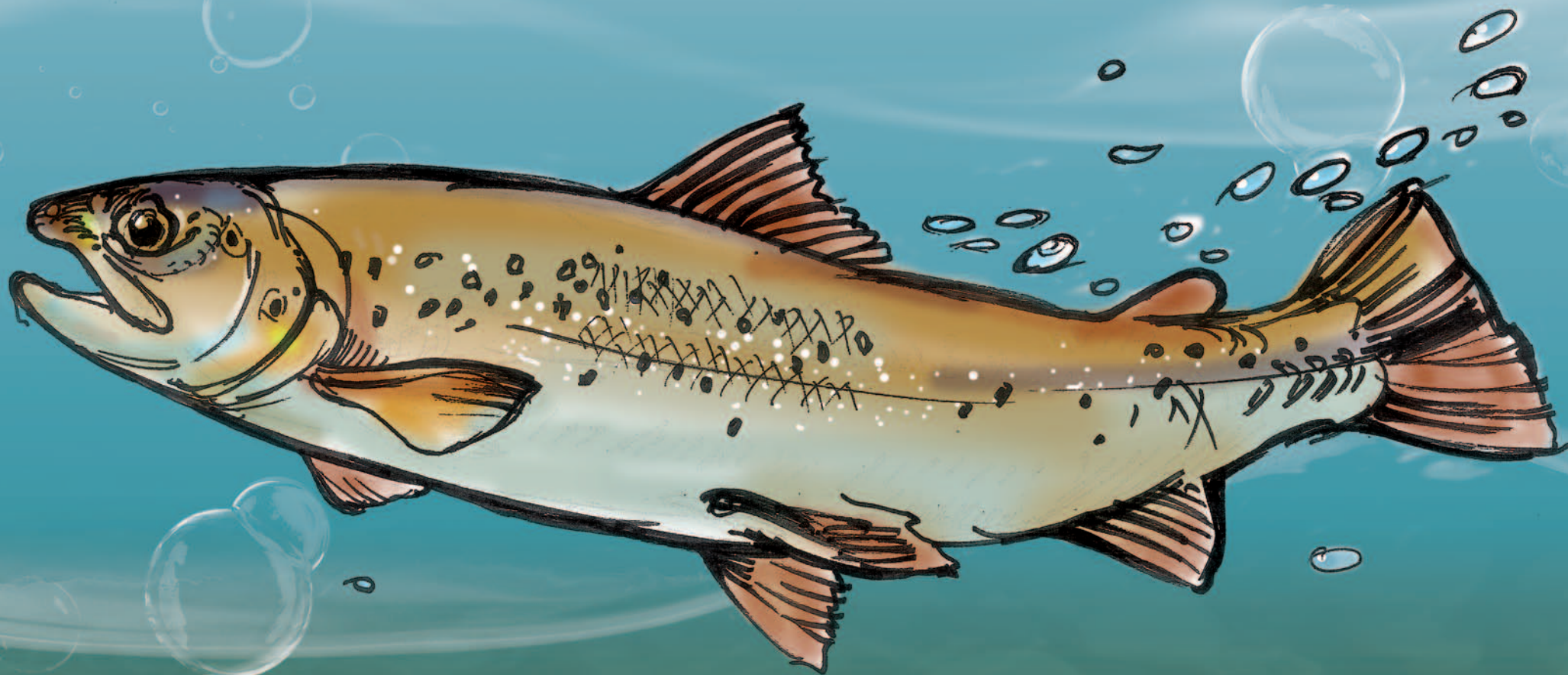
SAUMON



SAUMON



TRUITE DE MER



TRUITE DE MER

3

2

1

6

5

4