

Plouf dans l'eau !

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu « Plouf dans l'eau ! » (**matériel page 144**).
- 20 jetons découpés dans de la cartoline, une face verte et une face grise, numérotés de 1 à 20. Le côté vert représente un nénuphar et le côté gris une pierre.
- Un petit personnage à déplacer sur la piste.

NOMBRE DE JOUEURS

4 enfants placés face au plateau de jeu.

PRÉPARATION DU JEU

L'enseignant place un jeton sur chaque case du plateau. Il place 15 jetons sur la face grise qui représente une pierre de la rivière et 5 jetons sur la face verte qui représente un nénuphar. Ces 5 nénuphars sont répartis sur l'ensemble de la bande numérique. Le personnage est sur la case départ.

BUT DU JEU

Réciter la comptine numérique sans dire les nombres où se trouvent un nénuphar.

Avant de jouer, l'enseignant propose une évaluation initiale pour connaître les compétences des élèves dans le domaine de l'écriture des nombres (**document élève page 145**). Cette évaluation sera proposée à nouveau en fin de période pour mesurer les progrès des élèves.

- Écrire les nombres dans l'ordre. S'arrêter quand on ne sait plus.

RÈGLE DU JEU

- Un joueur déplace le personnage, les autres observent. Quand le personnage passe par une pierre, il faut dire le nombre à voix haute. Quand il passe sur un nénuphar, il faut dire le nombre « dans sa tête ».
- Si le joueur se trompe, les autres disent : « Plouf ! Dans l'eau ! »
- Si le joueur réussit, il gagne un point.
- Pour chaque joueur, on change les couleurs de certaines cases.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Lexique** Prépositions et adverbes indiquant le temps ou l'espace (avant, après).
- **Syntaxe** Utiliser des phrases complexes (prépositions).