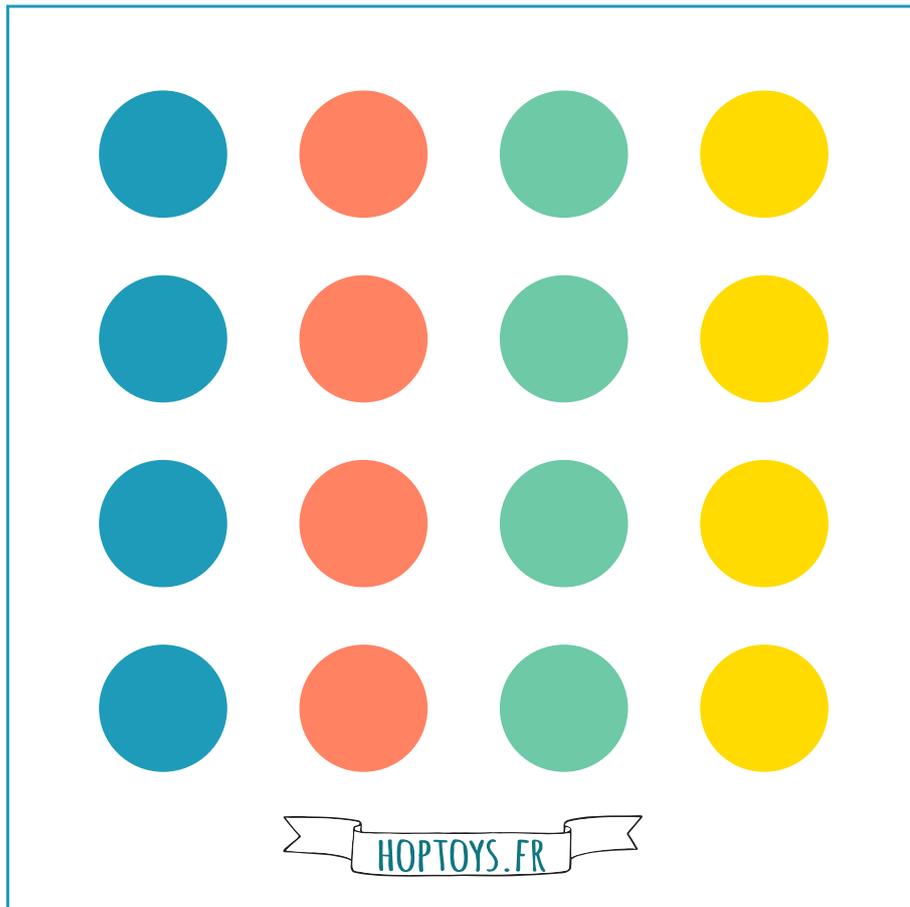


LE JEU DES DOIGTS

La plateau de jeu



Pour 2 joueurs, il est conseillé d'avoir un arbitre en plus pour tourner la roulette. Peut aussi se jouer seul.

Préparation

Imprimer sur du bristol et découper : le plateau de jeu, la roulette et la flèche.

Attacher la flèche à l'aide d'une attache parisienne.

Règle du jeu

Chaque joueur se place en face l'un de l'autre.

A tour de rôle, l'un des joueurs tourne la roulette et annonce à voix haute le doigt et la couleur désignés par la roulette.

Par ex : «pouce ; vert»

Chacun leur tour, les 2 joueurs placent le doigt désigné sur la couleur indiquée sur le plateau de jeu.

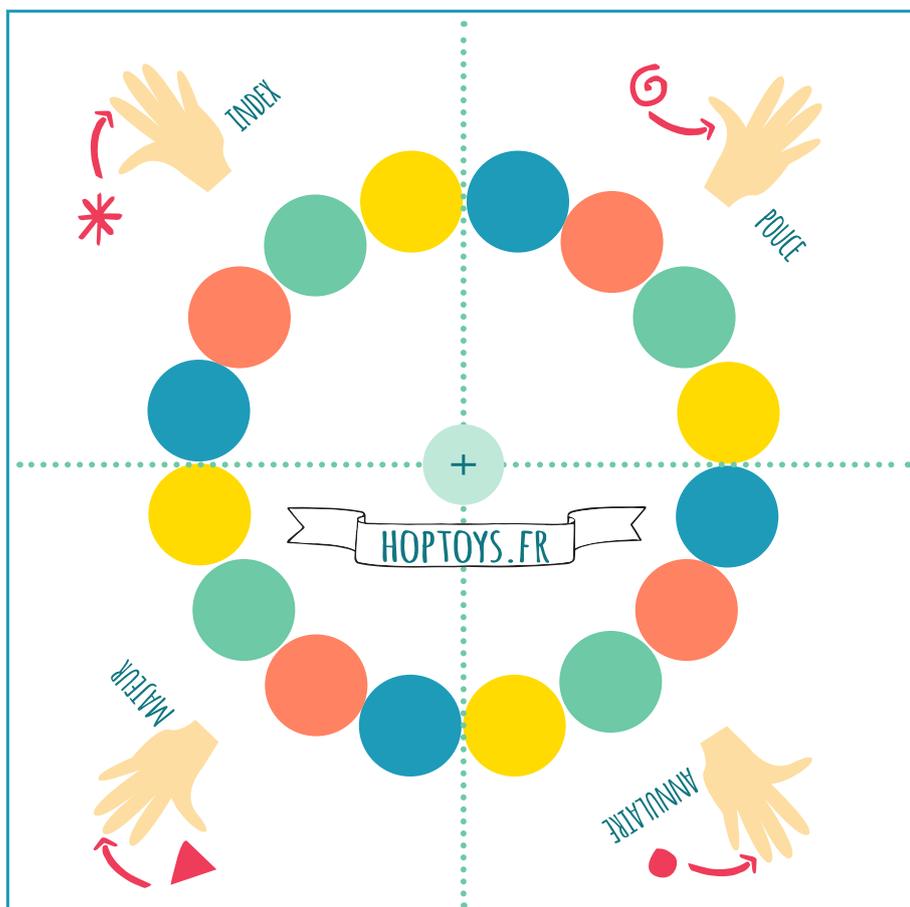
De nouveau, (avec son autre main) un des joueurs tourne la roulette et les 2 joueurs placent leur doigt en suivant les consignes. Attention, il ne faut surtout pas lever les doigts déjà en place !

Le premier des deux joueurs qui décolle un des doigts a perdu.

Ce jeu peut se jouer sans roulette. A la place, un des joueurs annonce un doigt au hasard et l'autre une couleur au hasard.

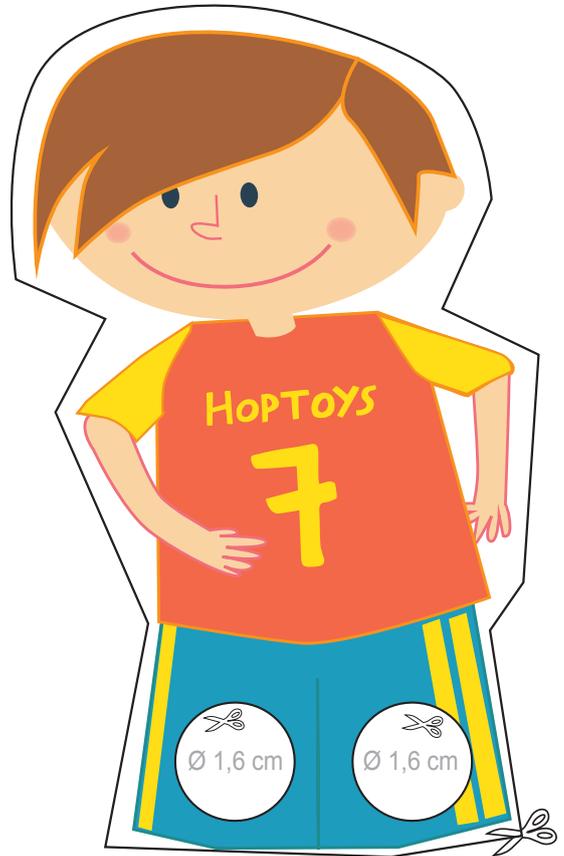
Astuce : Nous vous conseillons de dessiner un symbole sur chaque doigt pour faciliter la reconnaissance du doigt. (voir les symboles suggérés sur la roulette).

La roulette



MARIONNETTES À DOIGTS À DÉCOUPER

Version enfant



Imprimer sur du papier bristol et découper chaque joueur.

Imprimer le terrain de football (pages suivantes) et rassembler les 2 parties du terrain.

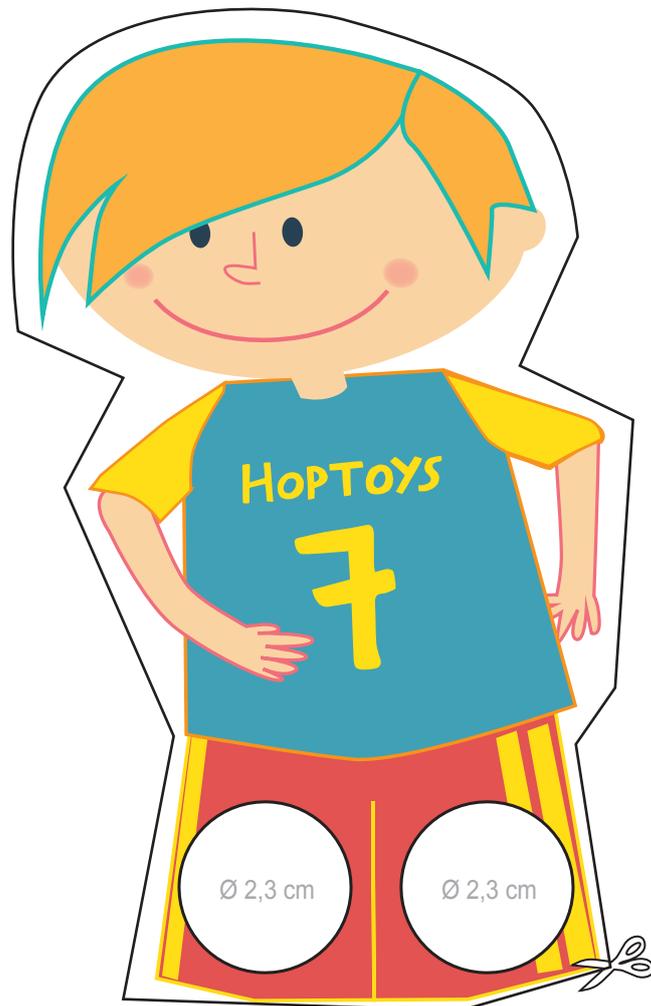
Prendre un pompon ou une boulette de papier et commencer la partie de football !

HOPTOYS.FR



MARIONNETTES À DOIGTS À DÉCOUPER

Version adulte



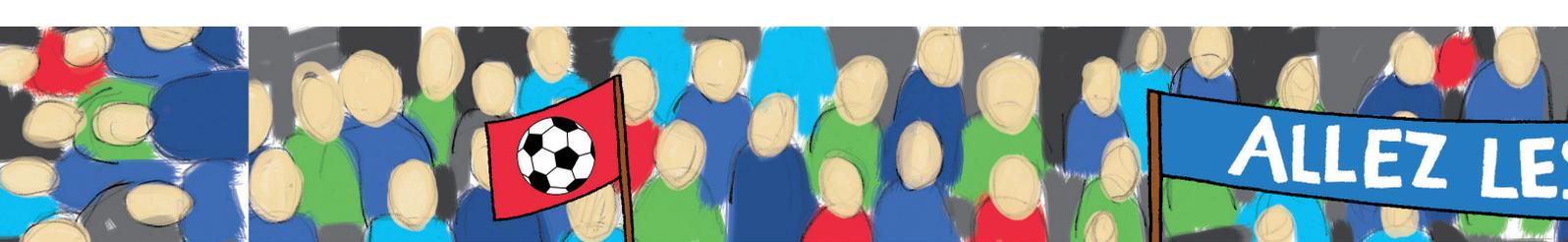
Imprimer sur du papier bristol et découper chaque joueur.

Imprimer le terrain de football (pages suivantes) et rassembler les 2 parties du terrain.

Prendre un pompon ou une boulette de papier et commencer la partie de football !

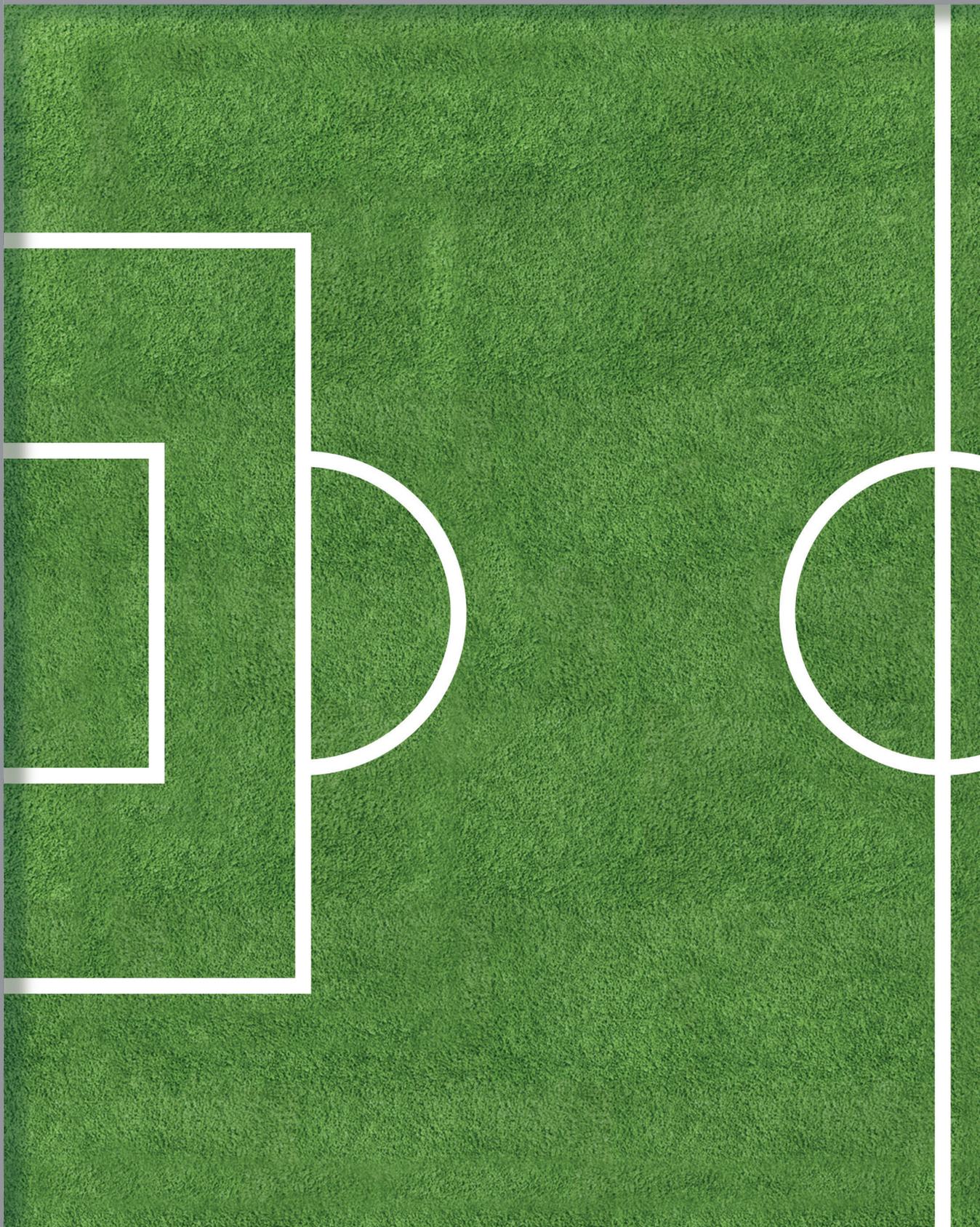
HOPTOYS.FR





ALLEZ LES

VIVE LE FOOT!

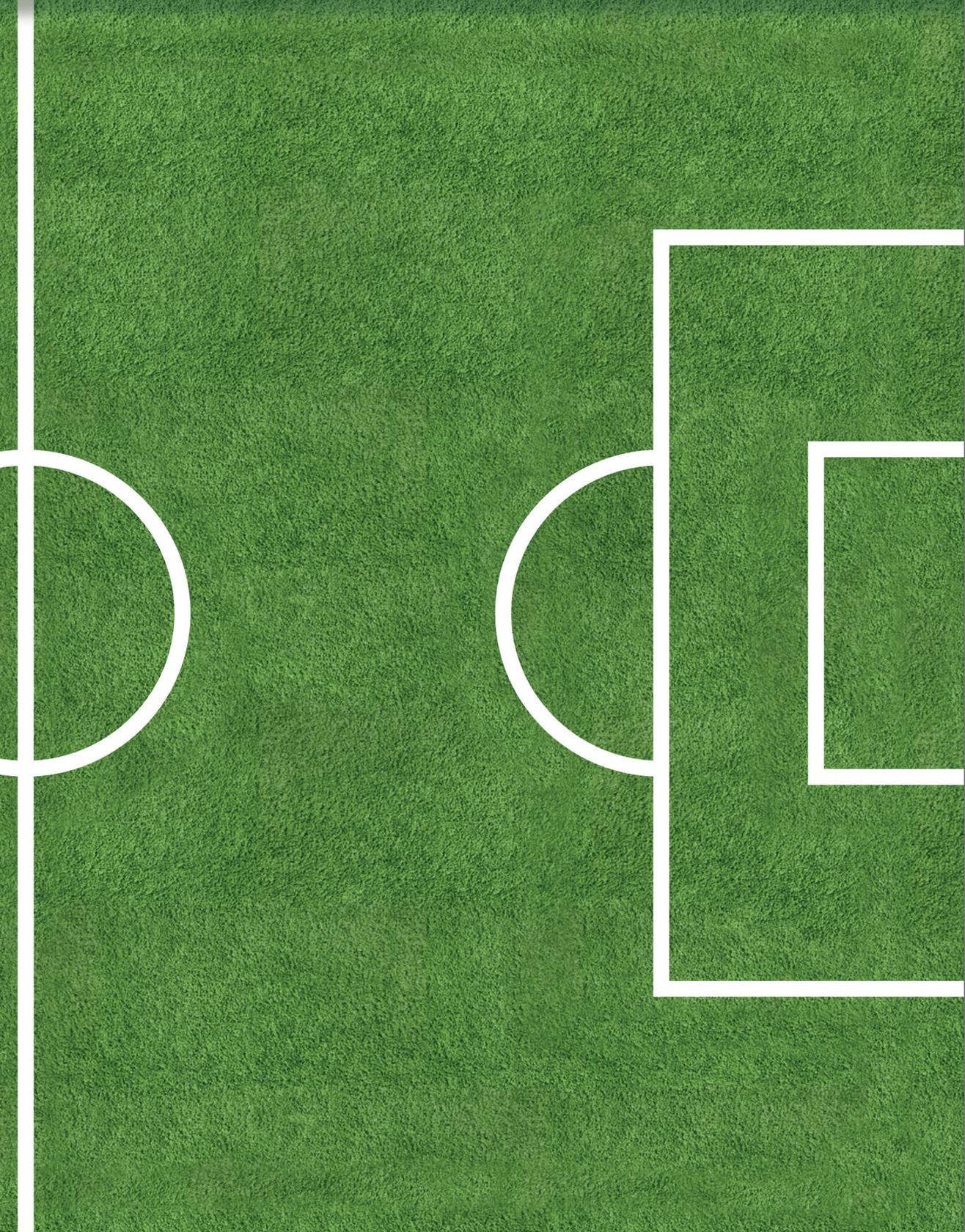


BUTI

HOPTOYS.FR

LES BLEUS!

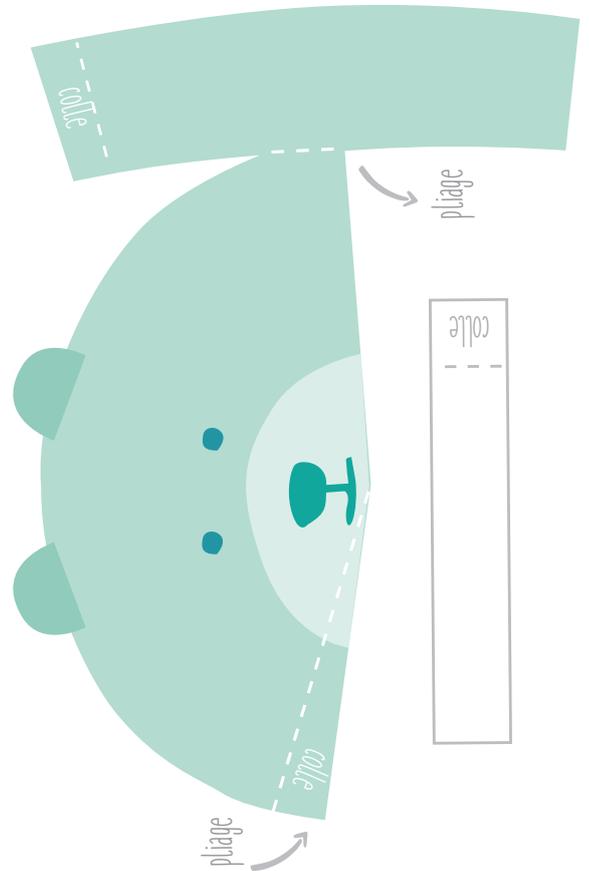
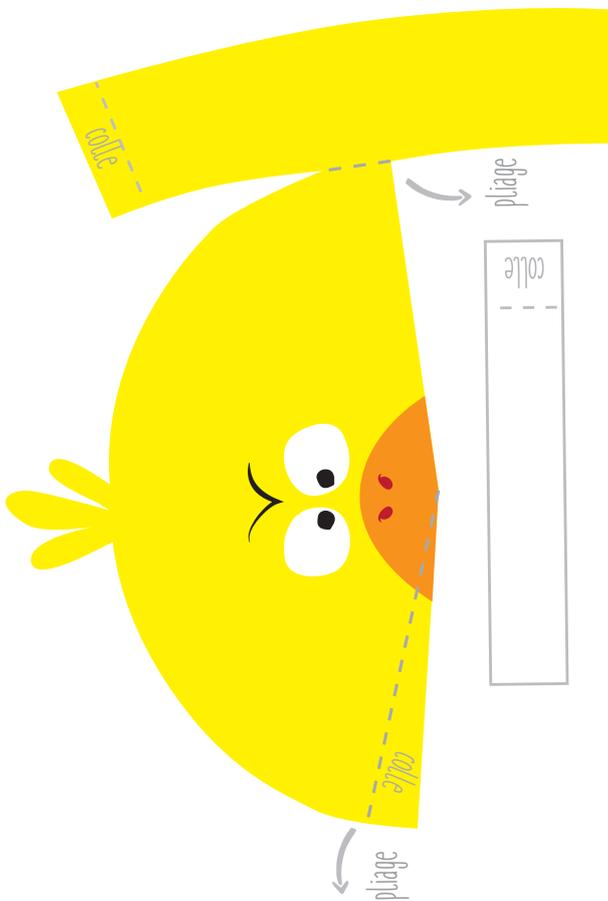
HOPTOYS.FR



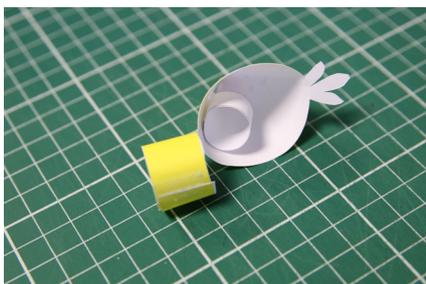
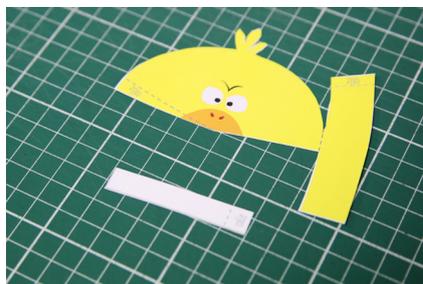
HOP'TOYS CHAMPIONI!

ALLEZ LES VERTS!

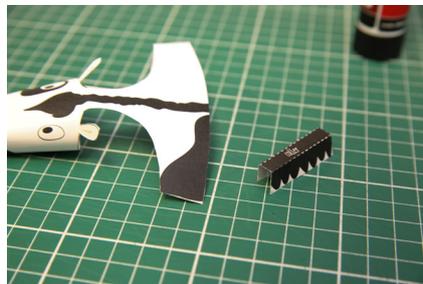
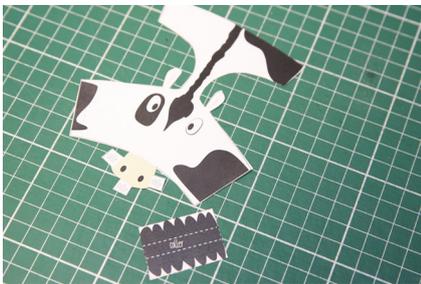
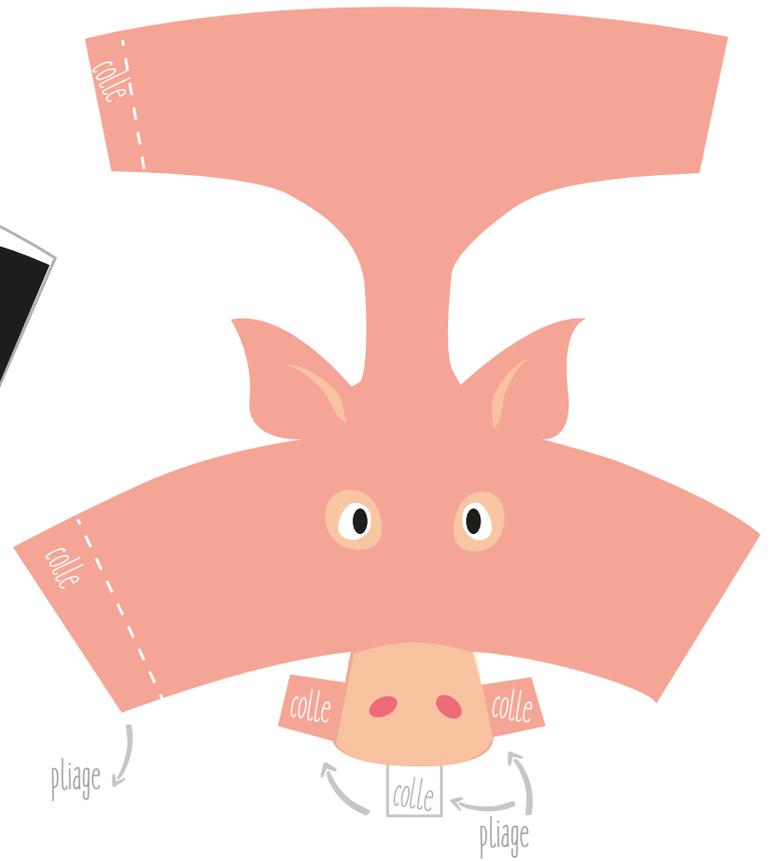
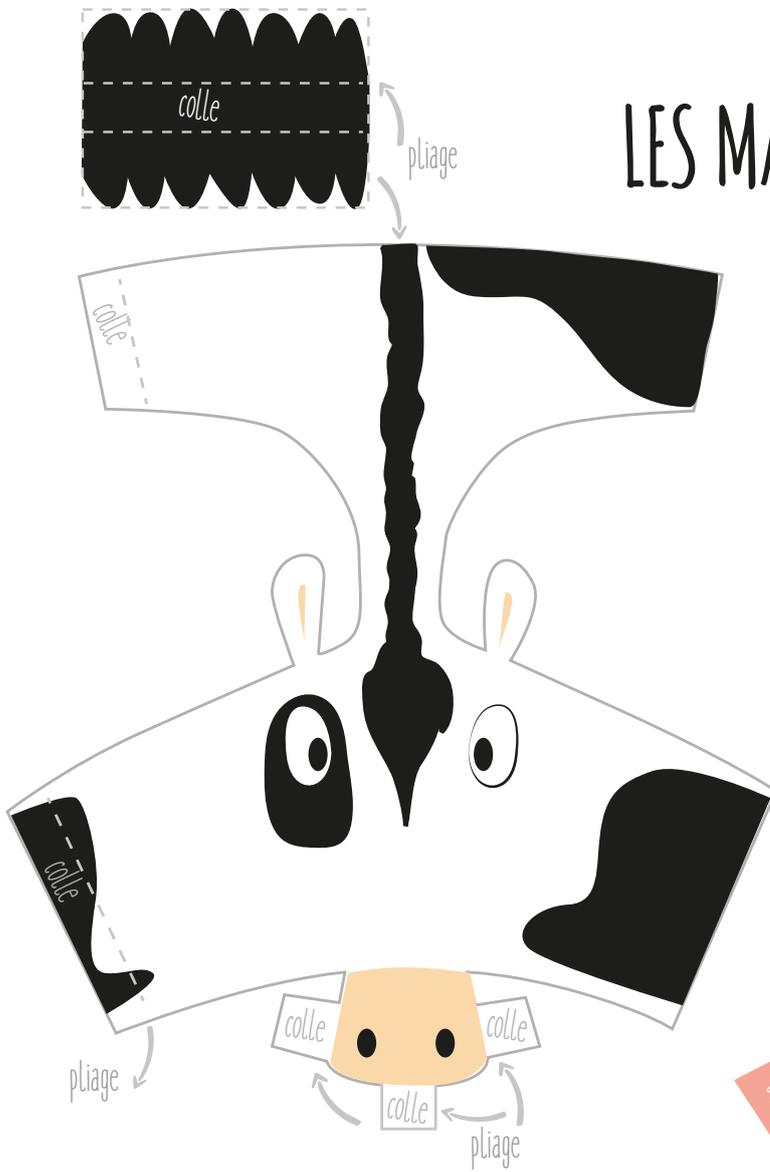
LES MARIONNETTES À DOIGTS



Découper, plier et coller les marionnettes. Pour les petits doigts, nous vous conseillons de réduire le pourcentage d'impression en conséquence.



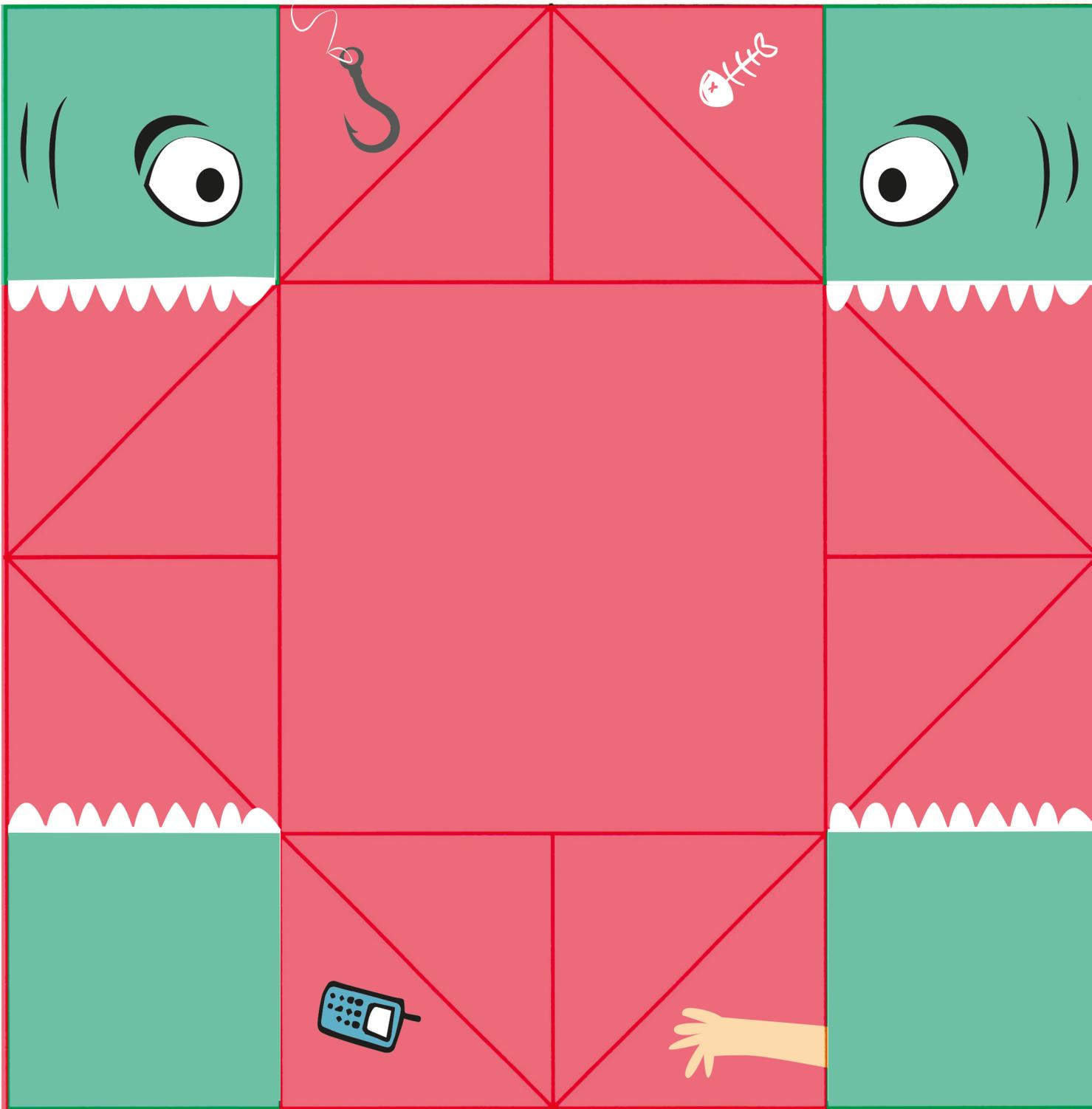
LES MARIONNETTES À DOIGTS



Découper, plier et coller les marionnettes. Pour les petits doigts, nous vous conseillons de réduire le pourcentage d'impression en conséquence.

WWW.HOPTOYS.FR





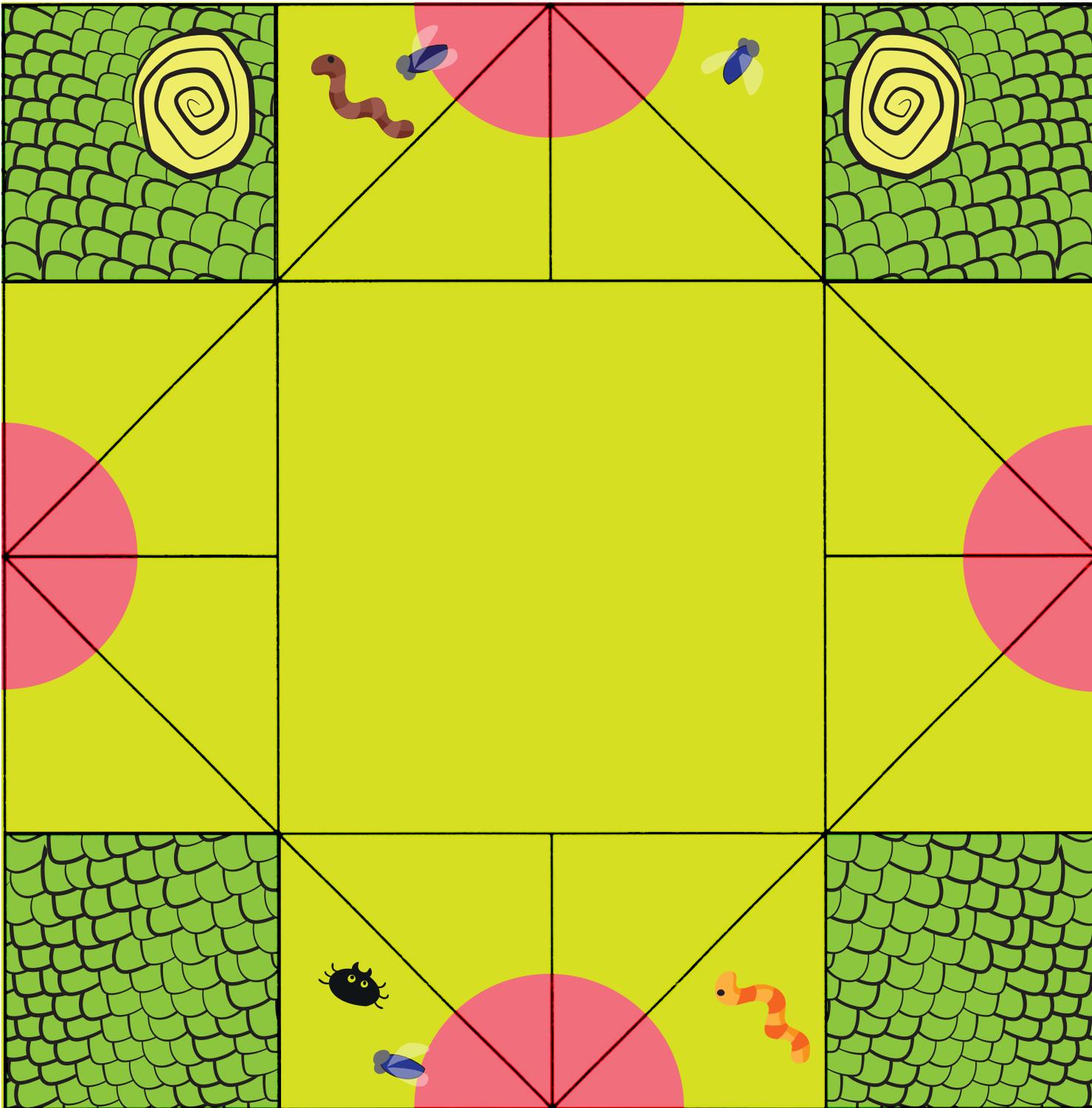
LES COCOTTES ANIMAUX

Le requin

Découper, plier la cocotte en respectant les traits de pliage.



WWW.HOPTOYS.FR



LES COCOTTES ANIMAUX

Le serpent

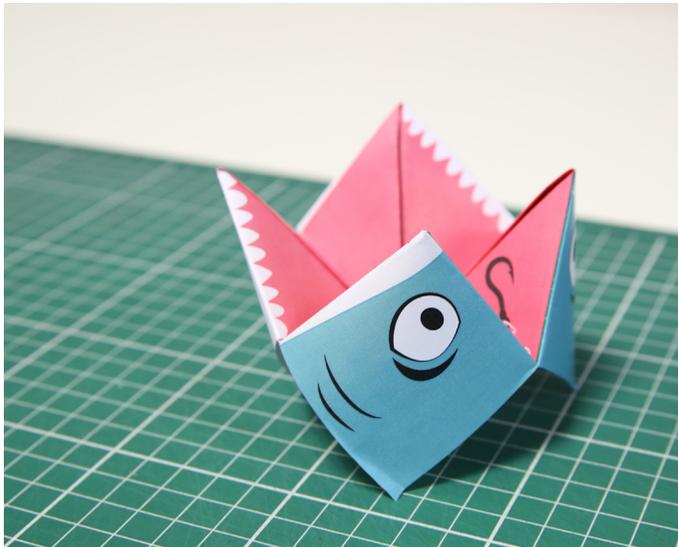
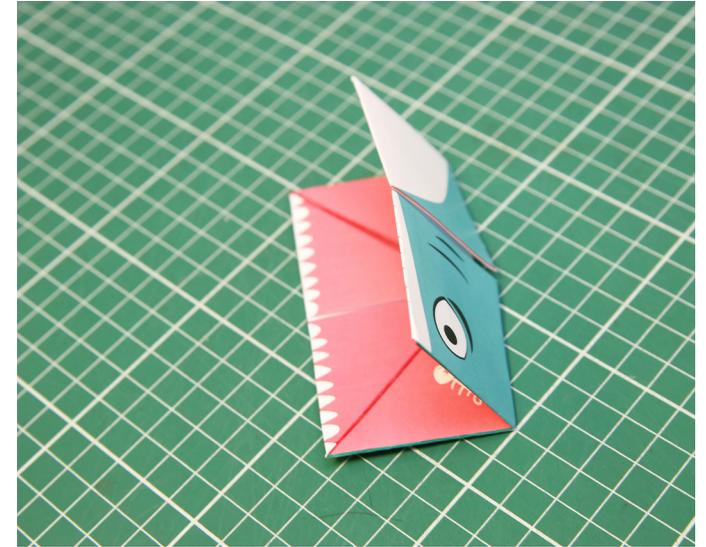
Découper, plier la cocotte en respectant les traits de pliage. (voir photos)



WWW.HOPTOYS.FR

LES COCOTTES ANIMAUX

WWW.HOPTOYS.FR



Découper la cocotte en suivant le contour extérieur du carré.
En vous aidant des photos ci-contre, plier au niveau des tracés.

Pour la cocotte «serpent», vous pouvez découper et coller une
langue de serpent comme montré sur la photo.



LE PARCOURS À DOIGTS

La plateau de jeu



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
DÉPART	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	ARRIVÉE
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	

Préparation :

Imprimer et découper le plateau de jeu et les fiches d'exercices.

Règle du jeu

En déplaçant chaque doigt de la main, reproduire le parcours indiqué sur les fiches d'exercices. 1 point de couleur = 1 doigt posé libre. Vous devez toujours avoir au moins 1 doigt posé sur le parcours avant d'aller toucher une autre case.

LE PARCOURS À DOIGTS

Les fiches d'exercices

PARCOURS N°1

- 10 ●
- 9 ●
- 8 ●
- 7 ●
- 6 ●
- 5 ●
- 4 ●
- 3 ●
- 2 ●
- 1 ●

PARCOURS N°2

- 10 ●
- 9 ●
- 8 ●
- 7 ●
- 6 ●
- 5 ●
- 4 ●
- 3 ●
- 2 ●
- 1 ●

PARCOURS N°3

- 10 ●
- 9 ●
- 8 ●
- 7 ●
- 6 ●
- 5 ●
- 4 ●
- 3 ●
- 2 ●
- 1 ●

PARCOURS N°4

- 10 ●
- 9 ●
- 8 ●
- 7 ●
- 6 ●
- 5 ●
- 4 ●
- 3 ●
- 2 ●
- 1 ●

PARCOURS N°5

- 10 ●
- 9 ●
- 8 ●
- 7 ●
- 6 ●
- 5 ●
- 4 ●
- 3 ●
- 2 ●
- 1 ●