

FAIRE UN PLOUF



UN PLOUF POUR SAVOIR QUI COMMENCE LE JEU

Si le mot ne vous dit rien ou ne vous dit plus rien, les enfants savent très bien ce qu'est faire un **plouf**. Un **plouf** est le jeu enfantin permettant de désigner le joueur qui va commencer le jeu. Voici une version du plouf à faire avec la comptine pomme, poire, pêche, abricot. Tous les enfants sont volontaires pour être le premier à commencer le jeu, le plouf est une façon pacifique pour désigner celui qui a le droit de commencer un jeu.

Un **plouf** est un moyen simple et sans conflit pour savoir qui commence un jeu.

Placer tous les joueurs en cercle et chanter la comptine : pomme, poire, pêche, abricot en désignant un joueur à chaque mot.

Le joueur désigné à la fin de la comptine, celui sur lequel tombe le mot "noyau" est éliminé, il ne sera pas le joueur qui commence ! Reprendre la comptine en commençant par le joueur suivant celui qui vient d'être éliminé et recommencer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur, ce joueur est celui qui va commencer le jeu !

PAROLES DE LA COMPTINE DU PLOUF :

Pomme, pêche, poire, abricot
Y'en a une, y'en a une
Pomme, pêche, poire, abricot
Y'en a une de trop.
C'est l'abricot sans le noyau !



[Imprimer la page](#)

Un plouf pour savoir qui commence le jeu

DES PRODUITS POUR JOUER AVEC 10 DOIGTS



Crayons graphite hexagonaux HB - 12 pièces

Réf : 01007

1,79 €

(soit 0,15 € / unité)



Taille-crayons avec réservoir

Réf : 06520

page 2 / 2

1,89 €



Marqueurs permanents noir

à partir de

1,99 €



Jeu Dominos à customiser + 56 gommettes

Réf : 29040

2,99 €



Jeu de cartes et sa boîte à customiser - 60 cartes

à partir de

2,59 €



Kit marionnettes animaux - 5 pièces

Réf : 29558

7,95 €

(soit 1,59 € / unité)

Retrouver mon matériel sur le site [10doigts.fr](https://teteamodeler.ouest-france.fr/activite/jeu/plouf.asp)