

## ATTRAPE-MOI SI TU PEUX...

*Découverte du monde*

*Vivre ensemble*

### *Matériel :*

- 1 plateau de jeu
- 1 pion « renard » par joueur, de couleur différente
- 1 dé avec les constellations e 1 à 3
- 1 dé avec les constellations de la main de 1 à 3

### *Compétences :*

- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (constellations du dé)
- se repérer dans un espace collectif en respectant son identité de joueur
- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective
- respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)
- comprendre les consignes ordinaires de la classe
- dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier...)
- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident...)

### *Déroulement :*

#### ***Règle du jeu***

A tour de rôle, les joueurs lancent le *dé choisi* et doivent avancer leur pion d'autant de cases indiquées par le dé, sur le chemin correspondant à leur couleur de pion.

Le gagnant est le joueur qui arrive en premier sur la galette.

