

LES TACHES DU DINOSAURE

Découverte du monde

Matériel :

- 1 plateau de jeu dinosaure par joueur avec 9 gommettes
1 triangle rouge, 1 triangle jaune, 1 triangle bleu
1 carré rouge, 1 carré jaune, 1 carré bleu
1 rond rouge, 1 rond jaune, 1 rond bleu
- 1 dé couleurs (rouge, jaune, bleu)
- 1 dé formes (triangle, carré, rond)
- 1 dé chiffré (de 1 à 3)
- 9 pions par joueur

Objectifs :

- différencier et nommer les couleurs primaires
- différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
- reconnaître, classer et nommer des formes simples : carré, triangle, rond
- réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre
- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (constellations du dé)
- 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 :

Ce jeu se décompose en 4 phases à faire évoluer sur toute l'année, en fonction de l'avancement des élèves et de leur réactivité.

Règles du jeu

Les couleurs

Le premier joueur lance le *dé couleur* et doit poser un pion sur une gommette de la couleur indiquée par le dé. Puis les autres joueurs jouent à tour de rôle.

Le gagnant est le joueur qui a rempli son plateau en premier ou qui a déposé le plus de pion.

Les formes

Le premier joueur lance le *dé forme* et doit poser un pion sur une gommette de la forme indiquée par le dé. Puis les autres joueurs jouent à tour de rôle.

Le gagnant est le joueur qui a rempli son plateau en premier ou qui a déposé le plus de pion.

Formes et couleurs

Le premier joueur lance le *dé couleur et le dé forme* et doit poser un pion sur la gommette de la couleur et de la forme indiquée par les dés. Puis les autres joueurs jouent à tour de rôle.

Le gagnant est le joueur qui a rempli son plateau en premier ou qui a déposé le plus de pion.

Les chiffres

Le premier joueur lance le *dé chiffré* et doit poser un pion sur autant de gommettes que le chiffre indiqué par le dé. Puis les autres joueurs jouent à tour de rôle.

Le gagnant est le joueur qui a rempli son plateau en premier ou qui a déposé le plus de pion.

