




<p>Nom du jeu : TACTILO LOTO</p> 	<p>But du jeu : Retrouver tactilement dans un sac les matières indiquées par la roulette Nombre de joueurs : 1 à 4 Niveau : PS - MS - GS Modalités d'utilisation : En atelier dirigé - En APC</p>
--	--

Règle du jeu :
Toutes les cartes animaux sont placées dans un sac. Un joueur fait tourner la flèche. Celle-ci s'arrête sur une matière (si elle s'arrête entre deux matières, relancer). Le joueur plonge alors la main dans le sac pour y retrouver par le toucher, une carte dont la matière est la même que celle indiquée par la roulette. Lorsqu'il croit l'avoir trouvée, il sort la carte et la montre aux autres joueurs :
Si la carte correspond à la matière qu'il cherchait, il la garde comme point gagné.
Si la carte ne correspond pas : il la remet dans le sac et c'est au joueur suivant de jouer.
Lorsque le sac est vide, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Champs d'apprentissage	Découvrir la matière Echanger s'exprimer Coopérer, devenir autonome
Connaissances et Compétences visées	Connaître les propriétés des matières Ressentir par le toucher les propriétés des matières Identifier et nommer différentes matières Comprendre et respecter les règles du jeu
Variables didactiques	Piocher chacun son tour une carte et les trier par matière Toutes les cartes sont posées faces découvertes sur la table. Le joueur lance la roulette et doit prendre sur la table une carte correspondant à celle indiquée par la roulette

<p>Nom du jeu : LE LYNX</p> 	<p>But du jeu : Réunir 25 cartes Nombre de joueurs : 2 à 6 Niveau : PS - MS - GS Modalités d'utilisation : En atelier dirigé - En APC</p>
<p>Règle du jeu :</p> <p>Le meneur de jeu distribue, sans les montrer, 3 cartes à chaque joueur, qui les placera, toujours à l'envers, devant lui sur la table. A un signal donné, chaque joueur regarde ses images et essaie de les repérer sur le plateau de jeu. Chaque fois qu'il en repère une, il place dessus une de ses fiches de couleur, jusqu'à ce qu'il ait placé les trois. Dès qu'un joueur a réussi à placer ses trois fiches, il dit « gagné » et le jeu cesse immédiatement. Chaque joueur garde les cartes illustrées qu'il a eu le temps de repérer. Les autres sont remises en jeu dans la boîte, et on les mélange. Le meneur de jeu, qui peut jouer lui aussi, redistribue 3 cartes à chaque joueur, et on recommence. Le joueur qui aura réuni 25 cartes gagne la partie. Si un joueur commet une erreur en plaçant une fiche sur le plateau, il est pénalisé et, à ce titre, doit céder une des cartes gagnées. Le joueur qui empêchera à plusieurs reprises les autres joueurs de voir le plateau, sera lui aussi pénalisé.</p>	
<p>Champs d'apprentissage</p>	<p>Se repérer dans l'espace Coopérer devenir autonome Approcher les quantités et les nombres (si on dénombre les cartes gagnées)</p>
<p>Connaissances et Compétences visées</p>	<p>Connaître et nommer les différents éléments représentés sur les images Associer 2 éléments identiques Repérer un élément parmi plusieurs autres (discrimination visuelle) Développer une stratégie de jeu Comprendre et respecter les règles du jeu</p>
<p>Variantes</p>	<p>On observe tous et on recherche la même tuile, le premier qui pose sa tuile a gagné, ou alors on a 10 tuiles chacun et c'est le premier qui pose ses 10 tuiles qui a gagné. Faire varier le nombre de cartes Se mettre en équipe pour davantage de coopération Désolidariser le plateau Utiliser un support pour organiser la collection de cartes gagnées</p>

<p>Nom du jeu : CACHE TOMATE !</p> 	<p>But du jeu : Récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible Nombre de joueurs : 2 à 8 Niveau : PS - MS - GS Modalités d'utilisation : En atelier dirigé - En APC</p>
<p>Règle du jeu :</p> <p>Le jeu est uniquement composé de cartes. 7 cartes catégorie (avec 7 couleurs différentes) et 49 cartes objet (7 par catégorie et en couleur, donc). En début de partie, les 7 cartes catégorie sont alignées face visible, puis une carte objet, prise aléatoirement dans chaque catégorie, est placée, face visible, sous chaque carte catégorie. Chaque joueur va essayer de mémoriser ces cartes objet. Une fois fait, les cartes objets sont retournées et sont donc faces cachées, du coup. Toutes les autres cartes constituent la pioche.</p> <p>Un joueur (en cours de partie, c'est celui qui a gagné la dernière carte qui s'y colle), retourne la première carte de la pioche afin que tous les joueurs la voient. Cette carte objet appartient forcément à l'une des catégories, et le premier joueur qui annonce la carte objet qui se trouve face cachée dans cette catégorie, si tant est qu'il ait raison, gagne la manche. Il récupère la carte qu'il a annoncée et place la carte piochée en début de tour, face cachée, à la place. Et on recommence. Le joueur qui a gagné la carte en retourne une nouvelle et on recommence...</p> <p>Dès que toutes les cartes objet ont été récupérées par les joueurs, la partie se termine. Celui qui en a gagné le plus est déclaré "Grand Vainqueur".</p>	
<p>Champs d'apprentissage</p>	<p>Se repérer dans l'espace Echanger, s'exprimer Coopérer devenir autonome</p>
<p>Connaissances et Compétences visées</p>	<p>Nommer des différents objets ou éléments représentés sur les images Mémoriser le nom des objets ou éléments représentés sur l'image Comprendre et respecter les règles du jeu</p>
<p>Variantes</p>	<p>On observe tous et on recherche la même tuile, le premier qui pose sa tuile a gagné, ou alors on a 10 tuiles chacun et c'est le premier qui pose ses 10 tuiles qui a gagné Trier les objets au préalable Donner moins de familles Remplacer les cartes « familles » par des cartes « couleurs »</p>

Nom du jeu :
SARDINES



But du jeu : Récupérer le plus de sardines possible

Nombre de joueurs : 2 à 4

Niveau : PS - MS - GS

Modalités d'utilisation : En atelier dirigé - En APC

Règle du jeu :

Distribuer 5 cartes par joueurs, le reste constitue la pioche

Les cartes « boîtes à sardines sont disposées au centre », en pile et face cachée.

Sans les regarder, les joueurs disposent leurs 5 cartes devant eux face cachée.

Retourner une carte boîte à sardines au centre. Les joueurs observent pendant quelques secondes les sardines dans les boîtes pour les mémoriser.

Retourner à nouveau la carte « boîte à sardines » lorsque tout le monde est prêt.

Les joueurs regardent leurs 5 cartes, puis placent devant eux les cartes « sardines » qu'ils pensent avoir vues sur la carte boîte à sardines » (S'ils ont deux sardines identiques, ils n'en placent qu'une).

Quand tout le monde a fini, on vérifie : les joueurs conservent les cartes sardines « gagnées » qu'il faudra compter à la fin.

**Champs
d'apprentissage**

Découvrir les formes et les grandeurs

Se repérer dans l'espace

Coopérer devenir autonome

**Connaissances et
Compétences
visées**

Observer, repérer et mémoriser les caractéristiques des éléments présents sur les cartes (sardines).

Mettre en place des stratégies de mémorisation

Comprendre et respecter les règles du jeu

Variantes

On observe tous et on recherche la même tuile, le premier qui pose sa tuile a gagné, ou alors on a 10 tuiles chacun et c'est le premier qui pose ses 10 tuiles qui a gagné

Utiliser un sablier pour le temps d'observation

Ne rendre qu'une carte

Prendre au départ moins de 5 cartes

Apporter une aide pour que les élèves perçoivent mieux l'organisation spatiale (MS)

Faire expliciter les stratégies

Nom du jeu :
LOUDORDODO



But du jeu : Etre le premier à gagner 5 jetons
Nombre de joueurs : 2 à 4
Niveau : PS-MS-GS
Modalités d'utilisation : En atelier dirigé - En APC

Règle du jeu :

Disposer toutes cartes face découverte au centre. Plusieurs types d'informations figurent sur les cartes : couleur de la maison, animal, la couleur de l'animal, le motif sur le toit, la fumée de la cheminée qui sort ou non et la présence du .Un joueur cache dodo. Les autres questionnent pour éliminer les critères.

Champs d'apprentissage	Echanger, s'exprimer Comprendre Coopérer devenir autonome
Connaissances/ Compétences visées	Poser une question Retrouver une information par déduction Comprendre et respecter les règles du jeu
Variantes	Pour les MS : Réduire le nombre de cartes Pour les GS : Ne pas retourner les cartes au fur et à mesure des informations obtenues, pour faire appel à la mémoire des joueurs

Nom du jeu :
LOGIKVILLE



Nombre de joueurs : 1 ou 2 (le deuxième jouer contrôle)

Niveau : PS - MS – GS

Modalités d'utilisation : En atelier dirigé, puis Atelier autonome

Règle du jeu :

Installer 3 maisons, et le matériel qui va avec (animaux et personnages). Les personnages sont forcément à l'étage. Se référer ensuite aux symboles indiqués sur la fiche plastifiée pour comprendre la signification des codages.

Placer les personnages ou animaux en respectant le codage. Donner les cartes aux élèves par paquets de 10 par exemple. Toutes les $\frac{3}{4}$ cartes il y a une contrainte supplémentaire qui apparaît.

Jeu de déduction

Champs d'apprentissage	Se repérer dans l'espace Comprendre Coopérer et devenir autonome
Compétences visées	Comprendre et respecter les règles du jeu Construire une information par déduction Développer des aptitudes de logique Acquérir un vocabulaire spatial (gauche, droite)

Photocopier la règle, la plastifier pour que les élèves l'utilisent lors du jeu.

Les cartes défi au nombre de 84 sont progressives en terme de contraintes annoncées.

Nom du jeu :
KATUDI 2



But du jeu : Avoir le plus de carte sur sa planche en fin de partie
Nombre de joueurs : 2 à 4
Niveau : PS - MS - GS
Modalités d'utilisation : En atelier dirigé, puis Atelier autonome (GS)

Règle du jeu :

Désigner un meneur de jeu.

La même planche est distribuée à chaque joueur.

Le meneur pose devant lui face cachée les petites cartes (dos de la même couleur que la planche choisie).

Le meneur prend une carte devant lui sans la montrer aux joueurs. Il décrit cette carte le plus précisément possible. Les joueurs écoutent attentivement le meneur.

Le premier joueur (A) à reconnaître la partie de l'image que le meneur est en train de décrire, donne la combinaison (exemple C1)

Chaque joueur n'a droit qu'à une seule réponse.


Si la combinaison est bonne, le joueur A gagne la carte et la pose sur la planche.

Si la combinaison n'est pas bonne, le joueur A ne peut plus donner de réponse et le meneur continue de décrire sa carte pour les autres joueurs.

Si personne ne trouve la bonne combinaison, le meneur écarte définitivement du jeu la petite carte

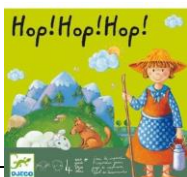
Lorsqu'il n'y a plus de petites cartes à décrire, les joueurs comptent le nombre de cartes sur leur planche. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Champs d'apprentissage	Echanger, s'exprimer Comprendre Se repérer dans l'espace
Connaissances/Compétences visées	Se repérer dans un quadrillage Décrire une image Connaître le nom des animaux et le vocabulaire des actions Formuler un message comprendre un message Comprendre et respecter les règles du jeu

<p>Nom du jeu : KIMAVU</p> 	<p>But du jeu : Etre le premier à trouver le personnage de l'adversaire Nombre de joueurs : 2 Niveau : PS - MS – GS Modalités d'utilisation : En atelier dirigé - En APC</p>
<p>Règle du jeu : Placer les deux personnages. Le dé bleu indique le nombre de questions qu'on va pouvoir poser. Le dé vert (couleur du jardin) indique le nombre de déplacements possibles.</p>	

<p>Champs d'apprentissage</p>	<p>Echanger, s'exprimer Comprendre Se repérer dans l'espace</p>
<p>Compétences visées</p>	<p>Poser une question Acquérir un vocabulaire spatial (gauche, droite) Emettre des hypothèses Déduire des informations Se déplacer sur un quadrillage Savoir se situer par rapport à un objet Comprendre et respecter les règles du jeu</p>
<p>Variables didactiques</p>	<p>Poser des jetons pour matérialiser l'hypothèse. Faire varier la taille du plateau, avec un quadrillage restreint par exemple</p>

Nom du jeu :
HOP ! HOP ! HOP !



But du jeu : Déplacer jusqu'à la bergerie, la bergère, ses moutons et son chien avant que le vent n'ait fait tomber les pieds du pont.

Nombre de joueurs : au moins 2, dans l'idéal 4

Niveau : PS - MS - GS

Modalités d'utilisation : En atelier dirigé

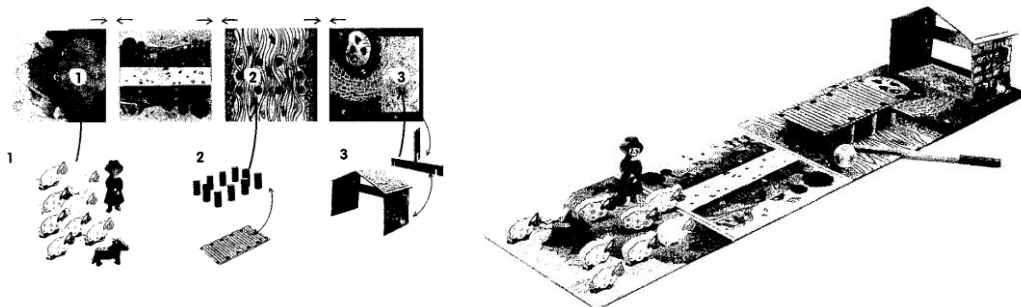
Règle du jeu : Construire le plateau en associant les bandes couleurs des plaques. Expliquer le paysage : la montagne point de départ du jeu, la campagne, la rivière sur laquelle on va mettre le pont, et la bergerie qui est à construire.

Mettre sur la montagne, la bergère et son chien.

Poser la baguette près du pont et ne pas y toucher, ou la donner au maître du jeu.

Je lance le dé sur lequel figurent les éléments du paysage (ce qui permet de prendre un personnage qui se trouve dans ce paysage)+ le soleil qui sert de joker + les silhouettes de mouton qui permettent de déplacer deux personnages + la face vent qui indique d'enlever un pied du pont à l'aide de la baguette. Quelle que soit la position que prenne le pont on n'y touche plus

Préparation du jeu



Déroulement de la partie

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence par lancer le dé.

Montagne : avancer le pion de son choix de la montagne vers la campagne.

Fleur : avancer le pion de son choix de la campagne vers le pont.

Pont : avancer le pion de son choix du pont vers la bergerie.

Soleil : avancer le pion de son choix vers le plateau suivant.

Saute-mouton : avancer deux pions de son choix vers le plateau suivant.

Vent : enlever avec la baguette en bois un pilier du pont.

Important : la bergère précède toujours le troupeau dans le déplacement d'une case à l'autre, le chien ferme toujours la marche.


Fin de la partie :

Les joueurs gagnent s'ils ont rassemblé tous les pions sous la bergerie avant que le vent n'emporte le pont.

Par contre, si le pont s'écroule avant que tous les pions soient sous la bergerie, tous les joueurs ont perdu la partie.

Jeu de coopération

Champ d'apprentissage	Devenir élève
Compétences visées	Coopérer pour atteindre le but du jeu Comprendre et respecter les règles du jeu
Variantes	Imposer que la bergère soit la première à entrer dans la bergerie, le chien est le dernier Mettre moins de moutons en début de partie

Nom du jeu : WOOLFY 	But du jeu : arriver sur la case construction de la maison pour la construire. Se mettre derrière pour s'y cacher. Nombre de joueurs : 4 max Niveau : PS - MS – GS Modalités d'utilisation : En APC
--	---

Règle du jeu :

Positionner la maison, le chaudron et le loup. La maison est mise de côté hors plateau, formée de 4 éléments.

Nous sommes tous ensemble contre le loup (coopération). Le loup ne se déplace que dans un sens. Face loup avec le dé, je le déplace. S'il croise un cochon, le cochon va dans le chaudron. Si les 3 cochons vont dans le chaudron, les joueurs ont perdu. Si un cochon tombe sur la case chaudron, il libère un cochon. Les joueurs n'ont pas de couleur attirée et se déplacent dans n'importe quel sens.


Sur le dé, la face maison me permet d'aller me cacher dans une des deux maisons (paille ou bois) sur le plateau.

2 issues possibles :

- Le loup a gagné car tous les cochons sont dans le chaudron
- Nous sommes derrière la maison et nous avons gagné contre le loup


Jeu de coopération

Champ d'apprentissage	Devenir élève
Compétences visées	Faire des choix stratégiques Respecter les contraintes Coopérer pour atteindre le but du jeu
Variante	Tomber sur la face maison permet de construire la maison Tomber sur la case maison permet de construire la maison ou de me cacher derrière la maison Lancer un dé et choisir le cochon que l'on déplace
Avantages du jeu	On joue ensemble contre le loup, personnage non incarné par un joueur. Jeu basé sur la coopération

<p>Nom du jeu : BATANIMO</p> 	<p>But du jeu : Nombre de joueurs : Niveau : PS - MS - GS Modalités d'utilisation : En dirigé En APC En autonomie (MS)</p>
--	--

Règle du jeu :
C'est un jeu de bataille.
Le chiffre le plus grand ou la taille la plus grande remporte toutes les cartes.

<p>Champ d'apprentissage</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs Approcher les quantités et les nombres</p>
<p>Compétences visées</p>	<p>Comparer des tailles Comparer des nombres Connaître les notions de plus petit que, plus grand que, pareil</p>

<p>Nom du jeu : 6 QUI PREND JUNIOR</p> 	<p>But du jeu : mettre 6 animaux différents dans la ferme Etre celui qui pose la 6^{ème} carte, de façon à ce que la ferme soit composée de 6 animaux différents</p> <p>Nombre de joueurs : De 2 à 4 ou 6</p> <p>Niveau : PS - MS - GS</p> <p>Modalités d'utilisation : En atelier dirigé En autonomie (GS) En APC</p>
--	--

Règle du jeu :
4 cartes « ferme » sont posées sur la table. Les unes en dessous des autres. Chaque joueur tire une carte et la pose devant la ferme de son choix de façon à respecter la contrainte (6 animaux différents par ferme). Si une carte piochée représente plusieurs animaux, elle doit être placée dans une rangée dans laquelle au moins un de ces animaux n'apparaît pas encore.
Le gagnant est celui qui pose la 6^{ème} carte : il remporte alors les 6 animaux de la ferme. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes dans la pioche. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Champ d'apprentissage	Approcher les quantités et les nombres Devenir élève
Compétences visées	Développer la logique et élaborer des stratégies de mémorisation Organiser une collection d'animaux Dénombrer une collection
Variables didactiques	Ne jouer qu'avec des cartes à un animal (pour les MS) Introduire ensuite les cartes multi choix Inverser la règle : ne pas être le 6 ^{ème} à poser sa carte. Le gagnant est celui qui a le moins de cartes

Nom du jeu :
FLO CARDS



But du jeu : associer de façon logique deux images, reconnaître des images symétriques

Nombre de joueurs : 1 à 6

Niveau : PS - MS - GS

Modalités d'utilisation :

Aide personnalisée

Champ d'apprentissage	Echanger s'exprimer
Compétences visées	Faire appel à des capacités de déduction pour identifier la règle d'association Nommer des objets Connaître des champs lexicaux
Variables didactiques	Faire travailler les élèves en binômes pour les séries les plus difficiles Faire trouver la règle d'association

Nom du jeu :
KATAMINI



But du jeu : organiser les formes géométriques de façon à couvrir une zone délimitée par la barre en bois (le plus rapidement possible si 2 joueur)

Nombre de joueurs : 1 à 6

Niveau : PS - MS - GS

Modalités d'utilisation :

Aide personnalisée

A l'accueil ou après le travail en atelier avec présentation préalable

En atelier si la classe possède suffisamment de matériel

Règle du jeu :

Organiser les formes géométriques de façon à couvrir une zone délimitée par la barre en bois. Au fur et à mesure que le joueur réussit sa construction, on augmente la difficulté, en changeant le niveau de la barre en bois : Il s'agit alors de couvrir la nouvelle zone avec les mêmes pièces que précédemment + 1. Le katamini peut se jouer seul ou à deux (en compétition sur le même plateau). **Kataboum** : Réaliser une construction en 3D qui tient en équilibre, selon une planche modèle. 2 joueurs peuvent s'affronter.

Les niveaux de difficulté sont signalés par des cartes avec des contours de différentes couleurs.

Champ d'apprentissage	Se repérer dans l'espace
Compétences visées	Situer des objets les uns par rapport aux autres
Variables didactiques	Donner le nombre de pièces à placer Déplacer la barre de jeu pour augmenter la zone de pavage et accroître la difficulté des situations Chronométrer le temps nécessaire à la réalisation de la construction Faire varier le nombre de joueurs (1 contre 1 ou 2 contre 2). Jouer avec ou sans carte

Nom du jeu :
RUSHHOUR (embouteillages)



But du jeu : faire sortir la voiture rouge du parking en respectant les règles d'action

Nombre de joueurs : 1 à 6

Niveau : PS - MS - GS

Modalités d'utilisation :


En atelier dirigé

Puis en autonomie

Règle du jeu :

Placer les voitures sur la grille représentant un parking selon les indications données par les cartes problèmes. faire sortir la voiture rouge du parking en respectant les règles d'action

Champs d'apprentissage	Se repérer dans l'espace Echanger s'exprimer Devenir élève
Connaissances/Compétences visées	Faire la correspondance entre la représentation (plan) et la situation de jeu Procéder par tâtonnement pour résoudre un problème Connaître le vocabulaire spécifique au jeu (camion, voitures changement de direction...) le vocabulaire spatial (reculer, avancer, droite, gauche) Connaître sa droite de sa gauche Faire preuve de persévérance Se concentrer
Variables didactiques	Placer les voitures ou laisser l'élève le faire à partir des indications de la carte problème Restreindre la taille du parking Complexifier les situations à l'appui des « cartes problèmes » (Augmentation du nombre de déplacements pour faire sortir la voiture)

<p>Nom du jeu : PATRIX</p> 	<p>But du jeu : Etre le premier à positionner les 7 anneaux dans l'ordre affiché sur la carte défi. Le « savant » indique le sens de la lecture de la carte : l'anneau à positionner au bas de la branche est celui se trouvant au pied du savant</p> <p>Nombre de joueurs : 1 ou 2</p> <p>Niveau : PS - MS – GS</p> <p>Modalités d'utilisation : En autonomie</p>
--	--

Règle du jeu :
Tirer une première carte qui indique l'ordre selon lequel les anneaux sont empilés sur la branche gauche du support. La deuxième carte indique l'ordre d'arrivée selon lequel on doit empiler les anneaux la branche de droite. Pour cela le joueur ne doit déplacer qu'un anneau à la fois.

Champ d'apprentissage	Se repérer dans l'espace
Compétences visées	Enchaîner rapidement une suite d'actions pour résoudre un problème Procéder par tâtonnement Développer la latéralisation
Variable didactique	Moins d'anneaux (dans ce cas, il fait refaire des cartes)

Nom du jeu :
FORMES ET COULEURS



But du jeu : reconstituer un modèle à partir de 6 propositions incomplètes

Nombre de joueurs : 1 à 6

Niveau : PS - MS - GS

Modalités d'utilisation :

En autonomie

Règle du jeu :

Compléter les figures à l'aide des cartes transparentes pour reproduire le modèle

Champs d'apprentissage	Se repérer dans l'espace Découvrir les formes et les grandeurs
Compétence visée	Associer des formes complémentaires
Variable didactique	Retrouver le modèle de 4 formes de couleurs différentes en associant deux cartes transparentes Reconstituer le modèle caché

Nom du jeu :
TOUCHÉ TROUVÉ



But du jeu : trouver au toucher le plus rapidement les objets en bois recherchés et remporter ainsi le plus de points

Nombre de joueurs : 1 à 6

Niveau : PS - MS - GS

Modalités d'utilisation :

En atelier dirigé

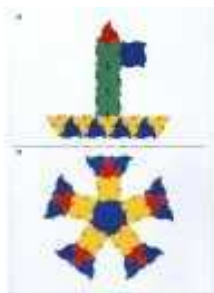
En APC

Règle du jeu :

Le premier joueur retourne la première carte de la pile. Au toucher, il essaye de trouver l'objet qui est sur cette carte (de même forme et de même taille). Il le retire alors du sac et le porte sur la carte pour vérifier

Champs d'apprentissage	Découvrir les formes et les grandeurs
Compétences visées	Ressentir par le toucher les propriétés des formes Mobiliser sa capacité de concentration
Variables didactiques	Ne mettre que les grosses pièces ou que les petites Diminuer ou augmenter le nombre d'objets de différentes tailles Imposer l'ordre des éléments à retrouver

Nom du jeu :
POLYDRONS



But du jeu : assembler un système de formes géométriques aux couleurs différentes

Nombre de joueurs : 1 à 6

Niveau : PS - MS - GS


Modalités d'utilisation :

En ateliers

En APC

En autonomie

Champs d'apprentissage	Se repérer dans l'espace
Compétences visées	Reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets à plat et en volume Reconnaître, classer et nommer des formes simples : carré, triangle Mobiliser des habiletés motrices

<p>Nom du jeu : MOSAÏQUE ATTRIMATHS</p> 	<p>But du jeu : reconstituer les motifs ou modèles avec les formes Nombre de joueurs : 1 à 6 Niveau : PS - MS - GS Modalités d'utilisation : En ateliers En APC En autonomie</p>
---	--

Champs d'apprentissage	Se repérer dans l'espace Découvrir les formes et les grandeurs
Compétences visées	Reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets Différencier et classer des objets en fonction de leurs caractéristiques liées à leurs formes ou à leurs couleurs Reconnaître, classer et nommer des formes simples : carré, triangle Reconnaître, classer et nommer des couleurs : bleu vert jaune rouge Reproduire un assemblage d'objets de formes simple à partir d'un modèle (puzzle, pavage)

Nom du jeu :
LE JEU DES FRUITS



But du jeu : Etre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes
Nombre de joueurs : 2 à 6
Niveau : PS - MS – GS
Modalités d'utilisation :
En atelier dirigé
En APC

Règle du jeu :

Le joueur pose sa carte s'il a +1 ou – 1 fruit que ce qui est dessiné sur la carte à recouvrir. Il doit justifier sa réponse

Champs d'apprentissage	Approcher les quantités et les nombres
Compétences visées	Dénombrer une petite quantité (5) Reconnaître globalement une quantité Ajouter ou soustraire 1 à une collection
Variables didactiques	Au minimum un fruit d'écart Que des +1 Que des -1 Ne jouer qu'avec les cartes dont les collections sont organisées Pour complexifier la tâche : ajouter ou soustraire au minimum un fruit (CP/CE1)

Nom du jeu :
LA POMME D'OR



But du jeu : jeu de parcours : le premier qui arrive à la pomme d'or a gagné

Nombre de joueurs : 4

Niveau : PS - MS - GS

Modalités d'utilisation :


En atelier dirigé puis en autonomie (MS)

Règle du jeu :

Se déplacer à l'aide d'un dé de couleur, Partir de sa maison pour récupérer son cheval et partir à la conquête de la pomme d'or

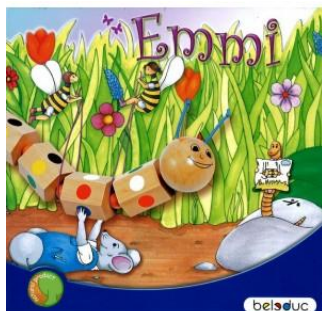
C'est un premier jeu de plateau

Champ d'apprentissage	Se repérer dans l'espace
Connaissances/Compétences visées	Jouer chacun son tour Se déplacer sur une piste en respectant le critère couleur
Variable didactique	Introduire un dé de 1 à 3. L'élève choisit d'avancer en fonction de la couleur ou du nombre Changer les contraintes signifiées par la fleur et l'eau

Nom du jeu : HAPPY FARM		But du jeu : acheter un tracteur pour devenir le fermier de l'année Nombre de joueurs : 5 + 1 qui gère la banque d'animaux ou 4 fermiers uniquement pour la PS Niveau : PS - <input type="checkbox"/> MS - <input type="checkbox"/> GS Modalités d'utilisation : En atelier dirigé
Règle du jeu : Chaque joueur est un fermier. Chacun lance un dé et se déplace sur le plateau en collectionnant les animaux (cochons, poules). Ces animaux pourront être échangés (Cf. les panneaux) si le joueur parvient à s'arrêter sur une des deux fermes. L'objectif est d'échanger ses animaux contre un tracteur		

Champ d'apprentissage	Approcher les quantités et les nombres
Compétences visées	Se déplacer sur un parcours Dénombrer une petite quantité Procéder à des échanges en fonction d'une contrainte
Variables didactiques	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser de tête les échanges intermédiaires - Proposer un seul dé de couleur Pour les PS : Enlever les vaches, panneaux et tracteur. Prendre un dé de 1 à 3 et des cases « ferme » qui indiquent que l'on rejoue. Celui qui a le plus d'animaux obtient le tracteur.

Nom du jeu :
EMMI



But du jeu : réussir à faire changer de couleur la chenille
Nombre de joueurs : 4
Niveau : PS - MS - GS
Modalités d'utilisation :
En ateliers

Règle du jeu :

Placer les parties du corps d'Emmy la chenille, face côté noir. Chaque joueur choisit sa couleur en piochant une carte.
Chacun son tour on lance deux dés. L'un de 1 à 6, l'autre qui indique de quelle extrémité on part (tête ou queue de la chenille). Chaque joueur retourne l'articulation correspondant aux contraintes des deux dés et à la couleur de sa carte

Champs d'apprentissage	Approcher les quantités et les nombres
Compétences visées	Dénombrer une petite quantité Reconnaître les constellations du dé Connaître les couleurs

Nom du jeu :
JOLIE FLEURETTE



But du jeu : Récolter le plus de fleurs possible

Nombre de joueurs : 2 à 4

Niveau : PS - MS - GS

Modalités d'utilisation :

PS : atelier dirigé

MS : atelier dirigé puis en autonomie/aide personnalisée

Règle du jeu :

Placer les cartes « fleur » faces cachées autour du plateau. Placer deux cartes « fleur » retournées autour du pré en face de la couleur correspondante. Placer « Fleurette » le mouton sur une couleur de son choix pour le démarrage. Lancer le dé et faire avancer Fleurette dans le sens des aiguilles d'une montre selon la valeur indiquée par le dé. Si « Fleurette arrive sur une case où il y a une ou des fleur(s), la ou les récupérer. Retourner une nouvelle carte « fleur » et la placer au bon endroit au niveau du plateau même si « Fleurette » n'a pas gagné de fleur. Si le dé indique « Fleurette » le joueur choisit sa case. Le gagnant est celui qui a gagné le plus de fleurs.

Champs d'apprentissage	Approcher les quantités et les nombres
Connaissances/Compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Connaître les couleurs- associer une écriture chiffrée à une quantité- se déplacer sur un plateau- respecter une règle
Variables didactiques	Avancer « Fleurette » dans le sens choisi par un joueur et ainsi élaborer une stratégie pour gagner le plus de fleurs. Pour les PS : Utiliser un dé de couleur et se placer sur la couleur indiquée