

LE JEU DE LÉON

Niveau : début de MS

Objectif :

- Connaître les constellations du dé jusque 3. (version 1)
- Associer l'écriture chiffrée à la constellation du dé. (version 2)
- Connaître les couleurs. (version 3)

Matériel pour 6 élèves :

- Une planche de jeu par élève.
- Les 3 morceaux de vêtements.
- Un dé de 1 à 3 constellations (version 1) ou écriture chiffrée de 1 à 3 (version 2) ou un dé 6 couleurs (version3).

Règles du jeu version 1 :

- Distribuer à chaque élève une planche de jeu et les vêtements de Léon d'une seule couleur.
- A tour de rôle, les élèves lancent le dé constellations et prennent le vêtement ayant la même constellation.
- Le premier qui a habillé son Léon a gagné.

Règles du jeu version 2 :

- Distribuer à chaque élève une planche de jeu et les vêtements de Léon d'une seule couleur.
- A tour de rôle, les élèves lancent le dé chiffré et prennent le vêtement correspondant.
- Le premier qui a habillé son Léon a gagné.

Règles du jeu version 3 :

- Distribuer à chaque élève une planche de jeu. Les vêtements sont éparpillés sur la table.
- A tour de rôle, les élèves lancent le dé couleur et prennent un vêtement de leur choix de la même couleur.
- Si il n'y a plus de vêtement de la couleur recherchée, l'élève passe son tour.
- Le premier qui a habillé son Léon a gagné. (Léon aura donc des vêtements multicolores).

On pourrait ajouter une 4^{ème} version en jouant avec un dé couleur et un dé écriture chiffrée. L'élève doit alors prendre le vêtement correspondant à la couleur et à la constellation. Mais le jeu risque de durer longtemps pour des MS.

NB : il est possible de placer la planche de jeu sur une ardoise et de mettre un aimant fin derrière chaque morceau de vêtement. Ainsi les éléments ne bougent pas.

LE JEU DE LÉON



Éléments à imprimer, plastifier et découper.





