

Jeu de coopération

Madison et Dys é moi zazou



Au feu les pompiers !

Objectif :

De 2 à 6 joueurs.

Apprendre à jouer en équipe et à s'entraider entre partenaires.

Vérifier que les apprentissages réalisés au cours de la période soient acquis :

- la notion de genre des noms (le, la, l')
- la notion de capacité et de grandeurs.
- le rôle, les outils, les vêtements, les véhicules des pompiers.
- reconnaître les dangers de la maison.

Stratégie de déplacement pour lutter contre le feu et avancer à 4.

Matériel :

- un plateau de jeu ;
- 6 pions (4 petits pompiers ; 2 petites flammes) ;
- 2 dés : un de nombres et l'autre 4 pompiers et 2 feux.

des cartes :

- cartes « devin'-outils »
- cartes « rôles »
- cartes « vêtements »
- cartes « véhicules »
- cartes « défis »
- cartes « gouttes d'eau »
- cartes « monsieur ou madame »

Règle du jeu :

Le but du jeu est de pouvoir éteindre la maison en feu grâce à nos 4 petits pompiers et surtout, avant les flammes **et habiller le pompier** ! Mais attention, sur la route, nos petits pompiers vont rencontrer plusieurs embûches. Sur les cases du jeu, il y a sept dessins différents et ceux-ci correspondent à chaque fois à une catégorie de questions.



- les cases « gouttes d'eau » :

Lorsque les joueurs tombent sur cette case, ils doivent répondre à une question portant sur les capacités et les grandeurs. Ils tirent une carte et il doit répondre à deux choses :

- * Est -ce que je vois bien un récipient sur cette carte ?
- * Si oui, peut-il contenir plus ou moins d'un litre ?



-les cases « rôles » :

Lorsque les joueurs tombent sur cette case, ils doivent répondre à une question formée portant sur les différents rôles des pompiers.

- les cases « monsieur ou madame » :



Lorsque les joueurs tombent sur cette case, ils doivent répondre à une question « image » sur le genre des noms et donner le déterminant adéquat.



- les cases « véhicules » :

Lorsque les joueurs tombent sur cette case, ils doivent associer une petite situation avec le bon véhicule d'intervention.



- les cases « outils » :

Lorsque les joueurs tombent sur cette case, ils doivent lire la petite devinette et y associer l'outil qui correspondant.



- les cases « défi » :

Lorsque les joueurs tombent sur cette case, ils doivent relever un petit défi.



- les cases « vêtements » :

Lorsque les joueurs tombent sur cette case, ils doivent piocher un vêtement dans la boîte et, si celui-ci appartient à l'uniforme des pompiers, ils le gardent afin de pouvoir reconstituer l'uniforme au complet.

Le jeu est terminé lorsque tous les pompiers ont atteint la maison afin d'éteindre le feu et que le pompier est habillé (=> retours possibles en arrière).

Variante :

Lorsque les joueurs donnent la bonne réponse, ils ont le droit d'aller entourer un danger sur la feuille « de tous les dangers ».

Les non-lecteurs ont le droit d'être aidés par un lecteur.

Si on ne connaît pas une réponse on peut demander de l'aide. (Faire des équipes)

Si le feu rattrape les pompiers, la partie est terminée !

On peut prendre le raccourci au tuyau et à l'échelle. Mais pas le feu !