

1 Rendez-moi mes pommes.

Compétence travaillée : **reconnaissance visuelle de la quantité**

Durée : **20 minutes**

Nombre de joueurs : **2**

Tranche d'âge : **4 - 6 ans**



Rendez-moi mes pommes

Inclus manuel d'utilisation

- Reconnaissance quantité
- Durée : 20 minutes
- Âge : 4-6 ans
- Nombre de joueurs : 2

Le pommier a perdu ses fruits. Qui sera le premier à les lui restituer ?
Un jeu qui stimule la reconnaissance visuelle de quantités dans une situation concrète et attractive de manipulation.

ecpa Les Editions du Centre de Psychologie Appliquée

>> Matériel

- ✱ 2 plateaux de jeu représentant chacun un pommier où sont creusés des trous ronds ; ceux-ci sont placés par grappes (de un à quatre).
- ✱ 90 pommes rouges.
- ✱ Un jeu de 40 cartes fond jaune où sont représentés des triangles gris (1 à 4) (disposition variable). Niveau de difficulté 1.
- ✱ Un jeu de 40 cartes fond blanc où sont représentées des formes (1 à 4) (triangle, disque, carré) de différentes couleurs (rouge, jaune, bleu) et de disposition variable. Niveau de difficulté 2.

>> Règles du jeu

Choisir un jeu de cartes selon la difficulté souhaitée. Chaque joueur a devant lui un plateau de jeu. Les pommes sont disposées sur la table. Les cartes sont disposées en tas face cachée. L'un après l'autre, les joueurs prennent la première carte du tas, regardent combien celle-ci comporte de représentations et cherchent dans leur arbre un groupe de pommes comportant le même nombre de représentations. Seul le nombre de représentations sur la carte est utile. La couleur, la forme ou la disposition spatiale des représentations ne sont pas à prendre en considération. Les joueurs placent alors sur leur arbre le bon nombre de pommes. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, on les mélange et on les remet en tas pour continuer le jeu.

Si un joueur n'a plus de grappe libre comprenant le même nombre de représentations que sur sa carte, il passe son tour.

>> But du jeu

Le gagnant est le premier joueur qui a rempli son arbre de pommes.