



Savez-vous planter les fleurs ?

Conception : Adeline Gervais - Illustration : Sylvie Zieba

Jeu de société éducatif et évolutif.

Jeux de coopération ou de compétition.

OBJECTIF

- Observer et reconnaître des propriétés.
- Apprendre les couleurs et savoir les nommer.
- Identifier les tailles : petite, moyenne, grande
- Identifier les fleurs : fleur à 3 pétales, 4 pétales, 5 pétales.
- Accepter des activités avec des règles de jeu.
- Apprendre à jouer avec l'autre.
- Suivre les consignes du jeu.
- Acquérir des savoirs nouveaux.
- Lecture des dés et des fiches.
- Approche de la notion de quantité, reconnaître des petites collections.
- Comparer des collections : plus, autant, moins de fleurs pétales que...
- Apprendre à associer une lecture de constellations à une quantité.
- Ajouter ou retrancher des quantités, approche de l'addition et de la soustraction.
- Développer l'esprit de logique :
 - En réalisant des tris et des classements selon des critères.
 - En découvrant la notion de propriété d'un objet.
 - En établissant des relations entre les objets.
 - En faisant des correspondances terme à terme
- Maîtrise de la langue: Le joueur doit être capable de nommer les couleurs, les formes et d'expliquer ce qu'il va faire ou ce qu'il fait
ex : Je plante une fleur rouge à 3 pétales.
Le lapin mange une fleur jaune à 2 p.. etc.

MATERIEL

- un plateau "parterre de fleurs" avec 6 planches de jeu.
- 54 pièces "fleur"
- 5 disques de consignes
(couleurs, tailles, fleurs, constellations, tailles et couleurs)
- un dé de constellations
- un dé de couleurs
- un dé de tailles
- un dé fleurs (nombre de pétales)

UTILISATION DU JEU

Présentation du matériel aux enfants (plateau, dé, pièces, disques consignes (fiches de jeu)

Jeux de coopération

But du jeu : remplir ensemble le parterre de fleurs en suivant les indications d'un disque consignes " (fiche de jeu)

- Activités logiques

Matériel : utilisation des fiches consignes (disques).

Classements : Faire découvrir les propriétés des objets et faire réaliser à partir de ces propriétés des classements multiples.

Exemples de consignes avec :

Un disques fleurs (ne pas tenir compte des tailles) :

"mettre des fleurs orange à 3 pétales, des fleurs jaunes à 4 pétales et des fleurs rouges à 4 pétales"

- Recherches algorithmiques :

Alterner 2 couleurs , alterner plusieurs couleurs.

Reproduire des situations déjà découvertes.

- Activités de position:

Faire réaliser des activités de positionnement en utilisant les notions : entre, au milieu, en haut, en bas...

Mettre une fleur rouge entre une fleur verte et une fleur jaune.

Jeux collectifs de compétition

But du jeu : être le premier à remplir sa planche.

Jeux avec un dé et sans disque.

1) Avec un dé de couleurs ou de tailles, ou dé de fleurs :

Matériel :

- une planche par enfant. Les pièces éparpillées sur la table.
- un de ces trois dés.

Déroulement :

Chaque joueur lance le dé à son tour et prend une fleur indiquée par le dé. Si la pièce à prendre ne se trouve plus dans le jeu, il passe son tour. Le jeu se termine lorsque la planche est remplie.

2) Avec un dé de constellations:

Matériel :

- une planche par enfant. Les pièces éparpillées sur la table.
- le dé de constellations.

Déroulement :

Chaque joueur lance le dé à son tour et prend le quantité de fleurs indiqué par le dé. Si il ne peut pas prendre la quantité de fleurs, il passe son tour. Si une face du dé présente un lapin, il doit retirer une fleur de sa planche et la remettre avec les autres pièces éparpillées sur la table. Le jeu se termine lorsque la planche est remplie.

3) Jeux avec deux dés

Matériel :

- un plateau par enfant. Les pièces éparpillées sur la table.
- un dé de couleurs avec un dé de tailles ou de fleurs ou de constellations.
- un dé de tailles avec un dé fleurs ou constellations.
- un dé fleurs avec un dé constellation.

Exemple de déroulement :

Le joueur lance le dé couleurs et le dé constellations.

Il reconnaît la couleur (trois fleurs bleues), il nomme les pièces à prendre et les pose sur sa planche.

Si la (ou les) pièce(s) à prendre ne se trouvent plus dans le jeu, il passe son tour.

Le jeu se termine lorsque la planche est remplie.

4) Jeux avec trois dés

Matériel :

- un plateau par enfant. Les pièces éparpillées sur la table.
- un dé de couleurs, un dé de tailles et un dé de fleurs.
- un dé de couleurs, un dé de tailles et un dé de constellations
- un dé de tailles et un dé de constellations et un dé de fleurs.

Déroulement :

Le joueur lance les trois dés. Il reconnaît la couleur, la taille, la fleur ou la constellation, il nomme la (ou les) pièce(s) à prendre et la (ou les) pose sur sa planche. Si une face du dé présente un lapin, il doit retirer une fleur de sa planche et la remettre avec les autres pièces éparpillées sur la table. Si une des pièces à prendre ne se trouve plus dans le jeu, il passe son tour.

Le jeu se termine lorsque la planche est remplie.

Prolongement :

Jeu avec dés et disques.

Jeux avec un dé et un des disques correspondant au dé.