

Présentation du matériel :

Le jeu est constitué de ...

18 petits et 6 grands animaux à encastrer, soit :

- 2 truies de trois couleurs différentes
- 6 cochonnets ayant chacun une couleur
- 2 canes de trois couleurs différentes
- 6 canetons ayant chacun une couleur
- 2 poules de trois couleurs différentes
- 6 poussins ayant chacun une couleur

6 plateaux

1 dé à six couleurs

1 dé représentant les animaux :

- chaque face porte un animal (poussin, caneton ou cochonnet)

Jeux individuels

Jeu d'encastrement :

Matériel :

Un ou plusieurs plateaux d'encastrement par enfant

But du jeu :

Remplir correctement les plateaux. Mettre dans chaque encastrement l'animal qui correspond à la forme et à la taille

Déroulement :

L'enfant prend chaque animal et recherche l'emplacement qui semble lui correspondre sans tenir compte des couleurs

Jeux d'encastrement et d'association :

Matériel :

Un ou plusieurs plateaux par enfant

But du jeu :

Remplir les plateaux en faisant correspondre chaque petit à sa maman

Déroulement 1 :

Chaque enfant a un ou plusieurs plateaux sur lesquels se trouve un animal adulte. L'enfant doit retrouver les petits de chaque maman en faisant correspondre la couleur du petit à une des trois couleurs de sa maman

Déroulement 2 :

Chaque enfant a 1 ou plusieurs plateaux. Sur chacun des plateaux, seule la maman est absente.

L'enfant doit retrouver toutes les mamans en faisant correspondre couleurs et espèce animale.

Jeux des erreurs :

Matériel :

Un ou plusieurs plateaux par enfant

Les animaux sont disposés sur les plateaux utilisés mais avec des erreurs

But du jeu :

Trouver et corriger les erreurs de la fermière

Déroulement :

Tous les animaux sont placés sur les plateaux... mais la fermière, en rentrant les animaux, n'a pas fait attention de mettre chaque petit avec sa maman.

Peut-elle corriger ses erreurs ?

Jeux collectifs. (Jusqu'à 6 joueurs)

Jeu avec un dé de formes :

Matériel :

Un ou plusieurs plateaux sur lesquels les mamans seront déjà encadrées par les enfants.

Une pioche, visible, des petits.

Le dé représentant les animaux

But du jeu :

Être le premier à rendre les petits à leur maman

Déroulement :

Le joueur, à son tour, lance le dé. Il reconnaît l'animal et le nomme. Il regarde si cet animal peut-être un petit d'une des mamans encadrées. Si OUI, il le prend et le positionne, si NON, il passe son tour.

Jeu avec un dé de couleurs :

Matériel :

Un ou plusieurs plateaux sur lesquels les mamans seront déjà encadrées par les enfants

Une pioche, visible, des petits

Le dé de couleur

But du jeu :

Être le premier à rendre les petits à leur maman

Déroulement :

Le joueur, à son tour, lance le dé. Il reconnaît la couleur, il la nomme. Il regarde, dans son jeu, si la couleur du petit correspond à une des couleurs de la maman. Si OUI il prend le petit dans la pioche et le positionne, si NON il passe son tour.

Jeu avec les deux dés :

Matériel :

Un ou plusieurs plateaux sur lesquels les mamans seront déjà encadrées par les enfants
Une pioche, visible, des petits
Le dé de couleurs et celui des formes

But du jeu :

Être le premier à rendre les petits à leur maman

Déroulement :

Le joueur, à son tour, lance les deux dés, il reconnaît la couleur et l'animal, il les nomme. Si l'animal ainsi désigné correspond à un petit recherché il le prend dans la pioche puis l'encastre au côté de sa maman, si NON il passe son tour.

Jeu tactile : aucun sac n'étant fourni avec le matériel

Autre jeu possible :

Matériel :

1 sac pour cacher les animaux
1 ou plusieurs plateaux par joueur

But du jeu :

Être le premier à retrouver tout ses animaux

Déroulement :

Chaque joueur, à tour de rôle, cherche en tâtant l'animal dans le sac de toile et les positionne correctement.
Si l'animal sorti du sac ne correspond pas à l'animal recherché, il sera remis dans le sac. Le joueur devra alors attendre de nouveau son tour.

Adeline Gervais



ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES
DU GRAND CERF
3, avenue du Grand Cerf - 93220 GAGNY