

JEU DU GRAND MONSTRE VERT

Adaptable de la PS à la GS

Objectifs :

- reconnaître les couleurs, la représentation chiffrée et constellée des nombres.
- associer un chiffre à sa constellation et inversement.
- dénombrer de petites quantités.

Règle du jeu :

Chaque élève dispose d'une plaque de jeu « tête » (tête entière vierge ou simple ronds de couleur) et d'un ensemble « parties du visage ». Il lance le dé à tour de rôle.

L'élève doit reconstituer son monstre avec les différentes parties du visage. Il a gagné quand son monstre est reconstitué. S'il tombe sur une partie du visage déjà en place, il passe son tour.

On peut jouer :

- avec un dé couleurs et les parties du visage colorées (pour les PS).
5 faces du dé sont colorées (jaune, rouge, bleu, vert, violet) ; la 6^{ème} face (blanche) indique alors soit de passer son tour soit de rejouer.
- avec un dé « constellations » de un à trois (pour les PS) ou de un à six (pour les MS/GS). On peut jouer avec les parties du visage « constellations » ou bien les parties du visage « chiffres ».
- avec un dé chiffré de 1 à 3 (pour les PS) ou de 1 à 6 (pour les MS /GS). On peut jouer avec les parties du visage « chiffres » ou bien les parties du visage « constellations ».
- avec un dé « formes »(parties du visage) (pour les PS).
5 faces du dé représentent les parties du visage (nez, yeux, bouche, oreilles, cheveux). La 6^{ème} face du dé (« libre ») indique de rejouer. On peut aussi y dessiner une croix qui indiquera de passer alors son tour.

jouer avec 2 dés : couleurs et constellations, couleurs et chiffres, couleurs et formes...

Prolongements : Quand les monstres sont reconstitués, on peut aussi jouer à les décrire , les comparer...

Éléments à coller sur un dé vierge pour jouer avec le dé forme. On peut laisser la sixième face blanche qui indique de rejouer, ou bien faire une croix sur cette sixième face qui indique alors de passer son tour...































