

# Observation



**Editeur** DJECO

**Niveau** PS MS gs

**Nombre de joueurs** 2 à 4 (...à 5 ou 6)

**Durée de la partie** modulable... à partir de 5 min

## Matériel

9 figurines papillon ; 2 dés ; 30 jetons à gagner.

## Capacités mises en jeu

- rapidité
- observation
- attention visuelle

## Apprentissages servis

**compétences transversales** : attention visuelle, concentration, analyse de l'info, rapidité

**Langage** : nommer les couleurs

**mathématiques** : connaître et nommer les couleurs, comparer de petites quantités, dénombrement 1 à 5

## Contraintes particulières

- Parties animées...
- Figurines de jeu attrayantes

## Règle du jeu, adaptations éventuelles

Les papillons bicolores sont posés au centre de la table.

Un joueur lance les deux dés ensemble : le premier joueur à reconnaître et attraper le papillon correspondant à la combinaison de couleurs indiquée par le dé gagne un jeton.

Le premier joueur qui totalise cinq jetons gagne la partie.

Adaptations : en TPS ou début PS, jouer avec un seul dé pour temps d'apprendre à lire un dé, d'associer l'indication du dé et un objet ou une action.....

D'autres possibilités pour désigner le gagnant peuvent faire intervenir des méthodes diverses de comparaison de quantités...

En GS, l'intérêt de ce jeu très simple peut être dans la capacité du groupe à jouer sans médiateur adulte...