

Rafle de chaussettes



Editeur HABA

Niveau PS MS GS

Nombre de joueurs 2 à 6

Durée de la partie très modulable...

Matériel

48 chaussettes, 13 pinces à linge, 1 monstre en bois

Capacités mises en jeu

- observation
- balayage visuel
- coordination œil-main
- rapidité

Apprentissages servis

compétences transversales : attention visuelle, analyse de l'information, rapidité

Langage : connaître et nommer les couleurs, argumenter (lors du contrôle collectif)

découvrir le monde : associer deux éléments identiques, dénombrer de petites quantités

Contraintes particulières

Les parties peuvent être animées...

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Les socquettes sont mélangées, puis éparpillées au centre de la table. Le monstre veille sur sa réserve de socquettes.

Au signal, tous les joueurs en même temps utilisent une seule main pour s'emparer du plus grand nombre de paires de socquettes... socquettes qui se ressemblent beaucoup ! La partie s'arrête quand un joueur ayant cinq paires s'empare du monstre. Le groupe des joueurs se livre alors à un contrôle collectif pour savoir qui gagnera une pince à linge et les parties peuvent s'enchaîner pour désigner le vainqueur final.

Avec les petits, on peut commencer par reconstituer des paires sans enjeu de rapidité.

La phase de contrôle collectif est support d'échanges langagiers.

On peut modifier la règle de désignation du gagnant : comparer, dénombrer directement de petites quantités... mais jouer en « match » permet « d'ouvrir » plus le jeu : on peut perdre une partie ou deux et gagner quand même à la fin...