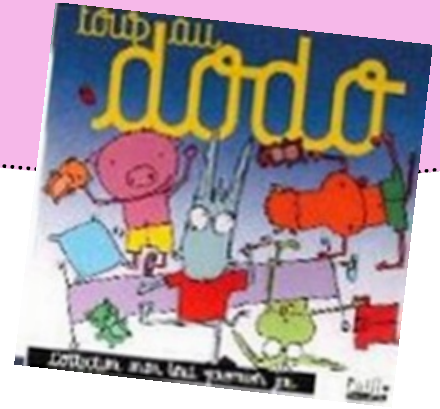


Tous au dodo



Editeur PAILLE

Niveau MS GS PS « entraînés à jouer »

Nombre de joueurs 2 à 4

Durée de la partie 10 à 15 mn

Type de jeu

Jeu à règles simples, jeu de reconnaissance tactile

Matériel

4 plateaux de jeu (vache, cochon, âne, lapin), 40 tuiles (4 formes), 1 sac.

Capacités mises en jeu

- expression verbale
- pensée représentative
- appariement,
- différenciation de formes
- discrimination tactile



Apprentissages servis

- **vivre ensemble** : respecter la règle, coopérer
- **langage** : nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action (vie quotidienne), raconter en se faisant comprendre une histoire inventée, exprimer son point de vue
- **compétences transversales** : attention, observation, mémoire, analyse de l'information, mener une activité à son terme

Contraintes particulières

Aucune, à part la vérification des pièces en fin de partie...

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Il faut retrouver « en aveugle » le haut et le bas de pyjama, le nounours, la brosse à dents et les pantoufles de chacun ; pour chaque élément, une forme (signalée en pointillés sur le plateau de jeu) ... sauf pour les paires de pantoufles (une de chaque forme)... et s'ajoutent des intrus, dans chaque forme qui, tirés au sort et placés devant chaque joueur, serviront de trame à l'histoire contée à la fin... Un peu « déroutant » au début... surtout pour les joueurs déjà habitués jouer, cette règle étant à la fois « classique » et « originale »...

Chacun pioche à son tour, donc et, selon le tirage

place la tuile sur son plateau de jeu

place la tuile au centre (elle devient une tuile « histoire » collective) ou devant lui (tuile « histoire » individuelle)

s' il a déjà cette tuile en place sur son plateau, choisit de la remettre en jeu (et piocher à nouveau) ou de la donner à un autre joueur...