

# Crok Crok Crok



**Editeur** BIOVIVA

**Niveau** MS GS

**Nombre de joueurs** 2 à 6

**Durée de la partie** 10 à 15 mn

## Type de jeu

jeu à règles simples

## Matériel

1 pomme, 1 œuf, 1 carotte, 1 banane, 2 pois mange-tout ; 30 jetons ronds (2 par aliment), un dé « animaux », 1 chevalet « mémo »

## Capacités mises en jeu

- pensée représentative
- attention, mémoire visuelle
- rapidité
- concentration

## Apprentissages servis

- **découvrir le monde** : vie animale, nutrition, notion de régime alimentaire, agir en fonction d'une notice
- **compétences transversales** : analyse de l'information, prise en compte de plusieurs facteurs, concentration, rapidité, mener une activité à son terme, repérer ses erreurs et savoir les corriger, mémoire
- **langage** : animaux, aliments, et toute ouverture à partir de ce thème... lecture d'une liste...

## Contraintes particulières

peut être bruyant...

## Règle du jeu, adaptations éventuelles

Les aliments sont placés au centre de la table, le chevalet « mémo » visible par tous. Un joueur lance le dé : il faut alors être le plus rapide à attraper un (ou plus) des aliments mangés par cet animal... On fait alors collectivement le point : qui a attrapé un aliment correspondant au régime alimentaire de l'animal reçoit un jeton de cet aliment (pour chaque aliment correct attrapé); en cas d'erreur, le joueur rend un jeton si il en a ; attention, pour les pois mange-tout, il faut avoir pu attraper les deux parties de la gousse pour gagner un jeton ! Gagnera la partie le premier qui aura un jeton de chacun des cinq aliments (intervention de la mémoire, part de « tactique » dans le jeu)