

Bata-waf



Editeur DJECO

Niveau MS GS, PS en adaptant

Nombre de joueurs 2 à 4

Durée de la partie variable (comme tout jeu de « bataille »)

Type de jeu

Jeu à règles simples, jeu de cartes « bataille ».

Matériel

36 cartes (chiens de tailles différentes, associés à une échelle de mesure 1 à 6)

Capacités mises en jeu

- différenciation de dimensions
- attention visuelle

Apprentissages servis

- **mathématiques** : domaine du nombre, comparer des quantités (1 à 6), mesurer des longueurs (illustrations) ; « plus grand que » ; le dénombrement en fin de partie peut amener à devoir comparer de grandes quantité... et donc à trouver une méthode adaptée.....
- **compétences transversales** : observation, attention, vérification de ses erreurs, attention portée au jeu de l'autre.
- **langage** : lié aux actions du jeu : « plus grand que », comparer, ...

Contraintes particulières

Aucune ; difficile de prévoir la durée du jeu, comme toujours pour les « batailles ».

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Chaque carte représente un chien, associé à la mesure de sa taille exprimée en nombre de 1 à 6. Distribuer toutes les cartes entre les joueurs ; chacun pose les siennes en paquet devant lui. Tous les joueurs retournent la première carte de leur paquet et la posent au centre de la table : on compare les nombres, ou la taille des chiens, ou la longueur du fond coloré qui les accompagne (selon le niveau)...

Qui a gagné ? Si deux chiens ont la même taille, il y a « bataille » et on pose une carte face cachée sur les cartes équivalentes, puis une autre carte face visible : qui gagne remporte alors le paquet entier... la partie s'achève quand un joueur n'a plus de cartes... ou quand le meneur le décide : on compte alors les cartes de chacun... ou on compare les tas....