

Feelina



Editeur SELECTA

Niveau MS GS

Nombre de joueurs 2 à 4

Durée de la partie 15 mn

Type de jeu

jeu à règles simples

Matériel

4 figurines fées, 15 papillons, 15 feuilles, 4 cartes « cheminement », 1 « roulette ».

Capacités mises en jeu

- attention, discrimination visuelle
- différenciation de formes, de couleurs
- concentration
- rapidité

Apprentissages servis

- **compétences transversales** : observation, attention, analyse de l'information, identifier et corriger ses erreurs, mener une activité à son terme
- **langage** : nommer des couleurs, des formes graphiques, inventer et raconter une histoire (le matériel est porteur...)

Contraintes particulières

aucune

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Chacun tente de trouver le plus vite possible le papillon désigné par la roue ; chaque papillon capturé permet de faire avancer sa petite fée sur le chemin de son château. Au départ, les papillons sont cachés sous la feuille qui leur correspond (combinaison de deux couleurs parmi cinq et d'un graphisme parmi cinq).

Chacun à son tour lance la roue, et tous cherchent le bon papillon : le premier à l'avoir trouvé s'empare de la feuille qui le recouvrait partiellement. Une capture exacte permet à la fée d'avancer d'une case, une capture erronée la fait reculer d'autant. La feuille est ensuite remise à sa place. Gagnera qui aura permis à sa fée d'entrer la première au château.

On peut simplifier en jouant avec les papillons visibles.