

# La pieuvre Ottokar



**Editeur** SELECTA

**Niveau** 2 à 6 (ou plus)

**Nombre de joueurs** PS (pour travailler le jeu en autonomie)

**Durée de la partie** 10 mn

## Type de jeu

Jeu à règles simple/jeu de manipulation

## Matériel

1 pieuvre en bois avec 6 tentacules à enfiler, 24 perles, 1 dé «6 couleurs ».

## Capacités mises en jeu

- agencement
- différenciation des couleurs
- tri

## Apprentissages servis

- **compétences transversales** : attention, respect de la règle, attention portée à l'autre (on se donne la pieuvre)
- **langage** : nommer les couleurs, verbes d'actions
- **mathématiques** : tri et classement
- **graphisme** : travail de motricité fine : l'enfilage est compliqué par la présence d'une pièce qui empêche la sortie de la perle....

## Contraintes particulières

Aucune

## Règle du jeu, adaptations éventuelles

La couleur indiquée par le dé indique celle de la perle à enfiler pour constituer les tentacules d'Ottokar...

Plusieurs « choix de règle » :

- A chacun sa tentacule : obligatoirement 6 joueurs, les tentacules seront multicolores
- Tentacules unicolores : tous les joueurs complètent toutes les tentacules, selon le lancer du dé
- Les perles doivent être toutes dans le même sens ...
- Les demi hémisphères doivent être placées de façon à constituer deux « boules »...
- Tentacules multicolores, une par joueur ; deux perles de la même couleur ne doivent pas se succéder : si un joueur « tire » deux fois la même couleur, il a le choix « rejouer » ou « offrir la perle à un autre »