

Picobello



Editeur SELECTA

Niveau PS MS GS

Nombre de joueurs 2 à 4

Durée de la partie 10 à 15 mn

Type de jeu

jeu à règles simples

Matériel

1 corde à linge à installer au « jardin », 4 paniers à linge, 30 pinces à linge dans un sac, 20 vêtements en cinq couleurs, 1 dé « couleurs », 1 dé « symboles ».

Capacités mises en jeu

- tri, appariement
- différenciation de couleurs
- application de règles (si on joue avec le dé « symboles »)
- préhension (pince)

Apprentissages servis

- **langage** : nommer des objets, des actions ressortissant de la vie quotidienne, raconter...
- **graphisme** : motricité fine
- **compétences transversales** : adapter ses gestes aux contraintes matérielles, mener une activité à son terme, analyser l'information (si deux dés), faire des choix, mémoriser (si deux dés)
- **vivre ensemble** : respecter la règle ; coopérer (une adaptation en règle coopérative est possible...)
- **langage** : nommer des objets, des actions ressortissant de la vie quotidienne, raconter...

Contraintes particulières

Aucune ; un des premiers jeux en PS, avec le dé « couleurs »

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Deux niveaux de jeu, sans ou avec le dé à symboles. Si on joue avec un seul dé, chacun le lance à son tour, et doit étendre un vêtement de la couleur indiquée, ou choisir si le dé indique « panier ». Si on joue avec deux dés, un indique la couleur du vêtement et l'autre l'action à faire (personnellement, je ne trouve pas la relation symbole/action très logique...donc je modifie la règle !).

J'ai essayé Picobello en jeu coopératif : garder les cinq faces « couleur », introduire une face « nuage » et quelques nuages découpés dans du carton, commencer le jeu « linge étendu ». Les joueurs gagneront ensemble s'ils arrivent à « décrocher » leur linge avant que six (ou cinq ?) nuages ne se soient amoncelés. Si un joueur tombe sur la couleur d'une pièce de vêtement déjà ôtée du fil, il choisit : soit il lance à nouveau le dé, soit il offre le résultat de son lancer à un joueur qui en a besoin...S'il tombe sur « nuage », il place un nuage au centre du jeu...ou sur un fil... on peut même concevoir des nuages à imbriquer les uns dans les autres pour une belle nuée bien menaçante !