

# Le jeu de l'arbre



**Editeur** JOCDI GOULA

**Niveau** MS GS, PS avec dé « couleurs »

**Nombre de joueurs** 6, ou de 2 à 6

**Durée de la partie** 15 mn

**Type de jeu** jeu à règles simples

## Matériel

6 plateaux de jeu, en six couleurs ; 60 pions en 6 couleurs ; 1 dé « couleurs » ; 1 dé « chiffres » utilisant le signe -

## Capacités mises en jeu

- dénombrement
- opérations numériques
- différenciation de couleurs, tri

## Apprentissages servis

- **mathématiques** : domaine du nombre, observations sur les quantités de 1 à 10, observations sur deux opérations numériques
- **vivre ensemble** : respecter la règle
- **langage** : nommer les couleurs

## Contraintes particulières

Aucune ; ne pas hésiter à modifier la règle pour l'adapter au niveau des élèves, à la compétence mise en jeu... le matériel s'y prête.

## Règle du jeu, adaptations éventuelles

Chacun choisit sa couleur de plateau, et lance à son tour le dé, ou les deux dés. L'un est un dé « couleurs » : on couvre alors son arbre de fruits de plusieurs couleurs différentes ; l'autre affiche 0, 1, 2, 3, -1, -2 correspondant à l'action à réaliser (arbre monochrome ou non, au choix)

En PS, jouer avec le seul dé « couleurs » ...

On peut supprimer un plateau de jeu, une série de pions, introduire un « élément ennemi » et jouer en coopération contre celui-ci (« emprunter », peut-être, le corbeau du verger...)

Soit le joueur lance les deux dés « pour lui » et il vaut mieux que chacun joue avec toutes les couleurs de fruits selon le dé... soit le lancer de chacun concerne la réaction de tous (fixer son attention tout au long de la partie) : on décide alors d'un temps de réaction qui peut entraîner une pénalité (points positifs attribués au lanceur, par exemple)

Chacun a le droit de poser deux couleurs de pions dans son arbre : à la fin, observer les décompositions du nombre 10...