

Objectifs

- Connaître et nommer les couleurs simples
- Comprendre et respecter une consigne
- Savoir jouer ensemble à un jeu (jouer chacun son tour, attendre son tour, passer le dé)
- Savoir utiliser et lire un dé

Matériel

4 supports chenilles; les têtes des chenilles; les anneaux bleus, jaunes, rouges, roses et verts; le dé (couleurs + tête de la chenille)

Organisation

Atelier de 4 enfants

Déroulement

But du jeu : compléter sa chenille (tête de la chenille et ses anneaux) en premier

Règle du jeu : Le premier joueur lance le dé et complète sa chenille en ajoutant l'anneau de couleur indiqué par la couleur du dé puis c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur qui a complété sa chenille en premier a gagné.

Variantes

Compléter sa chenille en respectant un modèle commun ou une consigne donnée (nombre de couleurs utilisées, alternance de couleurs)

Evaluation

Reproduire le modèle réalisé sur « chenille papier » avec des crayons de couleurs pour garder une trace dans son cahier.