

Pyramide d'animaux



Editeur HABA

Niveau MS GS

Nombre de joueurs 2 à 4

Durée de la partie variable 10 à 15 mn

Type de jeu

Jeu à règles simples, jeu de construction

Matériel

29 animaux en bois, 1 dé à symboles

Capacités mises en jeu

- raisonnement intuitif
- organisation spatiale
- coordination
- précision

Apprentissages servis

- **compétences transversales** : mener une activité à son terme, observer, maîtriser ses gestes, analyser l'information ; chaque face du dé induisant une action, bien connaître la règle implique un travail de mémorisation
- **découvrir le monde** : notion d'équilibre
- **graphisme** : maîtrise du geste, pince
- **langage** : « autour des animaux »...
- **vivre ensemble** : respect de la règle ; attention portée à (au jeu de) l'autre

Contraintes particulières

Jouer sur une surface plane et assez lisse

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Placer le crocodile au centre de la table ; chaque joueur reçoit 7 animaux différents.

Chacun lance le dé à son tour, et selon la face indiquée par le dé

prend un ou deux animaux et le(s) place sur la pyramide, à l'endroit de son choix

prend un animal et doit le poser le plus près possible de la mâchoire ou de queue du crocodile, en contact (ce qui peut augmenter la surface d'empilement)

choisit un de ses animaux pour le donner à poser à un autre joueur

attend que les autres lui disent lequel de ses animaux il devra poser...

Si la pyramide s'effondre, le joueur reçoit deux animaux de pénalité. Gagne qui n'a plus d'animaux devant lui...

L'éditeur prévoit une règle « en solitaire », et des variantes pour joueurs plus expérimentés.

