

## Compétences

- ✓ Attention visuelle
- ✓ Observation
- ✓ Rapidité

## Objectifs

- ✓ Être capable de reconnaître une image à partir de 2 critères : couleur du fond, animal

## Matériel

- ✓ Un plateau de jeu composé de 4 parties recto-verso
- ✓ 1 dé avec les 6 animaux
- ✓ 1 dé avec les 6 couleurs
- ✓ Des jetons pour compter les réussites

## Organisation

- ✓ Atelier de 2 à 4 joueurs avec l'enseignant puis en autonomie

## Déroulement

- ✓ À tour de rôle chaque joueur lance les 2 dés qui déterminent un animal et le fond sur lequel il se trouve. Le premier joueur qui trouve l'animal le désigne du doigt et le nomme avec la couleur de son fond.
- ✓ Si les autres joueurs valident la proposition, le joueur remporte un jeton.
- ✓ À la fin de la partie, chaque joueur compte ses jetons.

## Critères de réussite

- ✓ Avoir su trouver les animaux et les avoir correctement nommés.
- ✓ Avoir pris plaisir à coopérer avec ses pairs

## Variante

- ✓ On peut simplifier le jeu en n'utilisant que le dé « animal » dans un premier temps.

