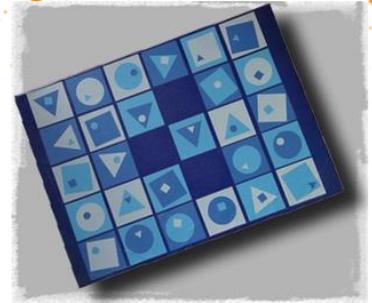


## Compétences

- ✓ Attention visuelle
- ✓ S'exprimer en utilisant le bon vocabulaire
- ✓ Connaître les notions de taille (petit, grand)



## Objectifs

- ✓ Reconnaître et nommer des formes géométriques.

## Matériel

- ✓ Un plateau de jeu composé de 4 parties recto-verso
- ✓ 1 dé avec les 3 formes grand format : carré, triangle, cercle
- ✓ 1 dé avec les 3 formes petit format : carré, triangle, cercle
- ✓ Dix jetons pour chaque joueur

## Organisation

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

## Déroulement

- ✓ À tour de rôle chaque joueur lance les 2 dés. Dès qu'il trouve une case correspondant à son lancé, il nomme les deux figures et pose un pion sur la case si les autres joueurs valident sa réponse.
- ✓ Si aucune case libre ne correspond à la combinaison, le joueur passe son tour.
- ✓ À la fin de la partie, chaque joueur compte les jetons qu'il a placé sur le plateau.

## Critères de réussite

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

## Variante

- ✓ Simplification du jeu :
  - en n'utilisant qu'un seul dé,
  - en ne tenant pas compte de la taille des figures.
- ✓ Complexification : à chaque lancé, tous les joueurs cherchent la bonne case.

