

JEU DU SOLEIL version méduse : à la manière de Rémi Brissiaud

MATERIEL :

- Plateau « méduse »
- Dés (1 à 3 PS / 1 à 6 MS/ 2 dés 1 à 5 GS)
- Cubes emboîtables : préparer en amont des tours de 1, 2, 3 ...10.
- 3 caches par élève de la longueur d'un tentacule (longueur de 3 cubes en PS, 6 cubes en MS, 10 cubes en GS).



BUT DU JEU :

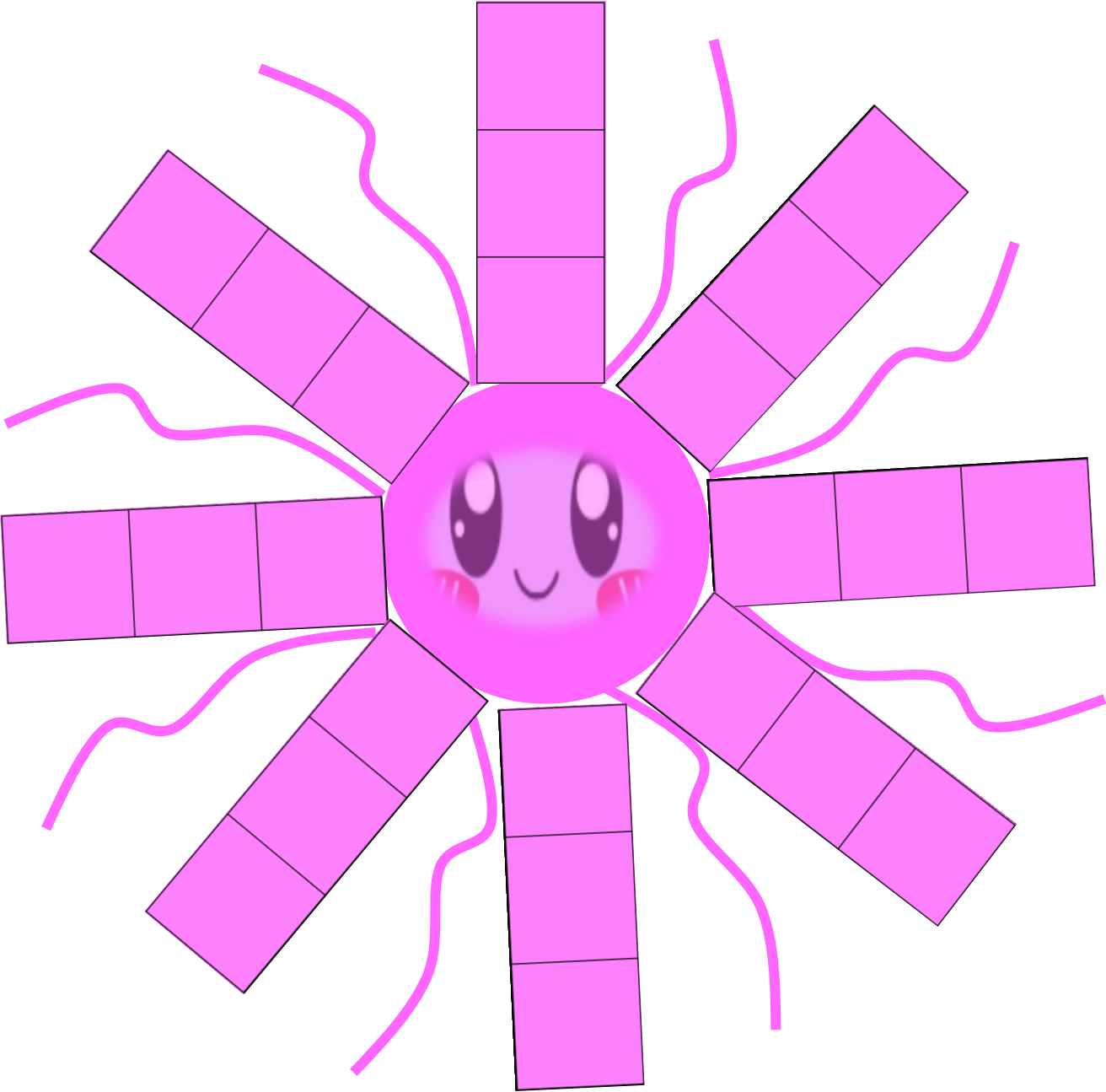
- Parvenir à déposer ses 3 caches avant ses camarades.

DEROULEMENT :

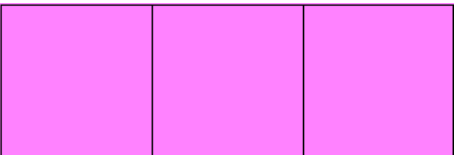
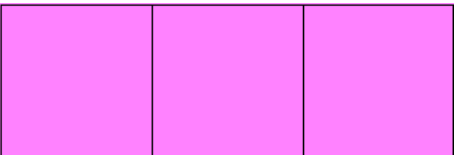
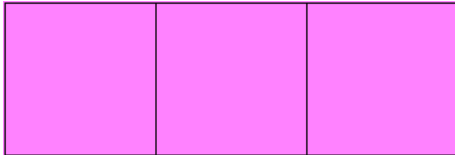
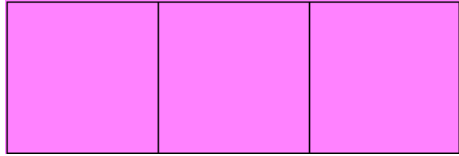
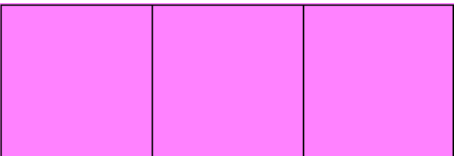
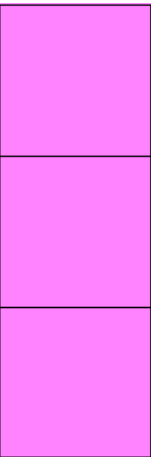
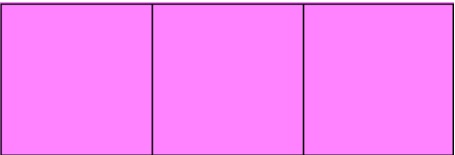
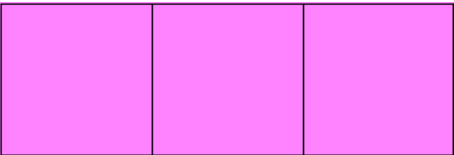
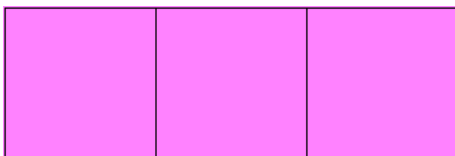
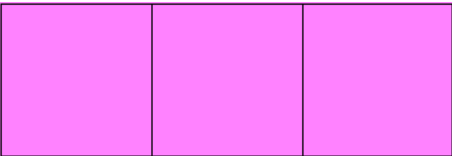
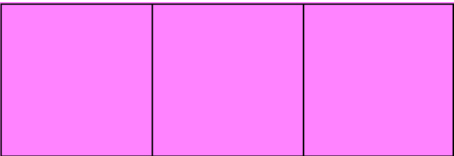
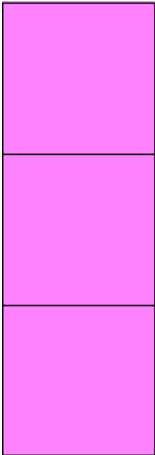
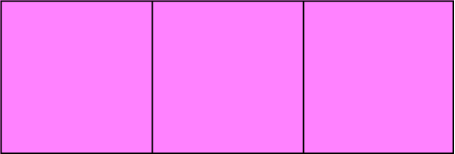
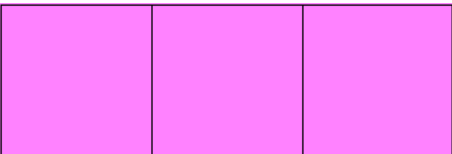
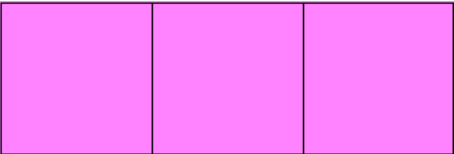
-A tour de rôle, chaque élève lance le dé. Il identifie le nombre et associe un nombre de cubes. Il dépose alors ses cubes sur les tentacules de la méduse. Si un élève parvient à compléter entièrement un tentacule, il le recouvre avec un cache. Les cubes posés peuvent être décomposés (ex : si j'obtiens un dé de valeur 3, j'ai le choix entre -poser une tour de 3 cubes -poser 2 tours : une de 2 cubes et une de 1 cube ou -poser 3 tours de 1 cube). Faire quelques « arrêts sur image » pour essayer de faire identifier les stratégies possibles aux élèves.

BIEN IMPRIMER EN TAILLE REELLE 100%

Ex disposition niveau 1 : décomposer le 3



Niveau 1 : décomposer le 3 : tentacules à placer + caches.



Niveau 2 : décomposer le 6 : tentacules à placer + caches

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

Niveau 3 : décomposer le 10 : tentacules à placer + caches

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

