

Où est Kipic ?

COMPETENCES TRAVAILLEES :

Vivre ensemble

- Prendre en compte et accepter les règles d'un jeu simple.

Explorer le monde

- Décrire des positions dans l'espace : positions par rapport à soi ; positions relatives de deux objets ou deux personnes l'un(e) par rapport à l'autre.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des descriptions ou explications.
 - Repérer sa droite et sa gauche.

MATERIEL :

A imprimer :

- les cartes de jeu (3 niveaux de difficulté : vert = facile, jaune = moyen, rouge = difficile)
- les personnages (à coller sur des bouchons de liège)

Facultatif :

- une sonnette (pour le jeu n°1)



Jeu n°1

De 2 à 4 joueurs

durée de la partie : environ 15 min

DEROULEMENT DU JEU :

Chaque joueur prend 1 bouchon lapin, 1 bouchon hérisson et 1 bouchon écureuil et les place devant lui. Les cartes sont installées en pile au milieu des joueurs.

Une fois le départ donné, chaque joueur reproduit avec ses bouchons la position des animaux indiqué sur la carte en haut de la pile. Dès qu'un joueur a placé ses animaux, il tape sur la table (ou sur la sonnette). Si la position des animaux est correcte, il gagne la carte. On poursuit la partie jusqu'à ce que toutes les cartes soient remportées. Le gagnant est celui qui a plus de cartes à la fin de la partie.

Jeu n°2

De 2 à 4 joueurs

durée de la partie : environ 15 min

DEROULEMENT DU JEU :

Ce jeu se joue par équipe de 2. Un joueur pioche une carte et décrit le plus précisément possible la position des animaux à son coéquipier. Ce dernier doit placer les animaux. Si les animaux sont correctement positionnés, le binôme remporte la carte. Sinon, la carte est remise dans la pile. C'est ensuite à la deuxième équipe de jouer. On inverse les rôles dans le binôme à chaque manche (celui qui a décrit devient qui place les animaux et inversement). Seul le joueur qui décrit la carte a le droit de parler. L'équipe qui marque 5 points en premier remporte la partie.

On peut choisir de limiter le temps de la description (1 minute maximum par exemple) en utilisant un chronomètre.

Jeu n°3

1 joueur

durée de la partie : environ 10 min

DEROULEMENT DU JEU :

Le matériel peut aussi être utilisé en individuel. Le joueur prend alors une carte et place les animaux. La photo au verso des cartes permet de s'auto-corriger.