



LUDOZO-O



Cycle 1 (début cycle 2 envisageable)



2 à 4 joueurs



5 minutes minimum par partie

Jeu de plateau

MATÉRIEL

- 1 rhinocéros, 1 zèbre, 1 flamand rose, 1 phoque, 1 girafe, 1 toucan, 1 serpent, 1 tortue, 13 noix de coco, 1 gardien d'animaux Tim, 2 dés girafe, 1 pièce animaux, 1 sac en tissu, 1 règle de jeux.

COMPÉTENCES

- **REPRESENTER**
 - Comparer les tours : trouver la plus grande
 - Comparer les quantités
 - Reconnaître et désigner les quantités (de 0 à 5 ou de 0 à 10)
 - Connaître les représentations des chiffres : chiffrée, par représentation par quantité
 - Connaître et désigner les couleurs
- **CHERCHER ET RAISONNER**
 - Ranger dans un ordre de grandeur
 - Evaluer des longueurs
- **CALCULER**
 - Calculer jusque 5
 - Calculer jusque 10
 - Apprendre l'addition

OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE

- Dénombrer jusque 5 ou 10 (selon les variables des cartes choisies)
- Calculer jusque 5 ou jusque 10
- Additionner jusque 10

RÈGLE DU JEU

- **10 jeux** : toucher, compter, aborder les quantités, reconnaître les formes et les couleurs, faire ses premiers calculs ainsi que favoriser concentration et mémoire.
- **La liste des 10 jeux** :
 1. Reconnaître au toucher les animaux : Memory tactile pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans
 2. 1, 2, 3: Compte les girafes : Compter suivant quatre degrés de difficulté, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans
 3. Course dans le parc animalier : Course haute en couleur pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans
 4. En piste, les singes ! Jeu tactile sur les formes géométriques, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans
 5. Girafes jumelles : Memory sur les chiffres et les quantités, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans
 6. Cache-cache des caméléons : Memory sur les couleurs, pour 2 à 4 enfants à partir de 3½ ans
 7. Rhinocéros glouton : Jeu de cartes pour comparer les quantités, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans
 8. Girafes détectives : Memory avec des girafes, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans
 9. Charivari des chiffres : Jeu de cartes pour apprendre à classer en ordre arithmétique, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans
 10. 2 + 5 = noix de coco : Premier jeu sur l'addition, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans
- **Déroulement** :
 - A voir avec la règle précise de chaque jeu disponible dans la boîte.

<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	
<p>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES <i>(UTILE POUR LA OU LES RENCONTRES AVEC LES PARENTS)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu. ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).
<p>VARIABLE(S)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ De nombreuses variables différentes sont envisageables. Selon le jeu choisi, vous trouverez des pistes de variables dans la règle du jeu, disponible à cette adresse directement (à partir de la page 47) : https://cdn.haba.de/content/medias/manual/4685-mein-erster-lernspielzoo-spielanleitung-6s.pdf
<p>ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de découvrir le plateau de jeu ➤ ... <i>Différents selon les notions et compétences du jeu choisi de la liste ...</i>