

## La pieuvre



Cette activité est inspirée d'autres jeux similaires notamment la pieuvre Ottokar chez Selecta.

### OBJECTIFS

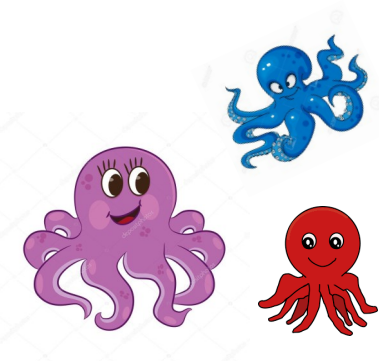
- Manipuler : enfiler des perles sur un fil
- Affiner son sens du toucher

### COMPETENCES

- Développer sa motricité fine
- Développer son attention
- Différencier les couleurs
- Développer son langage

### MATERIEL

- La tête et le corps de la pieuvre
- Les fils = ossatures de ses tentacules
- Les billes en bois



### PRESENTATION DU JEU

#### Pour les plus jeunes

Un jeu de manipulation qui permet à l'enfant de développer sa dextérité. Il donnera lieu à de nombreux essais chez le tout jeune enfant, à des tâtonnements et progressivement l'enfant y arrive!

#### Dès 3 ans on joue à plusieurs!

La pieuvre est placée au milieu des joueurs. Il y a 5 couleurs de perles. Plusieurs variantes du jeu sont proposées, à vous de faire le bon choix en fonction de votre public et de ce que vous voulez exploiter avec celui-ci.



L'adulte répartit équitablement les perles face à chaque joueur. On lance le dé « couleurs », l'enfant enfle la perle correspondante. Chaque enfant a sa propre tentacule sur laquelle il dispose toutes ses perles.

La face « étoile » permet de placer une perle au choix.

Si la face du dé montre une couleur déjà placée, le joueur passe son tour!

Les tentacules seront multicolores.

Vite, vite c'est à celui qui sera le plus rapide...

## Pour les plus grands

Règle supplémentaire : deux perles de la même couleur ne peuvent pas se succéder! Si un joueur « tire » deux fois la même couleur, il a le choix soit de rejouer soit d'offrir la perle à un autre joueur.

L'objectif reste inchangé : c'est celui qui est le plus rapide qui gagne, que les billes soient enfilées sur sa tentacule ou qu'elles aient été distribuées à ses adversaires...

## En plus !

Ce jeu permet de développer langage, notamment en nommant les couleurs selon la manipulation de l'enfant, la perle qu'il a choisie... également au lancer du dé.

Selon la manière d'y jouer, on peut le qualifier de premier jeu à règles. Le jeu de « La pieuvre » peut être l'occasion d'apprendre à lancer un dé, attendre pendant que l'autre joue, le regarder faire, et aussi apprendre à jouer chacun à son tour.

Le simple lancer du dé n'est pas toujours facile pour les petits enfants. C'est important de leur montrer comment faire. On peut également leur proposer de lancer le dé dans le couvercle de la boîte de jeu.

L'adulte peut choisir également de mettre un seul enfant face au jeu de la pieuvre. Il va découvrir de lui-même tout le matériel du jeu et en quelque sorte « apprivoiser » le jeu. Ses doigts vont enfiler une perle, puis une autre... il fera peut-être d'abord des tris en fonction des couleurs sans doute...

C'est une belle approche tout-à-fait personnelle. L'adulte pourra ensuite jouer avec l'enfant et lui préciser la manière de jouer et donc une règle puis une autre.

## Le jeu socialise

Le jeu joue ici son rôle de « socialisateur », il permet à l'enfant d'apprendre à devenir plus sociable avec ses comparses. C'est important de découvrir des premiers jeux où les règles se compliquent progressivement.

Il est primordial de respecter le rythme de chaque enfant. Si un enfant pleure parce qu'il a perdu, c'est peut-être trop tôt pour lui de jouer avec ces règles et s'il ne veut plus jouer, laissons-le s'expliquer. Il faut parfois plus de temps pour être prêt, plus de temps pour progresser, chacun son rythme!

Bon amusement!

