

Comment ça marche?

1. Celui dont c'est le tour lance le dé « spécial » :

⇒ S'il obtient **gouttes de pluie**, l'enfant pose une goutte de pluie devant sa corde à linge. S'il a déjà 2 gouttes de pluie, il ne peut plus en ajouter et tous les enfants perdent le jeu ensemble... à moins qu'un autre enfant—qui n'a pas encore ses 2 gouttes—ne propose de prendre la goutte chez lui.

⇒ S'il obtient **soleil**, l'enfant lance le dé de couleurs.

2. Lancer le dé « couleurs » : l'enfant peut défendre un habit dont il obtient la couleur et le mettre dans son panier. S'il obtient une couleur qu'il a déjà dans son panier, il peut offrir son résultat de dé à un autre joueur sauf pour le blanc qui peut être présent 2 fois (pour faire la paire de chaussettes) . *

Si le dé indique une couleur qui n'est plus présente sur la corde à linge, l'enfant peut relancer le dé une nouvelle fois. Si c'est à nouveau le cas, il passe son tour.

⇒ Si l'enfant obtient la face **panier**, il a le choix :

- dépendre un habit de la couleur de son choix (qu'il n'a pas encore)
- offrir ce joker à un autre
- retirer une goutte de pluie déjà en place

On joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

Si les enfants parviennent à dépendre tous les habits avant que les 8 gouttes ne soient tombées, ils gagnent tous ensemble.

Si toutes les gouttes sont tombées et qu'il reste des habits sur la corde à linge, les enfants perdent tous ensemble le jeu.

* on peut complexifier le jeu en exigeant que chaque enfant récolte dans son panier des habits différents + 2 chaussettes.

Cette version « coopérative » est inspirée de ce qui a été imaginé par Pascal Deru chez Casse Noisettes.

Matériel nécessaire pour la version coopérative :

- Vêtements : 4 robes, 4 pulls, 4 t-shirts, 4 pantalons (des 4 couleurs) et 4 paires de chaussettes blanches soit 8 chaussettes.
- Dés : 1 dé « couleurs » soit une face de chaque couleur (rouge, vert, bleu, jaune, blanche) et 1 face panier et 1 dé avec 4 faces « soleil » et 2 faces « pluie ».
- 4 paniers à linge
- 8 gouttes de pluie
- 40 pinces à linge au minimum
- 1 grand drap

FICHES ACTIVITES : 4 semaines en couleurs

0 mois à + de 3 ans

COULEURS

Le jeu « Piccobello »

Cette activité initie les petits à la reconnaissance des couleurs et à agir progressivement selon des consignes précises, des premières règles de jeu en groupe.

OBJECTIFS

- S'amuser avec un décor spécifique
- Découvrir les couleurs
- Faire comme les adultes (jeu symbolique) : mettre sécher !

COMPETENCES

- Faire du tri, en fonction des couleurs, en fonction des vêtements...
- Découvrir

MATERIEL

- Décor composé de deux planches emboîtées, pinces à linge, paniers, vêtements (robes, pantalons, paires de chaussettes, t-shirts et pulls), 2 dés et 4 grands draps blancs.



PRESENTATION DU JEU

règle habituelle...

- Accrocher au plus vite 5 vêtements à la corde à linge
- Nous vous proposons différentes utilisations du jeu selon les âges de votre public

Conseils d'animation: pour les tout-petits (0 à 18 mois)

- Profiter du décor à hauteur des yeux.
- Sortir et rentrer les vêtements des mannes à linge.
- Jouer avec les pinces à linge (manipulation d'objets).
- Se servir des draps pour balader les enfants dans la pièce, on joue au petit train... les mettre sur soi, en faire un tapis ou une couverture, jouer à cache cache en groupe...

Conseils d'animation: pour les petits (18 mois à 3 ans)

- Accrocher les vêtements le plus vite possible, seul, en binôme ou en groupes...

- Trier les vêtements par couleurs, par sortes de vêtements dans les paniers.
- Jouer simplement à pendre les vêtements.
- Pendre les vêtements aux fils : une couleur par fil.

Conseils d'animation: pour les grands (à partir de 3 ans)

Les 4 parties du jeu sont 4 mondes de couleurs : jaune, bleu, rouge et vert. Le travail des illustrateurs s'est inspiré du livre « Le collectionneur de couleurs » de Sylvie Poillevé et Aurélie Guillerey.

♦ Variante 1 - facile

L'objectif est de remettre chaque vêtement de couleur dans le monde qui lui correspond (vêtements verts dans le monde vert, vêtements rouges dans le monde rouge...)

L'enfant lance le dé : en fonction de la couleur qui apparait sur le dé, il peut prendre dans son panier un vêtement de la couleur correspondante et le placer dans le bon monde de couleur. S'il n'a plus de vêtement correspondant à la couleur du dé, il passe son tour.

Le premier à avoir tout accroché a gagné.

Cette version est prévue pour 4 joueurs. Au préalable l'adulte aura installé un panier dans chaque monde. Chaque panier comprend le même choix de vêtements.

♦ Variante 2 - avec 2 dés

Permet de travailler en groupes. Même règle que précédemment sauf qu'il y a 2 dés : un pour les couleurs, un autre pour le vêtement, ce qui donne un double choix. Tous les enfants jouent ensemble dans un même groupe. Leur objectif : réussir à mettre sécher tous les vêtements sur les fils aux bons endroits!

Au préalable l'adulte aura installé dans chaque panier : les 5 types de vêtements dans les 4 couleurs.



♦ Variante 3 - rapide

Chaque enfant a son panier rempli de vêtements. L'objectif est d'accrocher les vêtements le plus vite possible sur les fils en respectant le monde couleur auquel le vêtement correspond. Le premier (enfant ou groupe) à avoir tout accroché sans se tromper a gagné.









♦ Variante 4 - plus d'actions

Un dé supplémentaire : le dé « actions »!

On procède comme précédemment, on lace d'abord le dé « couleurs » et on prend dans son panier l'habit de cette couleur défini par le deuxième dé, celui des « vêtements ».

Si pas de correspondance, on passe son tour.

Si on a l'habit, on le pose sur le fil et ce même joueur peut ensuite lancer le dé « actions ». Les 6 faces sont :

-  SOLEIL : les vêtements sèchent plus vite, tu peux relancer une deuxième fois le dé « couleurs » pour mettre sur le fil si tu l'as dans ton bac
-  PANIER : tu peux remettre un deuxième habit de ton choix
-  VENT : le vêtement qui vient d'être accroché peut rester sur le fil
-  PLUIE : le dernier vêtement qui vient d'être accroché doit être enlevé du fil
-  ECLAIR :
-  NEIGE :

♦ Variante 5 - coopérative

1ère étape : la lessive

Tous les vêtements sont placés dans un grand drap. Les enfants se placent autour du drap, le tiennent et le soulèvent en rythme : c'est la grande lessive!

2ème étape : le séchage

Les vêtements sont répartis dans les 4 paniers à linge. Chaque panier contient donc 6 vêtements, peu importe lesquels. Les enfants doivent chacun à leur tour aller accrocher un vêtement à la corde à linge dans la zone de séchage correspondant à la couleur du vêtement. Les chaussettes peuvent être accrochées dans n'importe quelle zone mais attention il ne peut y avoir que 2 chaussettes par zone!

3ème étape : on rentre le linge

Récupérer les vêtements avant que la pluie ne mouille tout! But : les enfants gagnent tous ensemble s'ils réussissent à dépendre tous les habits avant que la pluie ne soit là. Les enfants perdent le jeu tous ensemble si les 8 gouttes de pluies sont tombées avant qu'ils aient pu dépendre tous les habits.