

NOM	SPLASH ATTACK (GIGAMIC)
TYPE	Jeu d'observation
DESCRIPTION	<p>Le jeu est constitué de 10 poissons en bois, un dé couleurs, un dé avec des formes géométriques.</p> <p>Chaque poisson combine sur une face une couleur avec une forme, sur l'autre sont dessinées les arêtes. Il y a un poisson tout rouge, le piranha.</p> <p>Les dés indiquent au joueur le poisson qu'il doit pêcher.</p> <p>Lorsque la combinaison des dés désigne un poisson déjà pêché, alors tous les joueurs doivent essayer d'attraper le piranha le plus vite possible.</p> <p>Si le détenteur du poisson est le plus rapide, il gagne définitivement son poisson et le tourne côté arêtes. Si un autre enfant est plus rapide, le poisson est remis en jeu.</p> <p>Le premier joueur qui remporte 2 poissons (retournés côté arêtes) gagne la partie.</p>
COMPETENCES TRAVAILLEES	<p>Attention - Rapidité Discrimination visuelle Apprendre à lire la combinaison de 2 dés Couleurs (bleu, jaune, vert) Formes (rond, carré, triangle)</p>
EXPERIENCE DE JEU AVEC DES ELEVES DE GS	<p>Ce jeu demande beaucoup de concentration.</p> <p>L'enfant est ici obligé d'être attentif à son jeu et au jeu des autres : chaque fois qu'un joueur lance le dé, il peut être amené à attraper le piranha. A chaque occurrence des dés, ce sont donc tous les joueurs qui doivent déduire le poisson désigné et le chercher sur la table de jeu.</p> <p>Beaucoup d'élèves ont du mal à gérer la combinaison des 2 critères : soit ils se focalisent sur la couleur, soit sur la forme.</p>
PROLONGEMENT	

NOM	SPLASH ATTACK (GIGAMIC)
DESCRIPTION DETAILLEE	<p>Le jeu est constitué de 10 poissons en bois et 2 dés.</p> <p>Un dé donne la couleur : 2 fois 3 couleurs (bleu, jaune, vert.) Un dé donne la forme géométrique : 2 fois 3 formes géométriques (rond, carré, triangle.)</p> <p>Chaque poisson combine sur une face une couleur avec une forme (=&gt; 9 poissons), sur l'autre face sont dessinées les arêtes. Il y a un poisson rouge, le piranha, qui joue un rôle particulier.</p> <p>Les poissons sont disposés au centre de la table. Le premier joueur lance les dés et obtient une couleur et une forme. Il cherche alors le poisson correspondant et le prend. Il le pose devant lui. C'est au tour du joueur suivant.</p> <p>Lorsque la combinaison des dés désigne un poisson déjà pêché, donc disposé devant un joueur et non plus au centre de la table, alors tous les joueurs doivent essayer d'attraper le piranha le plus vite possible.</p> <p>Si le détenteur du poisson désigné par les dés est le plus rapide, il gagne définitivement son poisson. Pour signifier qu'on ne peut plus le lui reprendre, il le tourne côté arêtes.</p> <p>Si un autre enfant est plus rapide, le détenteur du poisson doit le remettre en jeu en le posant avec les autres au centre de la table.</p> <p>Le premier joueur qui remporte 2 poissons (retournés côté arêtes) gagne la partie.</p>