

Le pommier

matériel:

- un plateau de jeu « arbre »
- autant de pommes que d'élèves dans la classe avec d'un côté la face rouge et de l'autre la photo de l'élève
- un dé chiffré ou constellations (pour le jeu du pommier numération)

niveau: PS MS de 1 à 6 joueurs

déroulement:

jeu 1: cueillir les pommes (pour le début de l'année)

- savoir nommer ses camarades de classe
poser toutes les pommes, face photo visible, dans le pommier.
L'enfant choisit une pomme dont il sait nommer le prénom du camarade. Il a alors le droit de cueillir la pomme et de la mettre dans son panier.

jeu 2: cueillir les pommes cachées(pour le début de l'année)

- savoir nommer ses camarades de classe
poser toutes les pommes, face photo cachée, dans le pommier.
L'enfant choisit une pomme, la retourne et doit nommer le camarade. Si la réponse est juste, il a alors le droit de cueillir la pomme et de la mettre dans son panier.
Sinon il doit remettre la pomme face cachée, et les pommes seront alors à nouveau mélangées.

À noter que l'on peut varier la difficulté des jeux en ne mettant qu'un groupe de pommes (6 pommes pour les PS qui ne se connaissent pas du tout au début de l'année pour tendre vers tous les PS puis tous les élèves de la classe)

jeu 3: une pomme , deux pommes, trois pommes

- dénombrer 1,2,3
poser toutes les pommes, face photo cachée, dans le pommier.
Lancer un dé chiffré ou à constellation de 1 à 3
ôter du pommier le nombre de pommes correspondant au résultat du dé.

jeu 4: fille et garçon

- faire la distinction fille/garçon
poser toutes les pommes, face photo visible, dans le pommier.
Lancer le dé comportant le symbole fille/garçon
si le dé indique un garçon, l'élève doit cueillir une pomme « garçon »
et dire le prénom du camarade