

PIQUE PLUME



2-4



20 min



Domaine : compétences transversales
Compétences : mémoire, attention soutenue
Type : jeu de mémoire



Auteur : Klaus Zoch
Éditeur : Gigamic et Zoch

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Compétences transversales

- Mémoire visuelle
- Attention soutenue
- Respect du tour de jeu: savoir quand on doit jouer.
- Repérage dans l'espace.

Français

- Dire : identifier et nommer les mots pour les maternelles et CP

Points de vigilance

Quand une carte est retournée, veiller à ce que le dessin soit nommé systématiquement. Pour les élèves de GS et de CP, il faudra accorder une attention particulière à la précision du vocabulaire (certaines illustrations représentent des éléments voisins) : l'œuf dans le nid, l'œuf à la coque, etc.

Variables didactiques

Pour faciliter le jeu (GS) :

- ✓ enlever un certain nombre de cartes octogonales et les cartes en forme d'œufs correspondantes
- ✓ ranger les cartes basse-cour de manière ordonnée (un rectangle de 3 sur 4)

Remarques

Il existe une extension qui permet de jouer à 6 joueurs et surtout qui introduit les excréments des volatiles (intéressant car cela apporte des contraintes de déplacement différentes).



ludikecole.fr

Matériel

PIQUE PLUME

- 24 tuiles en forme d'œuf
- 4 plumes en bois
- 12 tuiles octogonales
- 4 coqs et poules en bois

Résumé des règles

PIQUE PLUME



2-4



20 min

Principe du jeu

Etre le premier coq à plumer les autres ! Et pour cela, savoir où on met les pattes, en faisant appel à sa mémoire de volatile.

Préparation

Poser les 24 cartes-œufs, face visible, côté à côte, pour former un parcours en forme de cercle. A l'intérieur, poser les 12 cartes octogonales, face cachée, constituant la basse-cour.

Chaque joueur a une poule ou un coq avec une plume dans le croupion et le pose sur le parcours, de façon à ce que le même nombre d'œufs les sépare. Le déplacement se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement

- Le premier joueur choisit une carte de la basse-cour, la retourne. Tout le monde doit la voir, puis la remet face cachée.
- Si le dessin est le même que la case sur laquelle il doit avancer, le joueur avance d'un œuf. Sinon on passe au joueur suivant.

Remarques :

- ▶ Tant que le joueur retourne les cartes correspondantes aux œufs qu'il a à parcourir, il avance.
- ▶ Pour doubler et voler une plume d'une poule, il faut être juste derrière et retourner la tuile qui correspond à l'œuf juste devant la poule à dépasser. Il peut même dépasser deux, trois poules en même temps, si elles sont les unes à la suite des autres.

Fin de partie

Le premier coq ou la première poule qui a réussi à mettre toutes les plumes en jeu sur son croupion a gagné la partie.



ludikecole.fr

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.