

## PIPPO



2-8



15 min



**Domaine** : compétences transversales

**Compétences** : observation, logique

**Type** : discrimination visuelle, rapidité

Auteur : Reinhard Staube  
Editeur : Gigamic

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

## Matériel

PIPPO

- 50 cartes
- 1 règle de jeu

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

#### Compétences transversales

- Discrimination visuelle
- Perception globale
- Observation
- Sélection des informations utiles (sérieux)
- Perception de l'absence d'une donnée et la formuler
- Organisation selon un critère

### Remarques

- ✓ Sélectionner la moitié du paquet de cartes pour des parties plus courtes.
- ✓ Quand un joueur touche une carte, il garde le doigt dessus (même s'il s'est trompé), ce qui évite de toucher un peu toutes les cartes sans réfléchir, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait trouvé la bonne.

### Variables didactiques

**Pour faciliter le jeu** pour les élèves de GS notamment :

Dans un premier temps, on dispose les animaux par catégorie ou par couleur sur la table

Dans un second temps, on mélange toutes les cartes.



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

## Résumé des règles

PIPPO



2-8



15 min

### Principe du jeu

Le fermier Pippo a toujours dans son pré 5 animaux (chat, cheval, chien, cochon, vache) dans 5 couleurs différentes (rouge, jaune, bleu, vert, violet).

Repérer le plus rapidement l'animal manquant dans la couleur manquante.

### Préparation

- ✓ Former une pile avec les cartes ayant 4 animaux, face cachée, au milieu de la table.
- ✓ Autour, étaler les cartes avec un seul animal, face visible, sur la table (en veillant à ce que tout le monde puisse les toucher).

### Déroulement

- ✓ Le 1<sup>er</sup> joueur retourne la première carte de la pile, avec les 4 animaux dans 4 couleurs différentes.
- ✓ Tout le monde doit **chercher l'animal manquant et la couleur manquante** sur l'une des cartes étalées.
- ✓ Dès qu'un joueur a repéré la carte avec l'animal manquant dans la couleur manquante, il pose le doigt sur la carte et prononce le nom et la couleur de l'animal, par exemple « j'ai le chien rouge ».
- ✓ Il gagne la carte qui a été retournée (avec les 4 animaux) et la dépose devant lui, face cachée. Puis il retourne la nouvelle carte de la pioche.

### Fin de partie

Quand il n'y a plus de carte dans la pile, le joueur possédant le plus de cartes a gagné.

