



LUDANIMO



3 jeux pour les tout-petits

DUREE	5 à 10 minutes
NOMBRE DE JOUEURS	2 à 4 joueurs
AGE DES JOUEURS	A partir de 3 ans
BUT DU JEU	3 jeux pour les tout-petits <ul style="list-style-type: none">- Jeu de parcours- Jeu de mémo- Jeu d'équilibre

JEUX N°1 : Jeu de parcours « La promenade des animaux »



Matériel : 15 cubes « Forme », 1 animal par joueur, 1 dé de couleur

Préparation du jeu :

Les 15 cubes « Forme » sont disposés en formant un parcours en respectant la série de couleur ROUGE / VERT / BLEU. Les animaux sont posés sur le 1^{er} gros cube « forme carrée » avec pastille ROUGE.

Déroulement :

Les enfants lancent le dé à tour de rôle. Les animaux avancent jusqu'au prochain cube de la couleur obtenue sur le dé.

En fin de parcours, si le dé annonce une couleur qui n'est plus disponible devant le joueur, celui-ci passe son tour.

Fin de la partie :

Le joueur qui arrive en premier sur le dernier cube gagne la partie. Il faut arriver pile dessus, sinon le joueur recule jusqu'au cube de la couleur de son dé.

JEUX N°2 : Jeu de mémo « Cache cache »



Matériel : 6 plus gros cubes « Forme » (3 carrés et 3 ronds), 1 dé « animaux », 6 animaux

Préparation du jeu :

Les 6 cubes « Forme » sont posés au centre du jeu. L'adulte cache les 6 animaux sous les 6 cubes « Forme ».

Déroulement :

Les enfants lancent le dé à tour de rôle. Ils doivent trouver l'animal désigné par le dé en soulevant le cube de leur choix.

- Si l'animal recherché est bien celui qu'il découvre, il gagne l'animal et rejoue.
- Si l'animal recherché n'est pas celui trouvé, ou s'il n'y a pas d'animal, c'est au joueur suivant de lancer le dé.
- Lorsque le dé indique un animal déjà découvert, c'est au joueur suivant de jouer.

Fin de la partie :

L'enfant qui découvre le plus d'animaux gagne la partie.

JEUX N°3 : Jeu d'équilibre « Badamoum des animaux »



Matériel : 15 cubes « Forme », 6 animaux

Préparation du jeu :

Le matériel est posé devant les joueurs à portée de main. Le gros cube « forme carrée » est posé au centre de la table.

Déroulement :

Les enfants choisissent à tour de rôle le cube ou l'animal de leur choix et les empilent les uns au dessus des autres, ou les uns dans les autres.

Fin de la partie :

L'enfant qui fait tomber la pyramide a perdu.

BONNE PARTIE !

CONTENU DE LA BOITE



- 1 dé « animaux »
- 1 dé « couleur »
- 6 animaux
- 15 cubes « forme » dont la couleur est définie par la pastille qui figure sur le dessus :
 - 5 carrés
 - 6 ronds
 - 4 triangles