



## Le cube coquin

---

<b>Domaine</b>	- Découverte du monde - Logique
----------------	---------------------------------

---

<b>Objectif</b>	- Etablir des relations entre les objets
-----------------	--

---

<b>Objectifs spécifiques</b>	- Favoriser la faculté d'observation et la mémoire visuelle - Etablir des relations entre les différentes images.
------------------------------	--

---

<b>Matériel</b>	- Un cube assez gros (voir cube en mousse) - 6 images des animaux de l'album (grenouille, souris, lapin, hérisson, sanglier, renard) - Des perles ou jetons
-----------------	---

---

<b>Déroulement</b>	1 - Présenter le dé aux enfants et faire observer attentivement les différentes faces : → les enfants reconnaissent les animaux de l'album  2 - Donner la règle du jeu : → à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et l'observe attentivement sans le toucher, pour dire quelle image est représentée sur la face invisible du dé. → s'il indique la bonne image, il gagne une perle, sinon il ne gagne rien. → le gagnant est celui qui a le plus de perles.
--------------------	---

---





